

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS





Instituto Corrida Amiga


6a


Cartilha Práticas Pedagógicas


Segunda Edição


 contato@corridaamiga.org

 (11) 94155 5993

 www.corridaamiga.org

 [instagram.com/corridaamiga](https://www.instagram.com/corridaamiga)

 [facebook.com/corridaamiga](https://www.facebook.com/corridaamiga)

 [linkedin.com/company/corridaamiga](https://www.linkedin.com/company/corridaamiga)

Coordenação Geral

Silvia Stuchi

Equipe técnica

Ana Júlia Ribeiro

Arthur Santana

Débora Ribeiro

Graziela Mingati

Jennifer Oliveira

Márcio de Moraes Jr.

Paloma Martins

Silvia Stuchi

Voluntárias(os) que contribuíram com
texto e sistematização de informações:

Ana Cláudia Bazzo Sá

Ana Claudia Portela

Angela Knijnik

Bibiana Tini

Kericles Pinheiro

Marina Brandão

Capa, projeto gráfico e diagramação

Graziela Mingati

Fotografias e imagens

Divulgação Instituto Corrida Amiga

Ficha Catalográfica

Instituto Corrida Amiga. Práticas Pedagógicas,
2022. 120 p.



Publicação desenvolvida pelo Instituto Corrida Amiga,
disponibilizada nos termos da Licença Creative
Commons - Atribuição - Não Comercial -
Compartilhamento pela mesma licença 4.0
Internacional. É permitida a reprodução parcial ou
total da publicação, desde que citada a fonte.



corrid&amiga

transporte a pé

QUEM

SOMOS

O Instituto

Desde 2014, o Instituto Corrida Amiga busca aproximar e conectar as pessoas ao espaço em que vivem, com atividades de sensibilização lúdico-educacionais, desenvolvimento de projetos, pesquisas e manuais — voltados às **crianças, jovens, adultos, idosos e pessoas com deficiência**.



Como nossa essência, a partir do engajamento de voluntários(as) em nossas atividades, buscamos a transformação do cotidiano dos(as) cidadãos(ãs), a partir da perspectiva da mobilidade ativa e do acesso à cidade. Trabalhamos sempre pela lucidez sobre a percepção da necessidade de espaços urbanos mais acessíveis e caminháveis, mais conectados com as pessoas, promovendo, assim, saúde e qualidade de vida a todas e todos.

Com o apoio e engajamento do grupo de voluntariado, já foram beneficiadas mais de 25.000 pessoas na região metropolitana de São Paulo, através de ações em instituições parceiras e realização de campanhas de mobilização nacional, como **Calçada Cilada, Travessia Cilada, A Pé ao Trabalho** e A Pé para Votar. Desde 2016, ano de formalização da ONG, o Instituto Corrida Amiga beneficiou mais de 6.000 crianças, em 15 escolas parceiras, por meio de atividades presenciais e online. Membro desde 2017 da Rede Esporte pela Mudança Social - REMS, desde 2019 da Rede Nacional da Primeira Infância e a partir de 2022 registrado no Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente - CMDCA/SP, o Instituto Corrida Amiga credencia seus trabalhos com crianças e adolescentes.



O que nos move

A rua é um espaço de todas as pessoas, é um local de convívio e interação social. Andar a pé promove encontros e trocas com o espaço urbano e com as pessoas que o ocupam, tornando o deslocamento mais prazeroso e saudável e alterando a sua relação com o meio. Além de ser uma prática saudável, o transporte a pé também pode ser uma grande oportunidade de suscitar transformações na cidade, visando estimular um estilo de vida mais ativo para os cidadãos e cidadãs.



Como resultado de nosso trabalho ao longo desses anos, conquistamos as seguintes premiações:

- ▶ **Menção honrosa na categoria Práticas Pedagógicas CAU Educa 2021 (Conselho de Arquitetura e Urbanismo do Brasil)**
Projeto Práticas Pedagógicas Presenciais: Circuito do Pedestre e Bonde a Pé
- ▶ **Seleção para a plataforma Arbo do IAB 2021 Instituto de Arquitetos do Brasil**
Cartilha Práticas Pedagógicas
- ▶ **Vencedor do prêmio Vozes da Mobilidade 2021 Jornal O Estado de S. Paulo**
Publicação Andar a Pé eu Vou (Projeto Como Anda)
- ▶ **Vencedor do prêmio Descarbonário Brasil 2021 Climate Reality Project**
Projeto Laboratório de Ação Direta para Mobilidade a Pé - Lab.MaP (Projeto Como Anda)



SUMÁRIO



1	APRESENTAÇÃO	11
2	PRÁTICAS PRESENCIAIS	17
3	PRÁTICAS ONLINE	65
4	REFERÊNCIAS	107
5	AGRADECIMENTOS	115

APRESEN

TAÇÃO



O tema mobilidade urbana vem ganhando destaque nas discussões nacionais e mundiais em termos econômicos, urbanos, sociais e ambientais, por diversos motivos: aumentou-se o grau de urbanização, elevou-se o número da população urbana, em consequência, houve aumento significativo no número de veículos automotores nas ruas dos grandes centros urbanos (ITDP BRASIL, 2019). Ressalta-se que “a mobilidade urbana assume um foco mais abrangente que os serviços de transportes urbanos, sendo também um instrumento da política de desenvolvimento urbano” (MAPFRE, 2021, p.11). Portanto, é necessário repensar e redesenhar os espaços, refletindo sobre o modo como as pessoas se relacionam e permanecem nas cidades, para que sejam acessíveis para todas elas.

A **Política Nacional de Mobilidade Urbana** - Lei Federal N° 12.587/2012 - aponta explicitamente a “prioridade dos modos de transporte não motorizados sobre os motorizados e dos serviços de transporte público coletivo sobre o transporte individual motorizado”. Essa orientação é crucial para a mitigação dos custos ambientais, sociais e econômicos dos deslocamentos de pessoas, e são importantes para compreendermos também, além do deslocamento, outras dinâmicas da população nos territórios, contribuindo para se pensar em outras formas mais equitativas e justas de ocupação e uso dos espaços na cidade.

A ressignificação desses espaços permite que os meios ativos primordiais ao deslocamento impactem diretamente na qualidade de vida das pessoas e na qualidade ambiental nas cidades. De acordo com Paulo Freire, o território da cidade é um ambiente com enorme potencial educativo e pedagógico, capaz de trazer essa visão mais ampla do mundo, da sociedade e de si mesmo. Ao experienciar a cidade como território educativo, a cidade se torna objeto de senso crítico, lugar de observação, mudança e pertencimento e, assim, desenvolve-se a cidadania e a vontade de cuidar do lugar. A partir da visão das crianças, por exemplo, podemos entender as necessidades de percurso dos lugares.

Espaços extramuros à escola dedicam-se a compreensão dos problemas coletivos e estão voltados à formação para a cidadania e aprendizagem política dos direitos dos cidadãos e cidadãs, complementando e potencializando saberes para a vida em coletivo, sendo uma ferramenta importante na construção da cidadania, inclusão, valorização e resgate cultural e ressignificação do sentimento de pertencimento ao território (GOHN, 2009; BARRA, 2006).



As cidades compreendidas como instrumentos pedagógicos propõem reflexões acerca da necessidade delas serem construídas voltadas aos interesses e necessidades da sociedade, a qual é composta por pessoas de diversas características: pessoa idosa, criança, pessoa com deficiência, pessoa com mobilidade reduzida, etc., e mais: que as pessoas se apropriem do uso dos espaços públicos, algo que está diretamente ligado à formação cidadã das crianças e ao senso de pertencimento (TOZONI-REIS, 2006).

Para concretizar o processo educativo dentro e fora da escola, a fim de requalificar as práticas, tempos e espaços educativos, de acordo com as premissas do **Programa Mais Educação** (MEC, 2010), é necessário um olhar cuidadoso ao Projeto Político-Pedagógico da escola, visando promover a ampliação das experiências educadoras sintonizadas com o currículo, com os desafios acadêmicos e sob a perspectiva da Educação Integral. Por isso, é fundamental a abordagem das temáticas transversais, como educação ambiental, esporte e lazer, cultura e artes, promoção da saúde e cidadania ativa, com o objetivo de expandir as possibilidades educativas com base no diálogo entre os saberes acadêmicos e os saberes da comunidade em diferentes espaços. Dessa forma, busca-se reunir os diferentes programas e conteúdos para práticas pedagógicas contextualizadas que possam ressignificar a escola e a cidade, levando em consideração uma formação humana integral e integradora.

Visando contribuir para o alcance do desejo de cidades para pessoas é que pensamos e desenhamos, de modo colaborativo e buscando agregar múltiplas visões e saberes, as práticas pedagógicas presenciais e remotas descritas nesta publicação.

As dinâmicas conectam os sujeitos, suas ações e os territórios onde elas acontecem - escola e cidade - criando processos de aprendizagem que intensificam os sentidos de pertencimento, apropriação, identidade e participação, ou seja, a inserção das crianças, adolescentes e jovens na história da coletividade.

Boa leitura e que esse trabalho possa te inspirar!

Silvia Stuchi

Fundadora e Diretora do Instituto Corrida Amiga



Nossos projetos

EducANDO nos Espaços Públicos: Infância e Mobilidade Ativa

Nesse projeto tivemos como objetivo apresentar uma abordagem introdutória sobre mobilidade urbana e suas interseccionalidades com a crise climática, questões de gênero e raça, além de suas relações com as dinâmicas das cidades. De forma lúdica, através de práticas pedagógicas, o projeto visou aproximar as crianças ao tema da crise climática de maneira transversal. O projeto teve como um de seus desdobramentos a cartilha “**EducANDO nos espaços públicos: infância e mobilidade ativa**”, contando com o apoio do Fundo Casa Socioambiental e da Global Alliance for Green and Gender Action (GAGGA).



Escola Ativa: o despertar para o esporte

O projeto Escola Ativa: o despertar para o esporte é realizado com recursos via Lei de Incentivo ao Esporte (Lei Federal nº 11.438/06) desde 2021 e beneficia comunidades escolares da rede pública de ensino da cidade de São Paulo. O projeto tem o objetivo de inserir o esporte e a cidadania na rotina de crianças e adolescentes por meio da prática da caminhada, despertando o interesse pelo esporte e sua prática diária durante o deslocamento cotidiano. Visa promover a compreensão da importância da prática de atividade física e seus benefícios, além de angariar conhecimento a respeito do território, revalorizando o espaço público e gerando mais qualidade de vida. Saiba mais no [Relatório Final 2021](#).



Voluntariado

Através das ações do grupo de voluntariado somos capazes de chegar a mais instituições, impactando mais pessoas. Os(as) voluntários(as) do Instituto Corrida Amiga atuam em diversas atividades, inspirando a mobilidade a pé e sensibilizando a população sobre a necessidade de espaços urbanos mais saudáveis, inclusivos, acessíveis e caminháveis.

Urban95: desenvolvimento da Área da Infância em Jundiaí/SP

A Urban95 - iniciativa global desenvolvida pela fundação holandesa Bernard Van Leer, que busca incluir a perspectiva de bebês, crianças pequenas e seus cuidadores no planejamento urbano, nas estratégias de mobilidade e nos programas e serviços oferecidos nas cidades - em parceria com a Prefeitura de Jundiaí e o Ateliê Navio desenvolvem o projeto da Área da Infância na cidade de Jundiaí - SP. Parceiro do Ateliê Navio no projeto, o Instituto Corrida Amiga é responsável pela comunicação, engajamento comunitário, coleta e análise de dados de avaliação dos impactos das intervenções na Área da Infância em Jundiaí. Para entender mais sobre o projeto assista o [vídeo](#).



Fundación MAPFRE: Educação Viária é Vital

Em um processo colaborativo com a Fundación MAPFRE, pessoas de nossa equipe - Silvia Regina Stuchi Cruz, Graziela Zanchetta Mingati e Paloma Martins - atuaram como consultoras na elaboração do material didático "[A Escola e a Mobilidade Sustentável](#)", parte do programa Educação Viária é Vital. O material dá embasamento para que professores(as) de Ensino Infantil, Fundamental e Médio desenvolvam atividades com alunos(as) para que estes(as) estejam envolvidos(as) em pesquisas sobre as condições de circulação viária próximas ao ambiente escolar e o entorno, para que assim possam implementar ações que transformem seus territórios.



PRÁTICAS PRESENCIAIS



Ao reconhecer a cidade como território pedagógico, tornando-a uma sala de aula, deixamos no passado as relações educativas tradicionais em que um ensina e o outro aprende (MEC, 2010). Dessa forma, podemos aproximar os conteúdos escolares aos cotidianos e promover o protagonismo das crianças, adolescentes e jovens. A vivência na cidade estimula a curiosidade e o interesse e provoca a vontade de conhecer e intervir no mundo.

As seguintes práticas pedagógicas foram criadas, a muitas mãos, buscando essa conexão entre diferentes tempos e espaços educativos, integrando os sujeitos aos espaços em que vivem e despertando um olhar crítico para os espaços urbanos e para a rede de mobilidade urbana ativa a partir de uma dimensão lúdica. São atividades interdisciplinares e flexíveis, podendo ser adequadas e vinculadas a diferentes disciplinas e conteúdos pedagógicos de acordo com a faixa etária, conforme descrito em cada uma delas.

1	Jogo lúdico	21
1	Circuito do pedestre	27
2	Twister da mobilidade	37
3	Bonde a pé	41
4	Bonde Cultural a pé	49
5	Mesa da mobilidade	59



JOGO LÚDICO



TEMAS

mobilidade urbana, acessibilidade, diversidade, cidadania, paisagem urbana, meio ambiente, atividade física e saúde



PÚBLICO-ALVO

crianças de 4 anos a jovens de 14 anos (Ensinos Infantil e Fundamental)



LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, Matemática, Ciências, Arte e Educação Física



PARTICIPANTES

até 30 pessoas



TEMPO PREVISTO

50 minutos



MONITORES

mínimo 2 pessoas



▶ O que é?

O Jogo Lúdico visa promover a escuta das crianças e jovens sobre aspectos de seus deslocamentos cotidianos, enquanto incentiva a prática de atividade física e a mobilidade ativa através de propostas de

movimentação corporal. Durante o jogo, o(a) monitor(a) pode variar a aplicação das diferentes atividades que compõem o Jogo lúdico, conforme o planejamento prévio e a faixa etária da turma.

Atividades e materiais do Jogo Lúdico

1 Jogo das Cores

Uma pessoa irá conduzir o jogo utilizando a placa de semáforo. Quando o semáforo estiver vermelho, todos(as) devem ficar parados(as) (estátua). Quando o semáforo estiver verde, podem se mexer no lugar, movimentar e brincar com o corpo. Essa atividade pode ser feita em roda e o(a) monitor(a) pode propor movimentos que serão feitos por todas as crianças, por exemplo: correr no lugar, dar pulos, etc.

Material necessário: placa de semáforo

Público-alvo: Ensinos Infantil e Fundamental I

2 Abaixa-levanta

É um jogo inspirado no “vivo ou morto” usando situações cotidianas para introduzir conceitos de mobilidade ativa e identificar a prática de atividade física nas ações diárias. As crianças e adolescentes terão que identificar quais atividades precisam de esforço físico e quais não necessitam. Quando a ação exigir esforço físico, todas as pessoas levantam, caso contrário, todas sentam. Exemplo: jogar video-game - todas sentam; ir andando até a escola - todas levantam.

Público-alvo: Ensino Fundamental I

3 Casa-escola-casa

Um(a) monitor(a) se posiciona à frente do grupo de crianças com uma placa de semáforo, representando o destino (escola). As crianças devem sair da sua área determinada (casa) e chegar até o(a) monitor(a) imitando diferentes formas de se locomover, por exemplo: de bicicleta, ônibus, patinete, skate, patins, etc. Durante a atividade utiliza-se o semáforo para fazer paradas no trecho, onde as crianças devem ficar imóveis (estátua). Caso alguém avance o sinal vermelho, terá que voltar ao início e refazer o trajeto.

Materiais necessários: corda, giz ou outro material para delimitar a área de saída, e placa de semáforo

Público-alvo: Ensinos Infantil e Fundamental I

4 Siga o Pedestre

O jogo é uma adaptação do tradicional “Siga o Mestre”, no qual o pedestre faz movimentos que remetem a modalidades esportivas/atividades físicas e as crianças imitam, trazendo novas ideias de movimentos corporais. Pode-se utilizar a frase “o pedestre mandou!” e as crianças respondem “fazer o quê?” e, assim, o pedestre exemplifica algum movimento para as crianças (jogar basquete, jogar vôlei, praticar yoga, correr no lugar, pular, dançar, fazer alongamentos, etc.). Este é um bom momento para introduzir alongamentos e exercícios que conduzam à finalização do Jogo Lúdico.

Público-alvo: Ensinos Infantil e Fundamental I

5 Corrida Jokenpô

A atividade tem início com a divisão da turma em duas equipes. Em seguida, cria-se um trajeto que será comum às duas equipes (exemplo: linhas da quadra poliesportiva) e se adiciona obstáculos no trajeto que fazem referência aos desafios que os pedestres enfrentam no dia a dia. Cada equipe se posiciona em uma extremidade do trajeto e um(a) integrante de cada equipe sai simultaneamente até se encontrarem para disputar o jokenpô. O(A) vencedor(a) dessa disputa segue o caminho e a pessoa que perde volta para o fim da fila da sua equipe, enquanto o(a) próximo(a) integrante sai para disputar o jokenpô ao encontrar o(a) oponente no caminho. O objetivo é impedir que o(a) adversário(a) chegue no ponto final. Toda vez que o(a) participante chegar na fila do time adversário, marca um ponto.

Materiais necessários: argolas, corda, bueiro (lona impressa) e cones

Público-alvo: a partir do 3º ano do Ensino Fundamental

6 **Jogo de Adivinhação**

Como uma adaptação do jogo “Quem sou eu”, um(a) representante de cada equipe fica com uma carta na testa, sem olhar, enquanto sua equipe dá dicas para ajudá-lo(a) a acertar qual é o meio de transporte apresentado na carta ilustrada. As dicas são dadas a partir das perguntas feitas pelo(a) representante e a equipe só pode responder “sim” ou “não”. O(a) participante que adivinhar em até 1 minuto marca ponto. Exemplos de perguntas: Esse transporte tem quatro rodas? Para me locomover com esse transporte eu preciso fazer esforço físico?

Materiais necessários: **cartas** ilustradas com diferentes transportes

Público-alvo: Ensino Fundamental II

7 **Mímica com cartas**

Um(a) integrante de cada grupo pega uma das cartas que contêm ações relativas à mobilidade urbana e/ou atividade física e deve fazer mímicas que representam a ação para sua equipe tentar adivinhar. O grupo que adivinhar em até 1 minuto marca ponto.

Materiais necessários: **cartas** de ações/movimentos

Público-alvo: Ensino Fundamental II

8 **Quiz**

A turma é dividida em duas equipes que serão organizadas em duas filas. A primeira pessoa da fila tira pedra-papel-tesoura contra a primeira participante da outra fila. Quem ganhar tem a chance de responder a pergunta primeiro. Se acertar, ganha um ponto, se errar, o(a) seu(sua) oponente pode responder a pergunta. Soma os pontos de cada resposta correta.

Materiais necessários: **fichas** com perguntas relacionadas à mobilidade urbana e temas transversais

Público-alvo: Ensino Fundamental II



CIRCUITO DO PEDESTRE



TEMAS

mobilidade urbana, acessibilidade, inclusão, diversidade, cidadania, paisagem urbana, cidade e infância



PÚBLICO-ALVO

crianças de 4 anos a jovens de 14 anos (Ensinos Infantil e Fundamental), podendo ser aplicada com adultos



LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, Matemática, Ciências, Arte e Educação Física



PARTICIPANTES

máximo 20 pessoas



TEMPO PREVISTO

30 minutos



MONITORES

mínimo 3 pessoas





▶ O que é?

O Circuito do pedestre é uma atividade focada em sensibilizar crianças e jovens estudantes sobre os conceitos de mobilidade ativa e coletiva, transporte a pé, acessibilidade e, principalmente, cidadania. Tais temas estão vinculados ao desejo de despertar um olhar crítico e observador de crianças e jovens para a paisagem urbana e o território que estão inseridos, além de estimular boas práticas de comportamento nestes ambientes coletivos.

O principal objetivo do Circuito do pedestre é simular as mais

variadas situações de nosso sistema de mobilidade, permitindo que os(as) participantes absorvam e aprendam conceitos simples de mobilidade urbana através da vivência recreativa. Tais experiências, além de auxiliar crianças e jovens como podem se locomover pela cidade de forma atenta e segura, permitem aos participantes uma maior empatia com pessoas que possuem necessidades distintas ao vivenciar minimamente suas dificuldades na mobilidade urbana.



estação travessia do pedestre



estação calçada cilada



estação acessibilidade



estação mudança de piso



estação lateralidade

estação amarelinha da acessibilidade e intermodalidade



estação olha pra cima





▶ Como aplicar ?

A atividade inicia com uma breve explicação sobre mobilidade ativa, com o propósito de preparar o grupo para a experiência. O uso de **placas ilustradas** e de **orientação** das estações do Circuito do pedestre colaboram com as explicações. A atividade prática começa na sequência, tendo como objetivo educar e formar cidadãos(ãs) no que diz respeito a vivências e comportamentos em locais públicos e compartilhados de transporte. Dessa forma, através do percurso pelas estações do circuito, simulamos o imaginário da vivência na cidade, que muitas vezes acontece em momentos de travessia (Estação Travessia

do pedestre), de uso do transporte público (Estação Amarelinha da acessibilidade e intermodalidade) - em que é importante respeitar assentos preferenciais - ou momentos em que é desafiador caminhar tendo fiações elétricas, árvores sem poda e calçadas com "ciladas" (Estações Calçada Cilada, Mudança de piso e Olha pra cima). A atividade também explora a possibilidade dos(as) integrantes do grupo se colocarem no lugar de outros usuários, enfrentando desafios através do uso de acessórios, ou ainda, sendo a pessoa que auxilia a pessoa com deficiência ou com dificuldade de locomoção.

Equipamentos e materiais necessários para cada estação

1 Travessia do pedestre

Lona com faixa de pedestre impressa ou fitas coladas no chão; círculos verde/vermelho que simbolizam o semáforo do pedestre ou a impressão do semáforo

2 Calçada Cilada

steps, trampolim, bueiros impressos em lona, pequenos cones de plástico e cordas; caixas de pizza furadas ao centro para serem usadas com bolinhas de tênis de mesa, ou similares, simulando o uso do celular durante o percurso

3 Acessibilidade

pisos táteis de alerta e direcionais espalhados pelo percurso; faixas para tapar os olhos e uso de bengala verde; pesos de perna (caneleiras/tornozeleiras) e faixas elásticas para dificultar a locomoção

4 Mudança de piso

cordas, pequenos cones de plástico e bambolês para simular desníveis e obstáculos

5 Lateralidade

Lona com desenhos de pés impressos em direções variadas

6 Amarelinha da acessibilidade e intermodalidade

Lona com numeração da amarelinha impressa em desenho de bancos e uso de placas com indicações de assentos preferenciais, simulando um transporte público coletivo

7 Olha pra cima

tripés ou outros materiais de apoio, faixa zebra ou corda, cones e pratos de plástico pequenos que farão parte de um trajeto com obstáculos para desviar





id6amiga

PREFEITURA
SÃO PAULO
100 ANOS



MUNICÍPIO DE SÃO PAULO

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

COORDENADORIA DE ATIVIDADES ESCOLARES

PROJETO DE ATIVIDADES ESCOLARES

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

SOMOS PEDESEDORES

MUNICÍPIO DE SÃO PAULO

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

COORDENADORIA DE ATIVIDADES ESCOLARES

PROJETO DE ATIVIDADES ESCOLARES

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA



▶ **Atenção**

Tentar manter os(as) participantes espalhados por todo o circuito, através do controle do tempo do semáforo na Estação Travessia do pedestre. Ter monitores(as) atentos ao trampolim e steps para evitar acidentes.

▶ **Materiais extras necessários para a execução**

Materiais, como fitas adesivas, para fixar os elementos que podem oferecer risco de quedas aos(as) participantes e placas de identificação e sinalização de cada estação.

TWISTER DA MOBILIDADE



TEMAS

mobilidade urbana, acessibilidade, inclusão, diversidade, cidadania, paisagem urbana, meio ambiente e saúde



PÚBLICO-ALVO

crianças de 4 anos a jovens de 14 anos (Ensinos Infantil e Fundamental), podendo ser aplicada com adultos



LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, História, Matemática, Ciências e Arte



PARTICIPANTES

ideal 4 pessoas



TEMPO PREVISTO

indeterminado, porém pode ser controlado pelo(a) monitor(a)



MONITORES

mínimo 1 pessoa



▶ O que é?

Trata-se de uma adaptação do jogo Twister em uma versão voltada às questões de mobilidade e cidadania. O tapete é como um jogo de tabuleiro e contém cinco linhas e cinco colunas de grandes círculos (25 círculos no total), com símbolos referentes à acessibilidade, inclusão, saúde, mobilidade ativa e meio ambiente.

O objetivo da prática é proporcionar reflexões aos(as) participantes e trazer conceitos e informações importantes relacionadas aos temas abordados, auxiliando no processo de aprendizado por meio da ludicidade. Além disso, é explorada a habilidade física das crianças e jovens durante o jogo.

▶ Como aplicar?



Um(a) monitor(a), a partir de uma **ficha com as perguntas**, cujas respostas correspondem aos símbolos do tapete do jogo, inicia a atividade escolhendo uma questão e uma parte do corpo (pé direito; pé esquerdo; mão direita; mão esquerda) que o(a) participante deverá mover. Sendo assim, para cada resposta terá um símbolo correspondente no tapete em que a criança ou jovem

deverá colocar a mão ou o pé. Os(as) participantes se revezam nas rodadas e poderão ser obrigados(as) a permanecer em posições difíceis, eventualmente fazendo alguém cair e, dessa forma, ser eliminado(a) do jogo. A atividade finaliza quando sobrar apenas uma pessoa no tapete ou quando acabar o tempo destinado para a prática.



▶ Equipamentos e materiais necessários

Tapete de plástico ou lona com os círculos/símbolos impressos.

▶ Atenção

Ter pelo menos uma pessoa acompanhando a atividade a fim de prestar atenção em possíveis situações de risco e prestar auxílio se necessário.

▶ Materiais extras necessários para a execução

Ficha com perguntas relacionadas aos temas da mobilidade ativa, acessibilidade, inclusão, saúde e meio ambiente, e gabarito correspondente.

TWISTER DA MOBILIDADE



BONDE A PÉ



TEMAS

mobilidade urbana, acessibilidade, inclusão, diversidade, cidadania, paisagem urbana, arquitetura e patrimônio, meio ambiente, saúde, cidade e infância



PÚBLICO-ALVO

crianças de 4 anos a jovens de 17 anos (Ensinos Infantil, Fundamental e Médio), podendo ser aplicada com adultos e pessoas idosas



LOCAIS

escolas, entidades filantrópicas e/ou territórios educadores



DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, História, Matemática, Ciências, Arte e Educação Física





PARTICIPANTES

até 20 pessoas



TEMPO PREVISTO

60 minutos



DISTÂNCIA SUGERIDA

2 km (ida e volta)



MONITORES

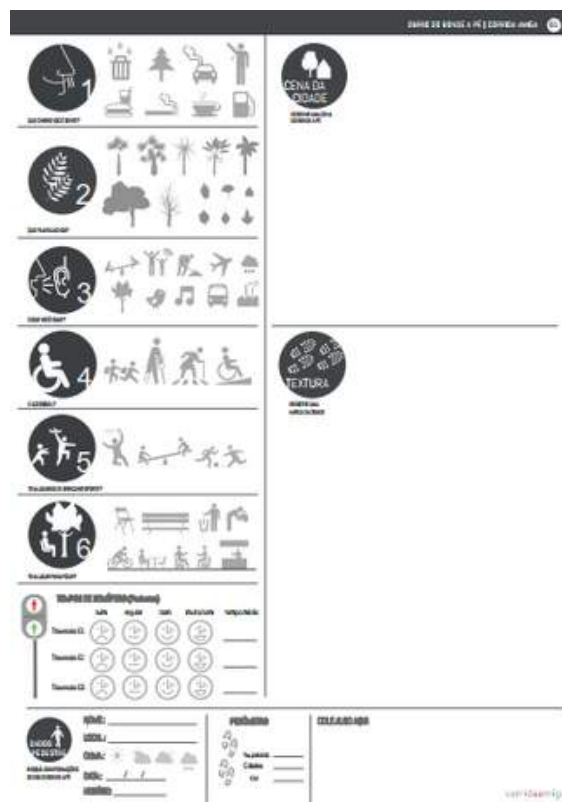
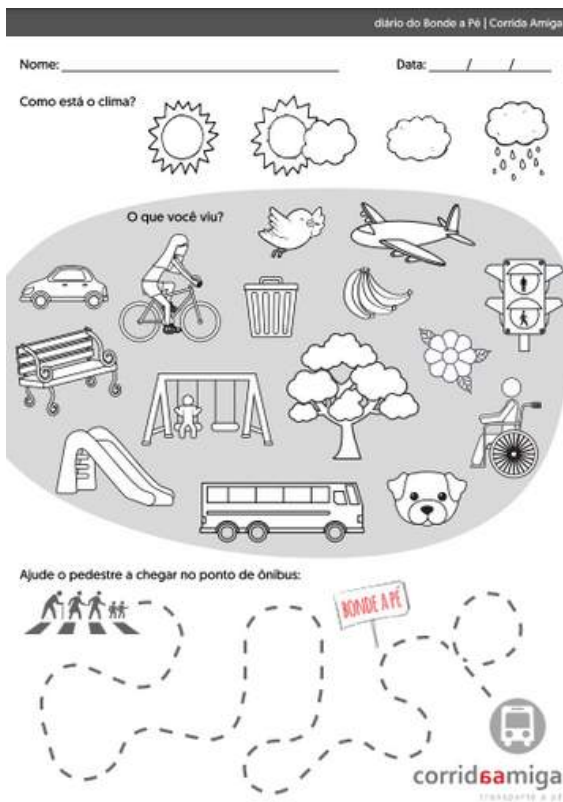
mínimo 4 pessoas, de modo que uma fique na frente, uma atrás e duas no meio do grupo de participantes, garantindo maior segurança

▶ O que é?

O Bonde a pé trata-se de uma caminhada pela cidade que busca despertar o olhar crítico e observador para a rede de mobilidade a pé e para os espaços e equipamentos públicos. Um dos objetivos é estimular que diferentes percepções sejam absorvidas durante um percurso pré-estabelecido, visando destacar as virtudes e desafios de se locomover pela cidade tendo o modo a pé como meio de transporte principal. Dessa forma, a atividade incentiva o transporte ativo, o combate ao sedentarismo e valoriza meios sustentáveis de transporte. Entre as percepções do percurso, destacam-se os estímulos

sensoriais, como os cheiros, as texturas e os sons da cidade, a arborização relacionada ao conforto ambiental, aspectos e elementos de acessibilidade, como a presença de rampas e pisos táteis, a existência de lugares para brincar e/ou praticar atividades físicas e de lugares de permanência. Além disso, é chamada a atenção para os tempos semaforicos, para as sinalizações de trânsito e para o próprio desenho urbano, considerando a largura das calçadas e outros elementos que proporcionam um deslocamento seguro, acessível e agradável aos(às) pedestres.





▶ Como aplicar?

O trajeto é estabelecido previamente para permitir que o grupo caminhe em segurança e consiga experienciar diferentes situações no bonde, desde travessias até observação da arquitetura local. Locais de paradas atrativas durante a rota, como praças, parques e museus, permitem uma interação educacional da experiência da caminhada com a pré-existência cultural e urbana do território. A partir do uso do kit do bonde

a pé, composto por uma metodologia de leitura urbana, é possível que os(as) participantes criem um mapa mental do percurso realizado e registrem as sensações adquiridas, como cheiros, sons, texturas e elementos visuais, despertando estímulos exploratórios, memórias fotográficas e questionamentos sobre a cidade e a rede de mobilidade a pé ofertada aos cidadãos(ãs).

▶ Equipamentos e materiais necessários

- ▶ Mochila ou sacola para carregar os materiais;
- ▶ Placas de “Pare”, as quais podem ser feitas à mão;
- ▶ Itens exploratórios, como binóculo, câmera fotográfica, lupa, cronômetro, contador, contador de passos, fita métrica/trena e apito;
- ▶ Giz de lousa para ações lúdicas no caminho; e
- ▶ Canetas diversas e prancheta para anotar e desenhar na ficha do bonde.

▶ Atenção

Durante a caminhada é importante que os(as) participantes andem em duplas, tendo como guia a pessoa que desenvolveu o percurso acompanhada de monitores(as). Estar atento ao grupo de participantes, evitando que alguns fiquem para trás, que andem sobre a pista ou que atravessem em momentos inadequados. No caso de crianças pequenas, é importante as duplas estarem de mãos dadas, para que uma sempre esteja atenta à outra. Andar sempre nas calçadas analisando a acessibilidade, desafios e oportunidades.





▶ **Materiais extras necessários para a execução**

As crianças menores podem realizar o percurso segurando em uma fita ou corda que possibilite que fiquem todas juntas em uma fila e não saiam da rota. O uso de coletes refletivos pelos(as) monitores(as) também é recomendado a fim de identificação e segurança do grupo.



BONDE CULTURAL A PÉ



TEMAS

mobilidade urbana, acessibilidade, inclusão, diversidade, cidadania, paisagem urbana, meio ambiente, cultura, diversidade, cidade e infância



PÚBLICO-ALVO

crianças de 4 anos a jovens de 17 anos (Ensinos Infantil, Fundamental e Médio), podendo ser aplicada com adultos



LOCAIS

escolas, entidades filantrópicas e/ou territórios educadores



DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, História, Arte e Educação Física





PARTICIPANTES

até 20 pessoas



TEMPO PREVISTO

60 minutos



DISTÂNCIA SUGERIDA

2 km (ida e volta)



MONITORES

mínimo 4 pessoas, de modo que uma fique na frente, uma atrás e duas no meio do grupo de participantes, garantindo maior segurança, além dos(as) responsáveis pelas intervenções artísticas







▶ O que é?

Jornadas a pé no entorno da escola ou com destino a um espaço cultural público, durante as quais os(as) participantes recebem informações históricas e atuais sobre os equipamentos e outros espaços existentes no percurso, assim como assistem a intervenções artísticas itinerantes (com teatro, contação de histórias, música e poesia), as quais representam episódios e personagens relevantes do contexto local. Sendo assim, através da caminhada, o Bonde Cultural a pé promove o resgate e a valorização da cultura e da

história locais por meio de atividades de sensibilização e de intervenções artísticas, mencionadas anteriormente, que apresentam aos(as) participantes material inédito criado de forma personalizada para contar e representar o local por meio da arte. É a versão do Bonde a pé realizada em conjunto com o Canto Cidadão, organização responsável por realizar as intervenções artísticas e educacionais ao longo do trajeto. Confira o [vídeo](#) que ilustra a realização do Bonde Cultural a pé.



▶ Como aplicar?

Assim como no Bonde a pé, o trajeto é estabelecido previamente para permitir que o grupo caminhe em segurança e consiga experienciar diferentes situações no bonde, desde percepções sobre o espaço urbano até aspectos relacionados às intervenções artísticas. Os locais de paradas para as intervenções também são pré-estabelecidos, podendo ser praças, parques, museus e espaços culturais que apresentem histórias ou cenários interessantes para o aprendizado das crianças e jovens. Dessa forma, permite-se o acesso ao

espaço público e à cultura, sob a perspectiva de que a cultura é construída a partir das ações e inter-relações sociais e das interações do indivíduo com o meio - estudantes e comunidade - e a cidade.

Ao longo do percurso, é possível que os(as) participantes conheçam locais do bairro que antes passavam despercebidos, que tenham acesso a informações pertinentes aos temas abordados e que façam questionamentos sobre as dinâmicas da sociedade, sobre a cidade e a rede de mobilidade a pé ofertada aos cidadãos(ãs).







▶ Equipamentos e materiais necessários

MONTE SEU KIT:

- ▶ Mochila ou sacola para carregar os materiais;
- ▶ Placas de “Pare”, as quais podem ser feitas à mão;
- ▶ Itens exploratórios, como binóculo, câmera fotográfica, lupa, cronômetro, contador, contador de passos, fita métrica/trena e apito;
- ▶ Giz de lousa para ações lúdicas no caminho; e
- ▶ Canetas diversas e prancheta para anotar e desenhar na ficha do bonde.



▶ Atenção

Durante a caminhada é importante que os(as) participantes andem em duplas, tendo como guia a pessoa que desenvolveu o percurso acompanhada de monitores(as). Estar atento ao grupo de participantes, evitando que alguns fiquem para trás, que

andem sobre a pista ou que atravessem em momentos inadequados. No caso de crianças pequenas, é importante as duplas estarem de mãos dadas, para que uma sempre esteja atenta à outra. Andar sempre nas calçadas analisando a acessibilidade, desafios e oportunidades.

▶ **Materiais extras necessários para a execução**

As crianças menores podem realizar o percurso segurando em uma fita ou corda que possibilite que fiquem todas juntas em uma fila e não saiam da rota. O uso de coletes refletivos pelos(as) monitores(as) também é recomendado a fim de identificação e segurança do grupo.

Além disso, os(as) monitores(as) podem usar microfone e caixa de som pequena para melhorar a comunicação com o grupo durante o trajeto e as paradas. Também podem ser usados materiais para as encenações e intervenções artísticas no caminho, como figurinos, elementos de cenografia, etc.



MESA DA MOBILIDADE



TEMAS

mobilidade urbana, acessibilidade, inclusão, cidadania, direito à cidade, meio ambiente, saúde e bem-estar



PÚBLICO-ALVO

jovens a partir de 15 anos (Ensino Médio) e adultos



LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, História e Ciências



PARTICIPANTES

até 20 pessoas



TEMPO PREVISTO

50 minutos



MONITORES

mínimo 1 pessoa



▶ O que é?

A atividade se baseia no método “world café”, o qual consiste em uma dinâmica participativa com o objetivo de gerar debates e reflexões sobre a mobilidade urbana e temas transversais, através de um processo de diálogo em grupos. Para isso, os(as) participantes são divididos(as) em mesas e conversam sobre um tema ou uma questão central, sendo conteúdos diferentes para cada equipe. Durante a dinâmica, os(as) participantes vão mudando

de mesa a cada rodada e, ao final, é proposto o compartilhamento das percepções e aprendizados coletivos. Através da interação entre as pessoas, são estimulados resultados sistêmicos e emergentes, sendo trabalhados os seguintes aspectos: ludicidade, curiosidade, escuta ativa, conexão de ideias, participação ativa, concentração, foco em questões que importam, descoberta coletiva de padrões e desenvolvimento de soluções inovadoras.

▶ Como aplicar?

Para iniciar a atividade, os(as) participantes são divididos(as) em quatro grupos de conversação separados em mesas, sendo que cada grupo deve contar com um(a) representante que permanecerá com o tema inicial, enquanto os(as) outros(as) participantes trocam de mesa a cada rodada. Dessa forma, cada mesa possui um tema específico a ser discutido, contando com o auxílio de cartas com imagens ilustrativas e textos com informações pertinentes ao tema,

sendo proposto nesta atividade os seguintes assuntos: mobilidade urbana, direito à cidade (legislações e políticas públicas); saúde e bem-estar e envelhecimento ativo. O(a) representante tem a função de encorajar os(as) outros(as) participantes a expressarem suas ideias, apresentando-as aos(as) novos(as) integrantes da mesa a cada rodada e fazendo a conexão das diferentes perspectivas e pontos levantados durante os diálogos.



Na última rodada, os(as) participantes podem voltar às mesas iniciais para sintetizar as descobertas e discussões. Para finalizar a dinâmica, cada representante pode mostrar os dados que estavam disponíveis em suas mesas e colar ou escrever em papel kraft ou cartolina os principais pontos levantados e discutidos durante os debates nas mesas. Os(as) outros(as) participantes também podem incluir suas considerações por meio de post-its no papel.





AUGUSTO



Criação e Cidadania

O Brasil é um país muito grande e muito bonito, com muitas coisas para aprender e descobrir. É importante conhecer o nosso país e suas riquezas. Vamos explorar o Brasil e descobrir tudo o que ele tem para oferecer.

- INSCURTA
- CONDA A
- CONDA B
- CONDA C
- CONDA D
- CONDA E
- CONDA F
- CONDA G
- CONDA H
- CONDA I
- CONDA J
- CONDA K
- CONDA L
- CONDA M
- CONDA N
- CONDA O
- CONDA P
- CONDA Q
- CONDA R
- CONDA S
- CONDA T
- CONDA U
- CONDA V
- CONDA W
- CONDA X
- CONDA Y
- CONDA Z

▶ Equipamentos e materiais necessários

- ▶ Placas com o tema de cada mesa;
- ▶ Materiais de apoio para as discussões (imagens e textos);
- ▶ Folha em branco para anotar as discussões;
- ▶ Papel kraft ou cartolina;
- ▶ Canetas e/ou lápis.

▶ Atenção

A dinâmica proposta é flexível e pode ser adaptada a diferentes contextos. Assim, é possível propor novas mesas temáticas de acordo com os interesses dos(as) participantes, fomentando o diálogo colaborativo, o compromisso ativo e as possibilidades construtivas para a ação nos espaços públicos. É importante que as mesas sejam espaços seguros e convidativos, permitindo que os(as) participantes desenvolvam suas aprendizagens de forma significativa. Além disso, as perguntas propostas devem ser abertas e devem gerar respostas mais descritivas.

▶ Materiais extras necessários para a execução

Material informativo que trata de conteúdos relacionados à mobilidade urbana e temas transversais



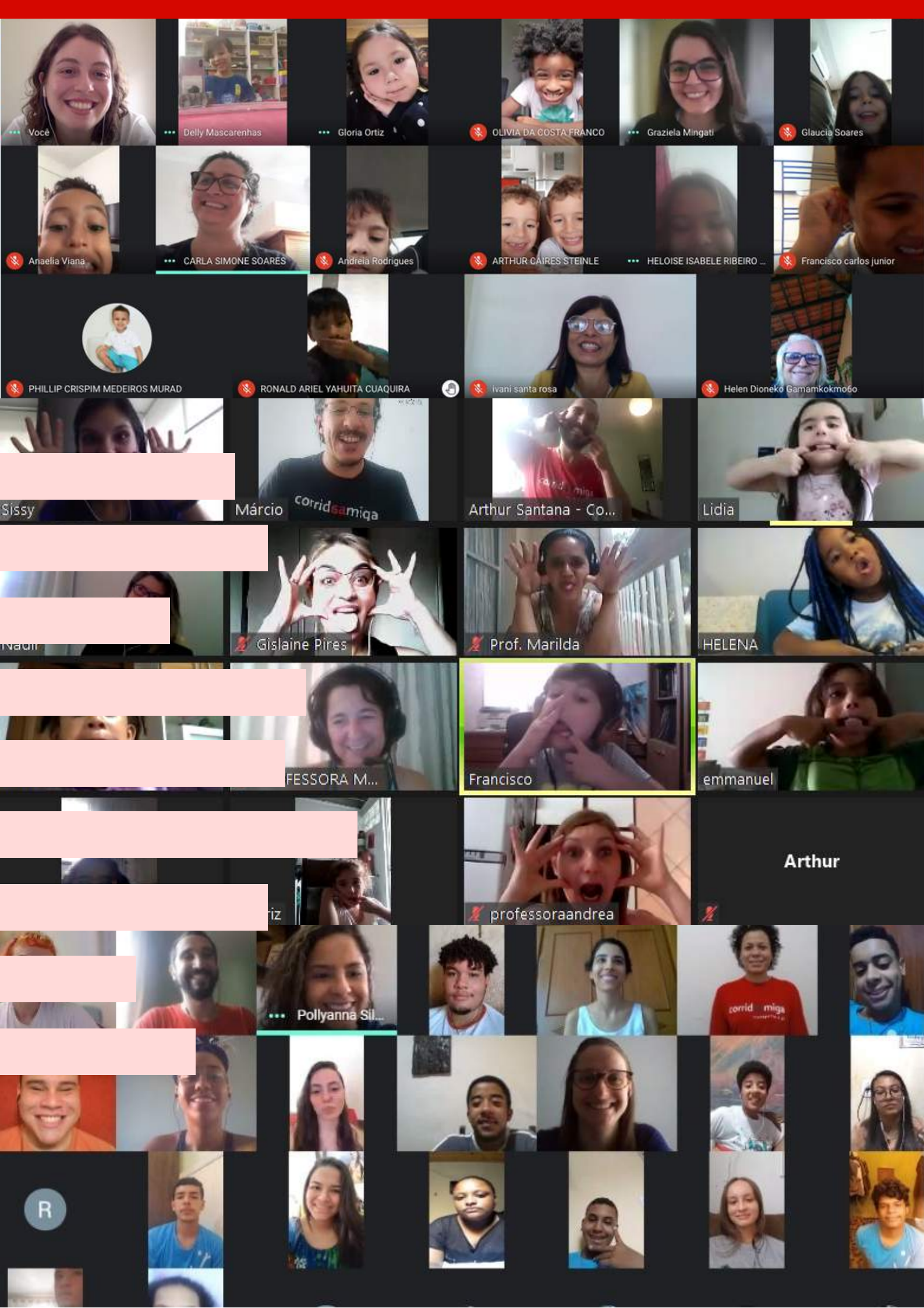
PRÁTICAS

ONLINE



As práticas pedagógicas online consistem em atividades lúdico-educacionais realizadas de modo virtual por meio de plataformas de videoconferência. O objetivo é sensibilizar os(as) participantes sobre a necessidade de espaços urbanos mais saudáveis, acessíveis e caminháveis, buscando aproximar e conectar as pessoas ao espaço em que vivem através da mobilidade a pé.

1	Dinâmicas de mobilidade com corpo	69
2	Jogo da memória da mobilidade	73
3	Anda que lá vem história	77
4	Quiz da mobilidade urbana	81
5	Tabuleiro da mobilidade urbana	87
6	Cidade dos sonhos	91
7	Se essa rua fosse minha	95
8	Show do calçadão	99
9	Jogo lúdico	103



Você

Delly Mascarenhas

Gloria Ortiz

OLIVIA DA COSTA FRANCO

Graziela Mingati

Glauca Soares

Anaelia Viana

CARLA SIMONE SOARES

Andreia Rodrigues

ARTHUR CAIRES STEINLE

HELOISE ISABELE RIBEIRO ...

Francisco carlos junior

PHILLIP CRISPIM MEDEIROS MURAD

RONALD ARIEL YAHUITA CUAQUIRA

Ivani santa rosa

Helen Dioneke Gamamkokmofo

Sissy

Márcio

corridamiga

Arthur Santana - Co...

Lidia

FRASSORA M...

Gislaine Pires

Prof. Marilda

HELENA

FRASSORA M...

Francisco

emmanuel

professoraandrea

riz

Pollyanna Sil...

corridamiga

Arthur

R

DINÂMICAS DE MOBILIDA

JOGO DE MÍMICA



TEMAS

mobilidade urbana, acessibilidade, inclusão, diversidade, cidadania, paisagem urbana, meio ambiente, sustentabilidade e expressão corporal



PÚBLICO-ALVO

crianças de 5 anos a jovens de 17 anos (Ensinos Infantil, Fundamental e Médio), podendo ser aplicada com adultos



LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, Ciências e Arte



PARTICIPANTES

até 20 pessoas



TEMPO PREVISTO

15 minutos



MONITORES

mínimo 1 pessoa

DE COM O CORPO

▶ O que é?

A atividade Dinâmicas de mobilidade com corpo é uma adaptação de um jogo de mímica que proporciona o desenvolvimento das crianças e jovens em outras formas de comunicação, de expressão de pensamentos, de relacionar-se com o outro, estimulando a criatividade e o movimento. O objetivo é estimular, de forma descontraída, diversos elementos psicomotores, como a imagem corporal, o tônus, a organização

espaço-temporal, a lateralidade e o equilíbrio, ao mesmo tempo em que questões relacionadas à mobilidade urbana, à acessibilidade, à sustentabilidade e à cidadania são assimiladas pelos(as) participantes. Dessa forma, os(as) estudantes podem se familiarizar e refletir sobre a presença de elementos que fazem parte do nosso cotidiano nos espaços urbanos por meio de uma brincadeira de expressão corporal.



faixa de pedestre



ponto de ônibus



semáforo de pedestre

corridsamiga
transporte a pé

corridsamiga
transporte a pé

corridsamiga
transporte a pé



▶ Como aplicar?

Inicia-se a dinâmica apresentando algumas cartas ilustradas que contêm elementos que podem ser encontrados na cidade e nas caminhadas do dia a dia e seus respectivos significados e informações pertinentes, por exemplo: faixa de pedestres, ponto de ônibus, banco, iluminação, etc. Na sequência, um(a) participante é escolhido(a) para realizar a

mímica e, enquanto os(as) outros(as) permanecem de olhos fechados, a carta é mostrada a ele(a) através de compartilhamento da tela do(a) monitor(a) responsável pela atividade. Após a visualização da carta, o compartilhamento da tela pode ser encerrado e o participante realiza a mímica para que os(as) outros(as) possam adivinhar.

▶ Equipamentos e materiais necessários

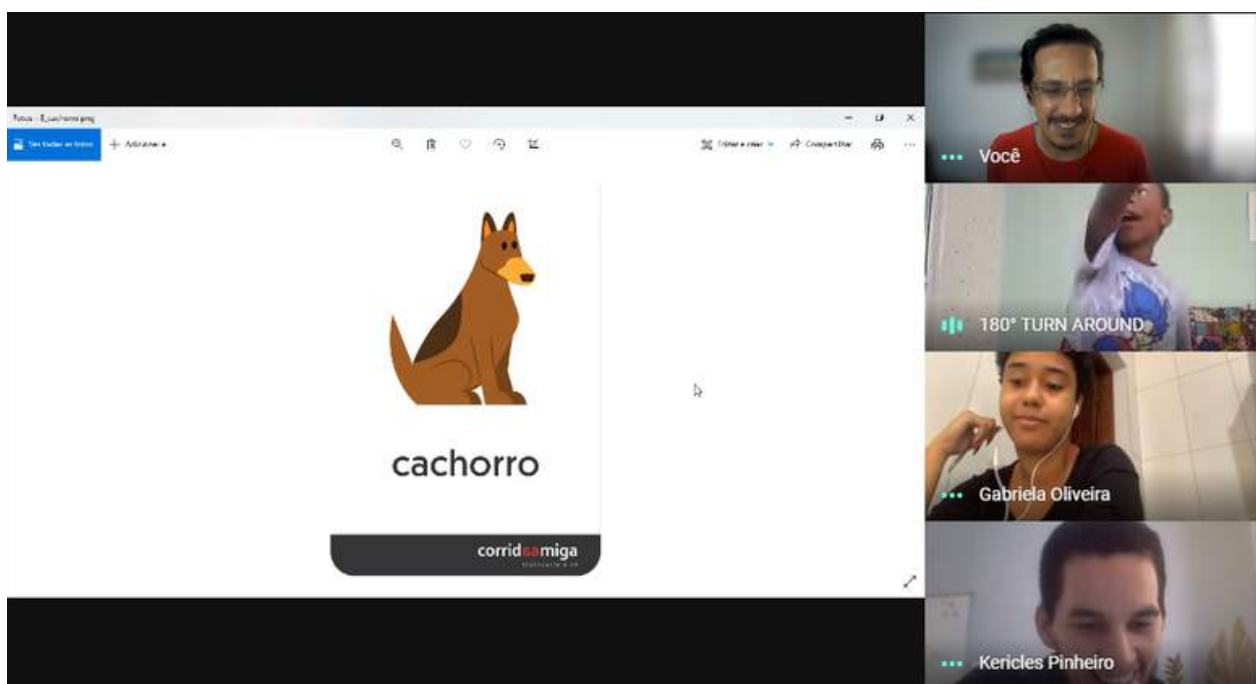
Cartas/cards digitais com ilustrações dos elementos que serão trabalhados.

▶ Atenção

O momento inicial da atividade é importante para sensibilizar as crianças e jovens sobre os temas abordados, portanto é interessante trazer situações cotidianas e comentar sobre informações que possam agregar no processo de aprendizagem. Durante a realização da dinâmica, vale ressaltar a necessidade dos(as) outros(as) participantes permanecerem de olhos fechados enquanto a carta é mostrada a quem irá fazer a mímica.

▶ Materiais extras necessários para a execução

Equipamento eletrônico com conexão à internet e aplicativo de videoconferência instalado (sugestões: Zoom ou Google Meet). Recomenda-se o uso de notebook ou computador para melhor visibilidade e execução da atividade.



JOGO DA MEMÓRIA DA M



TEMAS

mobilidade urbana, acessibilidade, inclusão, diversidade, cidadania, paisagem urbana, meio ambiente e sustentabilidade



PÚBLICO-ALVO

crianças de 3 a 5 anos (Ensino Infantil)



LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, Matemática, Ciências e Arte



PARTICIPANTES

até 20 pessoas



TEMPO PREVISTO

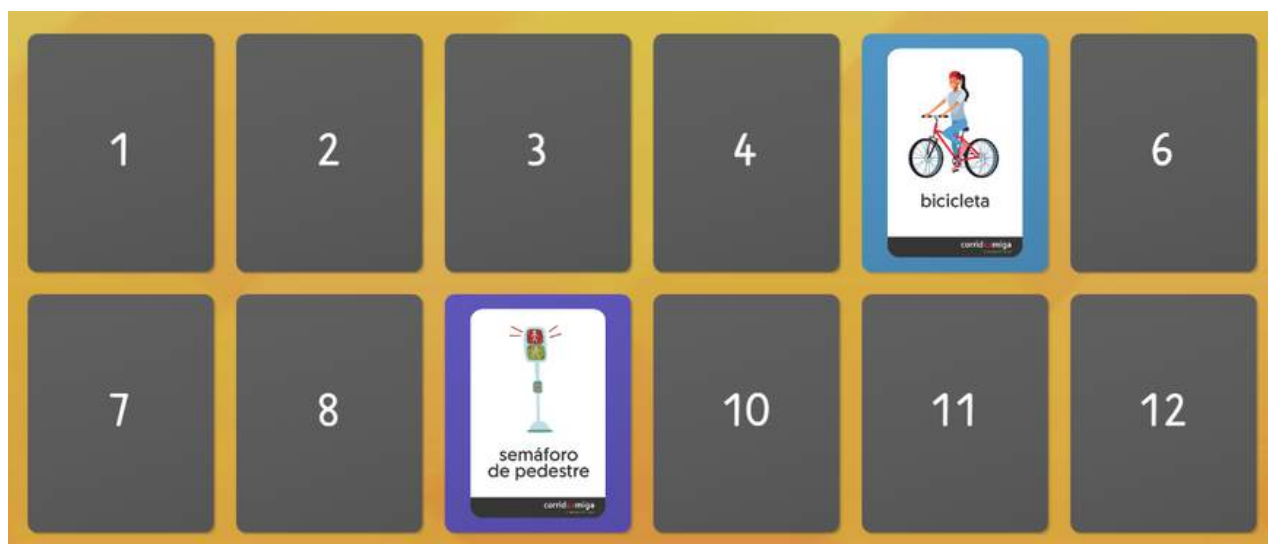
15 minutos



MONITORES

mínimo 2 pessoas (uma pessoa fica responsável por compartilhar o jogo e abrir/fechar as cartas e outra pessoa auxilia na interação e comunicação com os(as) participantes)

OBILIDADE



▶ O que é?

A atividade proposta é um **jogo da memória com 12 cartas** relacionadas à mobilidade urbana, representativas dos elementos encontrados nas ruas e cidades e dos mobiliários e equipamentos urbanos. O objetivo da prática é apresentar alguns elementos que fazem parte do nosso cotidiano nos espaços

públicos e trazer as pautas da acessibilidade, da inclusão, da diversidade e da sustentabilidade através de uma brincadeira lúdica. Além disso, são trabalhados o raciocínio lógico, a memorização e a orientação espacial das crianças e jovens participantes.

▶ Como aplicar?

O jogo da memória é compartilhado por um(a) monitor(a) e os(as) participantes são chamados(as) um(a) por vez para escolherem a carta numerada ou é pedido um número para todos(as) presentes. Se os(as) participantes encontrarem

as cartas iguais, elas são retiradas do jogo e a dinâmica continua com as cartas restantes. Caso os(as) participantes não encontrem as cartas iguais, elas retornam para a atividade. O jogo se finaliza quando acabarem as cartas disponíveis.



▶ **Equipamentos e materiais necessários**

Jogo da memória com cartas numeradas e ilustradas com os elementos que serão trabalhados na atividade.

▶ **Atenção**

Durante a dinâmica, é importante despertar o interesse nas crianças e propor reflexões sobre os elementos que aparecem nas cartas, abordando situações cotidianas que possam aproximá-las aos temas propostos. Para isso, deve-se utilizar uma linguagem adequada ao público-alvo.

▶ **Materiais extras necessários para a execução**

Equipamento eletrônico com conexão à internet e aplicativo de videoconferência instalado (sugestões: Zoom ou Google Meet). Recomenda-se o uso de notebook ou computador para melhor visibilidade e execução da atividade e o uso da plataforma Wordwall, ou similar, para elaboração do jogo da memória.

ANDA QUE LÁ VEM HISTÓ



TEMAS

mobilidade urbana, acessibilidade, inclusão, diversidade, cidadania, paisagem urbana, meio ambiente e sustentabilidade



PÚBLICO-ALVO

crianças de 5 anos a jovens de 17 anos (Ensinos Infantil, Fundamental e Médio), podendo ser aplicada com adultos



LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, História, Matemática, Ciências e Arte



PARTICIPANTES

ideal 20 pessoas, divididas em grupos de, no máximo, 5 pessoas

RIA



TEMPO PREVISTO

20 minutos



MONITORES

mínimo 3 pessoas, de acordo com o número de grupos a serem formados

▶ O que é?

A atividade consiste na criação de histórias pelas crianças e jovens a partir de **cartas relacionadas** aos temas da mobilidade urbana, acessibilidade, diversidade, paisagem urbana, entre outros, cujos elementos deverão fazer parte da narrativa criada. Além de abrir espaço para uma troca de experiências e aprendizados sobre os temas propostos, a dinâmica proporciona a

ampliação das experiências sociais, o desenvolvimento da imaginação, a capacidade de escutar e de dar sequência lógica à narrativa. A atividade também permite que os(as) participantes associem as situações vivenciadas em seus cotidianos com as histórias contadas, trazendo a ludicidade para essas vivências.



ônibus



escadaria



poluição

corrida
amiga
transporte a pé

corrida
amiga
transporte a pé

corrida
amiga
transporte a pé

Como aplicar?

Inicia-se a atividade apresentando **algumas cartas ilustradas** que contêm elementos que podem ser encontrados na cidade e nas caminhadas do dia a dia e seus respectivos significados e informações pertinentes, por exemplo: faixa de pedestres, ponto de ônibus, banco, iluminação, etc.

Após breve explicação, os(as) participantes são separados(as) em até 4 grupos (dependendo da quantidade de pessoas na atividade). Nesses grupos, cada estudante será sorteado(a) com

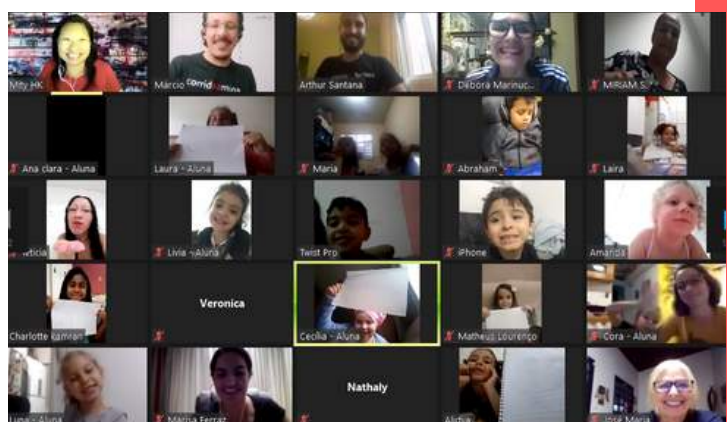
cartas (2 ou 3 - novamente depende do número de participantes) e, em salas divididas na plataforma de videoconferência, monitores(as) e participantes criam uma curta história a partir das cartas que receberam. Vale deixar a criatividade rolar e perceber como as vivências de cada um(a) revelam histórias legais de serem ouvidas. Depois de terminadas as histórias, todos(as) se reúnem na sala principal e um(a) representante de cada grupo conta sua história.

▶ Equipamentos e materiais necessários

Cartas/cards digitais com ilustrações dos elementos que serão trabalhados.

▶ Atenção

É recomendado que os(as) monitores(as) direcionem as histórias de acordo com os temas a serem abordados, como a mobilidade urbana, acessibilidade, diversidade e paisagem urbana, além de questionar, de forma lúdica e em tom amigável, situações indesejáveis que possam surgir nas histórias, porém sempre deixando as crianças e jovens livres para interagir e criar.



▶ Materiais extras necessários para a execução

Equipamento eletrônico com conexão à internet e aplicativo de videoconferência instalado (sugestões: Zoom ou Google Meet). Recomenda-se o uso de notebook ou computador para melhor visibilidade e execução da atividade.

QUIZ DA MOBILIDADE UR



TEMAS

mobilidade urbana, acessibilidade, inclusão, diversidade, cidadania, paisagem urbana, meio ambiente, sustentabilidade e saúde



PÚBLICO-ALVO

crianças de 6 anos a jovens de 14 anos (Ensino Fundamental)



LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, História, Matemática, Ciências e Arte



PARTICIPANTES

até 20 pessoas



TEMPO PREVISTO

20 minutos



MONITORES

mínimo 2 pessoas (uma pessoa fica responsável por compartilhar o jogo e outra auxilia na interação e comunicação com os(as) participantes)



BANA

O QUE A CALÇADA AMIGA DO PEDESTRE TEM?



COMO É O NOME DO PISO QUE A PESSOA COM DEFICIÊNCIA VISUAL UTILIZA PARA SE MOVER PELA CIDADE?

TÁTIL

LADRILHO

PRICTON



6a

▶ O que é?



O **Quiz da mobilidade urbana** é um conjunto de 23 perguntas e respostas ilustradas, relacionadas, principalmente, ao contexto da mobilidade urbana e cidadania. Nessa dinâmica é possível abordar vários elementos da mobilidade, do espaço público e dos benefícios da caminhada para o bem-estar, saúde e sustentabilidade. Os objetivos da atividade são explorar e estimular o raciocínio

dos(as) participantes e trazer, de forma lúdica e leve, novos conteúdos, informações e curiosidades sobre a mobilidade urbana e temas transversais. Sendo assim, os assuntos trabalhados podem ser facilmente assimilados pelos(as) participantes, proporcionando maior retenção do conteúdo a longo prazo e despertando o interesse das crianças e jovens para uma cidadania ativa.

QUAL É A DISTÂNCIA QUE O CARRO TEM
QUE FICAR DO/DA CICLISTA?

1,0 M

1,5 M

0,5 M



6a

▶ Como aplicar?

O Quiz é compartilhado por um(a) monitor(a), enquanto os(as) outros(as) se revezam para ler as perguntas para os(as) participantes.

Os(as) participantes podem responder através do bate-papo/chat do aplicativo de videoconferência ou diretamente pelo microfone.

Após as respostas serem reveladas, os(as) monitores(as) aprofundam o assunto por meio de explicação ou problematização do que está sendo abordado, trazendo mais informações e curiosidades e, assim, criando uma troca de conhecimentos e colaborando com novos aprendizados para o grupo.

QUAL A VELOCIDADE QUE UMA PESSOA ANDA NA RUA?

10 KM/H

8 KM/H

4 KM/H



IDOSOS: 2,7 KM/H; CRIANÇAS: 3,2 KM/H

▶ **Equipamentos e materiais necessários**

Quiz ilustrado com as perguntas e respectivas respostas elaborado em modo de slides.

▶ **Atenção**

É importante aprofundar o conteúdo a partir das respostas de cada questão, trazendo contextos cotidianos e informações relevantes que possam contribuir para o ensino dos(as) participantes. Utilizar uma linguagem acessível e adaptada ao público-alvo.

▶ **Materiais extras necessários para a execução**

Equipamento eletrônico com conexão à internet, aplicativo de videoconferência instalado (sugestões: Zoom ou Google Meet) e material de apoio dos conteúdos a serem abordados em cada questão do quiz. Recomenda-se o uso de notebook ou computador para melhor visibilidade e execução da atividade.

TABULEIRO DA MOBILIDA



TEMAS

mobilidade urbana, acessibilidade, inclusão, diversidade, cidadania e sustentabilidade



PÚBLICO-ALVO

crianças de 6 anos a jovens de 14 anos (Ensino Fundamental)



LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, História, Matemática, Ciências e Arte



PARTICIPANTES

até 20 pessoas



TEMPO PREVISTO

25 minutos



MONITORES

mínimo 2 pessoas (uma pessoa fica responsável por compartilhar o jogo e a outra auxilia na interação e comunicação com os(as) participantes)

DE URBANA

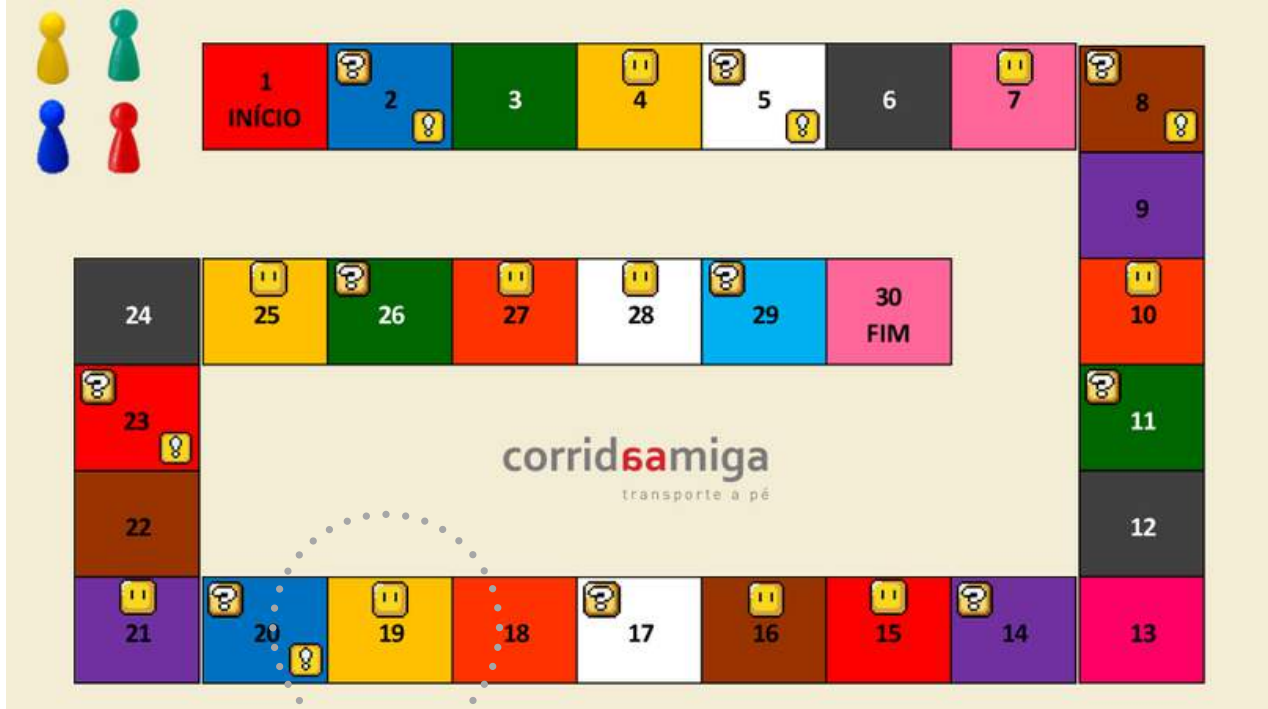
▶ O que é?



O **jogo da mobilidade urbana** é um tabuleiro que traz diversas situações cotidianas relacionadas à mobilidade urbana, acessibilidade e cidadania. A dinâmica da atividade é semelhante a do jogo da vida, contendo 4 pinos que percorrem as 30 casas do tabuleiro a partir de um dado virtual que é utilizado a cada rodada. Em algumas casas há perguntas, em outras há desafios e ainda há diversas situações que impedem ou ajudam os grupos a avançar pelas

casas do jogo.

Além do caráter lúdico e divertido, a dinâmica desenvolve funções relacionadas a aspectos sociais, cognitivos e afetivos dos(as) participantes. O objetivo da atividade é estimular os(as) estudantes a se relacionarem entre si durante as rodadas e a assimilarem as situações apresentadas no jogo de acordo com o contexto real de cada um(a), trazendo diferentes cenários e dinâmicas da cidade e dos transportes urbanos.



▶ Como aplicar?

Um(a) monitor(a) compartilha o tabuleiro e o dado virtual que será utilizado durante a dinâmica. Os(as) participantes são divididos(as) em grupos representados pelas cores dos pinos do jogo, podendo formar até 4 grupos (vermelho, azul, amarelo e verde). Ao avançar nas casas do tabuleiro, os(as) participantes devem responder às perguntas, realizar alguns

desafios e também sofrer as consequências que surgirem, como voltar 2 casas por não respeitar os assentos preferenciais no transporte público. Os(as) monitores(as) responsáveis pela atividade fazem as perguntas, ou apresentam os desafios, e problematizam as respostas. Dependendo do tempo destinado para a dinâmica, não é necessário completar o tabuleiro.



▶ **Equipamentos e materiais necessários**

Jogo de tabuleiro com casas numeradas, contendo perguntas e respostas, desafios e situações cotidianas, e dado virtual.

▶ **Atenção**

É recomendado fazer uma conexão das situações e desafios que aparecem no jogo com a realidade vivida por cada um(a), aproximando os(as) participantes aos temas e estimulando a participação deles(as) na dinâmica.

▶ **Materiais extras necessários para a execução**

Equipamento eletrônico com conexão à internet, aplicativo de videoconferência instalado (sugestões: Zoom ou Google Meet) e material de apoio dos conteúdos a serem abordados em cada casa do tabuleiro. Recomenda-se o uso de notebook ou computador para melhor visibilidade e execução da atividade e o uso do PowerPoint para elaboração do jogo da mobilidade urbana.

CIDADE DOS SONHOS



TEMAS

mobilidade urbana, acessibilidade, inclusão, diversidade, cidadania, paisagem urbana, meio ambiente, sustentabilidade e saúde



PÚBLICO-ALVO

crianças de 3 anos a jovens de 17 anos (Ensinos Infantil, Fundamental e Médio)



LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, História, Ciências e Arte



PARTICIPANTES

ilimitado



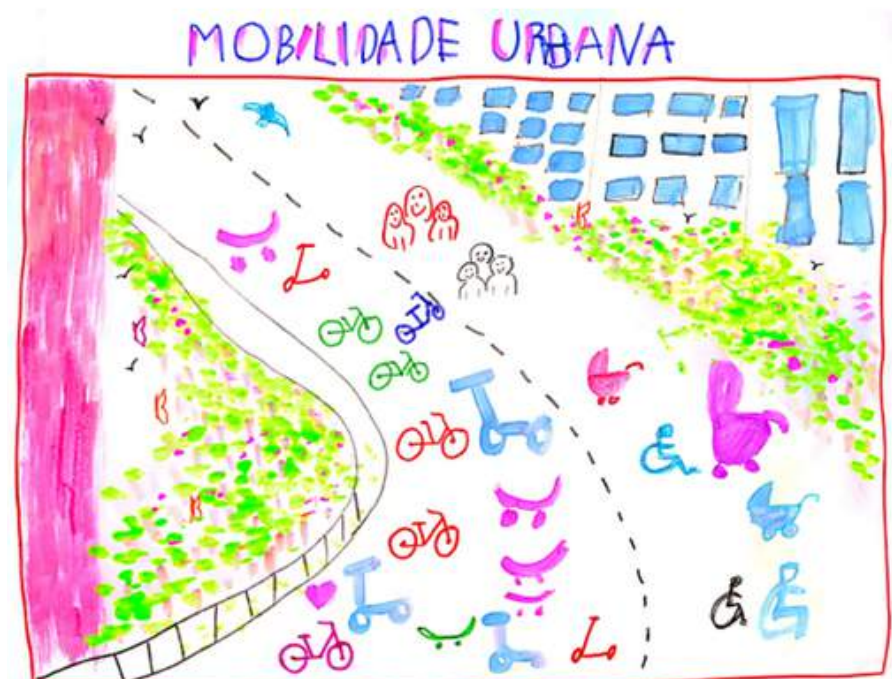
TEMPO PREVISTO

15 minutos



MONITORES

mínimo 1 pessoa



▶ O que é?

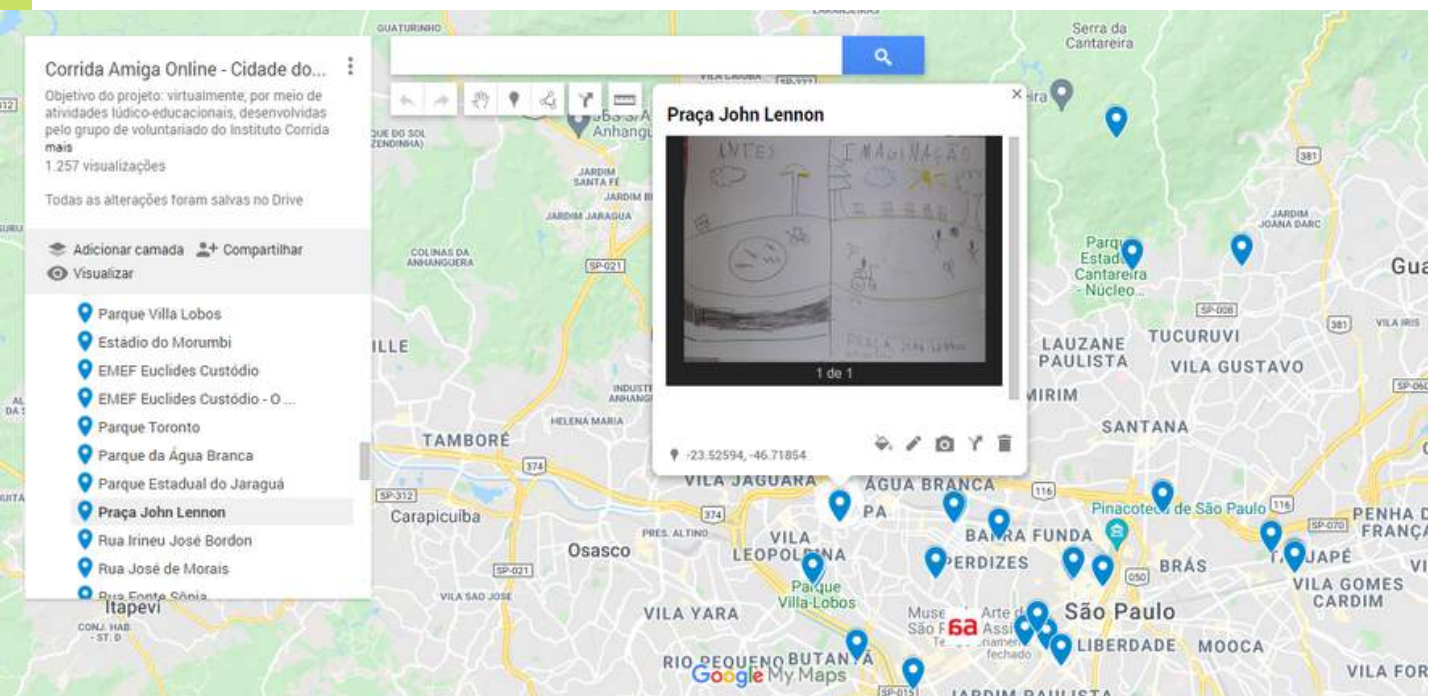
Nessa atividade as crianças e jovens são estimulados(as) a desenharem lugares que possuem alguma memória afetiva ou locais que acreditam que precisam de melhorias, seja a própria rua, a escola, uma praça, um parque ou qualquer outro espaço urbano que desperte o interesse dos(as) participantes. O principal objetivo da atividade é despertar a criatividade dos(as) participantes a partir de aspectos ideais que uma cidade dos sonhos

apresentaria, considerando a valorização da mobilidade ativa e a ocupação do espaço público. Além disso, a dinâmica proporciona a compreensão de como eles(as) podem ser os autores da transformação dos espaços em que vivem, uma vez que possuem um importante papel como cidadãos(ãs). Por isso, o protagonismo e a escuta das vivências dos(as) participantes são partes essenciais da atividade.

▶ Como aplicar?

Após a sensibilização sobre a importância de cidades mais saudáveis, acessíveis e caminháveis com os(as) participantes, eles(as) são convidados a desenhar sua própria cidade dos sonhos, levando em consideração aspectos ideais, principalmente para a mobilidade ativa. Para a escolha do local a ser desenhado, é sugerido que seja um espaço que as crianças e jovens tenham alguma memória afetiva. Também como sugestão, é pedido para que desenhem o lugar já com as mudanças que gostariam de

implantar, por exemplo: ciclovias, pontos de ônibus, calçadas acessíveis com rampas e piso tátil, mais arborização em uma rua ou praça, iluminação pública adequada, entre outros elementos fundamentais para a segurança e convivência dos(as) pedestres. A técnica é livre! Ao final da atividade, todos os desenhos podem ser inseridos em um mapa colaborativo criado através do My Maps, os quais estarão geolocalizados, ou seja, inseridos exatamente nos lugares que foram retratados nos desenhos.



Confira o [mapa da Corrida Amiga!](#)





▶ Equipamentos e materiais necessários

Papel, lápis, lápis de cor, caneta ou outros materiais para desenho e um mapa base criado através do Google My Maps.

▶ Atenção

Para que os desenhos representem a cidade dos sonhos de cada um(a), é essencial que os elementos urbanos que fazem parte do nosso cotidiano, assim como os desafios nos deslocamentos a pé e na ocupação do espaço público, sejam trabalhados anteriormente com os(as) participantes, abrindo um espaço de escuta para as

crianças e jovens compartilharem suas vivências e os aspectos que são importantes para eles(as). Além disso, a partir do desenvolvimento da atividade, é recomendado que sejam abordados aspectos de uma cidadania ativa. A linguagem e a abordagem da atividade devem ser adequadas à faixa etária do grupo participante.

▶ Materiais extras necessários para a execução

Equipamento eletrônico com conexão à internet, aplicativo de videoconferência instalado (sugestões: Zoom ou Google Meet) e equipamento para tirar

foto ou scanner. Recomenda-se o uso de notebook ou computador para melhor visibilidade e execução da atividade.

SE ESSA RUA FOSSE MINHA



TEMAS

mobilidade urbana, acessibilidade, inclusão, diversidade, cidadania, paisagem urbana, meio ambiente e sustentabilidade



PÚBLICO-ALVO

crianças de 6 anos a jovens de 17 anos (Ensinos Fundamental e Médio), podendo ser aplicado com adultos



LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, História, Matemática, Ciências e Arte



PARTICIPANTES

até 20 pessoas



TEMPO PREVISTO

15 minutos



MONITORES

mínimo 1 pessoa



▶ O que é?

A partir do uso da plataforma **Streetmix**, a atividade consiste em criar uma rua ideal para a convivência na cidade e deslocamentos seguros dos pedestres. A ferramenta oferece as opções de construir, personalizar e compartilhar diferentes tipologias de ruas, podendo incluir árvores, ciclovias, alargar calçadas, adicionar pontos de ônibus,

mobiliários urbanos e definir a iluminação pública. Dessa forma, o objetivo principal é construir uma rua com base nas opiniões e vivências dos(as) participantes, aplicando na prática os conceitos de planejamento urbano e de mobilidade urbana, com foco nos pedestres, e levantar questões pertinentes sobre os elementos escolhidos para essa rua que irá representar todos(as).

▶ Como aplicar?

A página do Streetmix é compartilhada por um(a) monitor(a) com um desenho padrão de rua. Os(as) participantes poderão escolher o nome da rua e adicionar, excluir e modificar itens e suas respectivas características, sendo sempre conduzidos(as) e provocados(as) pelos(as) monitores(as) que farão a problematização das escolhas das crianças e jovens. Durante a cocriação, podem ser abordados

alertas e benefícios de cada elemento escolhido, como a vantagem de uma calçada mais larga, e também sobre as legislações e diretrizes existentes relacionadas ao espaço urbano. Após a finalização do desenho da rua, o material pode ser baixado e compartilhado com todos(as), inclusive com os(as) professores(as), para ser usado em outras discussões e disciplinas.



▶ Equipamentos e materiais necessários

Plataforma Streetmix

▶ Atenção

É interessante trazer conceitos relativos ao planejamento urbano e à mobilidade urbana ao longo da atividade, além de comentar sobre as vivências cotidianas, justificando e apresentando as vantagens e desvantagens de cada escolha dos(as) participantes. A abordagem e linguagem utilizadas devem ser adequadas a cada tipo de público, podendo ser mais lúdica ou mais técnica de acordo com a idade dos(as) participantes.



▶ Materiais extras necessários para a execução

Equipamento eletrônico com conexão à internet e aplicativo de videoconferência instalado (sugestões: Zoom ou Google Meet). Recomenda-se o uso de notebook ou computador para melhor visibilidade e execução da atividade e o cadastro prévio na página do Streetmix para ter acesso a todas ferramentas disponíveis.

SHOW DO CALÇADÃO



TEMAS

mobilidade urbana, acessibilidade, inclusão, diversidade, cidadania, paisagem urbana, meio ambiente, sustentabilidade, saúde e bem-estar, legislação e políticas públicas



PÚBLICO-ALVO

jovens de 15 anos a 17 anos (Ensino Médio), podendo ser aplicado com adultos



LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, História, Matemática, Ciências e Arte



PARTICIPANTES

até 20 pessoas, divididas em 3 grupos



TEMPO PREVISTO

1 hora e 30 minutos



MONITORES

mínimo 3 pessoas (cada pessoa fica responsável por um grupo)



Os investimentos na rede de mobilidade ativa (ciclovária, espaços de circulação) são equivalentes aos investimentos na rede de transporte de veículos individuais e de carga.



▶ O que é?

O Show do calçado é uma atividade para ser realizada em grupo, onde cada participante deve interagir com os demais para analisar afirmações e decidir se são verdadeiras ou falsas. O jogo é composto por um conjunto de frases que apresentam dados e informações sobre mobilidade urbana e temas transversais, como saúde e bem-estar, legislação e políticas públicas, meio ambiente, etc. O objetivo é trabalhar esses

conteúdos de forma lúdica e divertida, estimulando o raciocínio, o trabalho em equipe e a troca de vivências e conhecimentos entre os(as) participantes. A dinâmica promove um debate construtivo e, assim, contribui com novos aprendizados relacionados aos impactos da mobilidade urbana, além de colaborar com o desenvolvimento de competências socioemocionais.

Como aplicar?

A atividade se inicia com uma apresentação sobre os temas a serem abordados e o panorama da mobilidade urbana nas cidades brasileiras, ressaltando alguns conceitos para introduzir a dinâmica, como transporte e mobilidade, rede de mobilidade a pé, caminhabilidade, segurança viária, além dos benefícios da caminhada para a saúde e para o meio ambiente. Após essa exposição, explica-se a dinâmica e os(as) participantes são divididos em 3 grupos, os quais serão separados em salas diferentes para a realização do jogo. Cada grupo terá 15 minutos para analisar as afirmações, decidindo se a frase é verdadeira ou falsa, ou seja, se as informações apresentadas condizem com a realidade ou se apresentam dados equivocados. Para auxiliar e para tornar a atividade mais lúdica,

os(as) participantes podem escolher até 3 cards de ajuda, sendo que podem ter consequências boas ou ruins. Cada resposta correta vale 1 ponto e cada card utilizado perde 0,5 ponto. Após o término do tempo, todos(as) voltam à sala principal para verificar as respostas e discutir cada afirmação. É nesse momento que as trocas de conhecimento são intensificadas e que os grupos podem compartilhar como chegaram em cada resposta. Durante essa fase da atividade, os(as) integrantes do grupo que está perdendo são desafiados a realizar alguma dinâmica para recuperar os pontos, como uma mímica ou uma contação de história improvisada. A atividade finaliza após comentar sobre as afirmações e computar a pontuação de cada grupo.

▶ Equipamentos e materiais necessários

Conjunto de afirmações sobre mobilidade urbana e temas transversais, contendo informações e dados que podem ser verdadeiros ou falsos, elaborado em modo de slides.

▶ Atenção

O grau de dificuldade da dinâmica deve ser adequado à faixa etária e nível de ensino dos(as) participantes a partir da escolha do conteúdo das afirmações. É importante criar momentos de descontração ao longo da atividade e manter uma ambiência de colaboração e não de competitividade entre os grupos. O aprofundamento dos assuntos também é desejável, por isso é fundamental estimular as pessoas a participarem do jogo e a compartilharem suas experiências e conhecimentos.

▶ Materiais extras necessários para a execução

Equipamento eletrônico com conexão à internet, aplicativo de videoconferência instalado (sugestões: Zoom ou Google Meet) e material de apoio das afirmativas do Show do calçadão, contendo o gabarito e as informações corretas sobre o assunto abordado. Recomenda-se o uso de notebook ou computador para melhor visibilidade e execução da atividade e o uso do PowerPoint para elaboração e desenvolvimento da dinâmica.



Dados do IBGE mostram que cerca de 20% do orçamento das famílias brasileiras é comprometido com mobilidade. Em áreas como a região metropolitana do Rio de Janeiro, esse indicador chega a um terço da renda.



JOGO LÚDICO



TEMAS

mobilidade urbana, acessibilidade, inclusão, diversidade, cidadania, paisagem urbana, meio ambiente, esportes, saúde, sustentabilidade e expressão corporal



PÚBLICO-ALVO

crianças de 4 a 8 anos (Ensinos Infantil e Fundamental)



LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, Ciências, Arte e Educação Física



PARTICIPANTES

até 20 pessoas



TEMPO PREVISTO

45 minutos



MONITORES

mínimo 1 pessoa



▶ O que é?

O Jogo lúdico é uma atividade de escuta e movimento, parte da adaptação da brincadeira de mímica e inspiração na metodologia da união europeia “**Traffic Snake Game**”.



O jogo é estruturado com três conteúdos da Educação Física que se adequam aos objetivos da dinâmica: jogos ambientais, simbólicos e de exercícios. O roteiro e o planejamento do jogo compõe a história de um gatinho, como personagem principal, que dialoga com as crianças acerca dos meios de locomoção adotados pelas famílias nos trajetos de ir e vir da escola. O jogo foi desenvolvido no **Scratch**, uma plataforma de programação educacional gratuita, é aplicado ao vivo, através de plataforma de videoconferência online, e pode



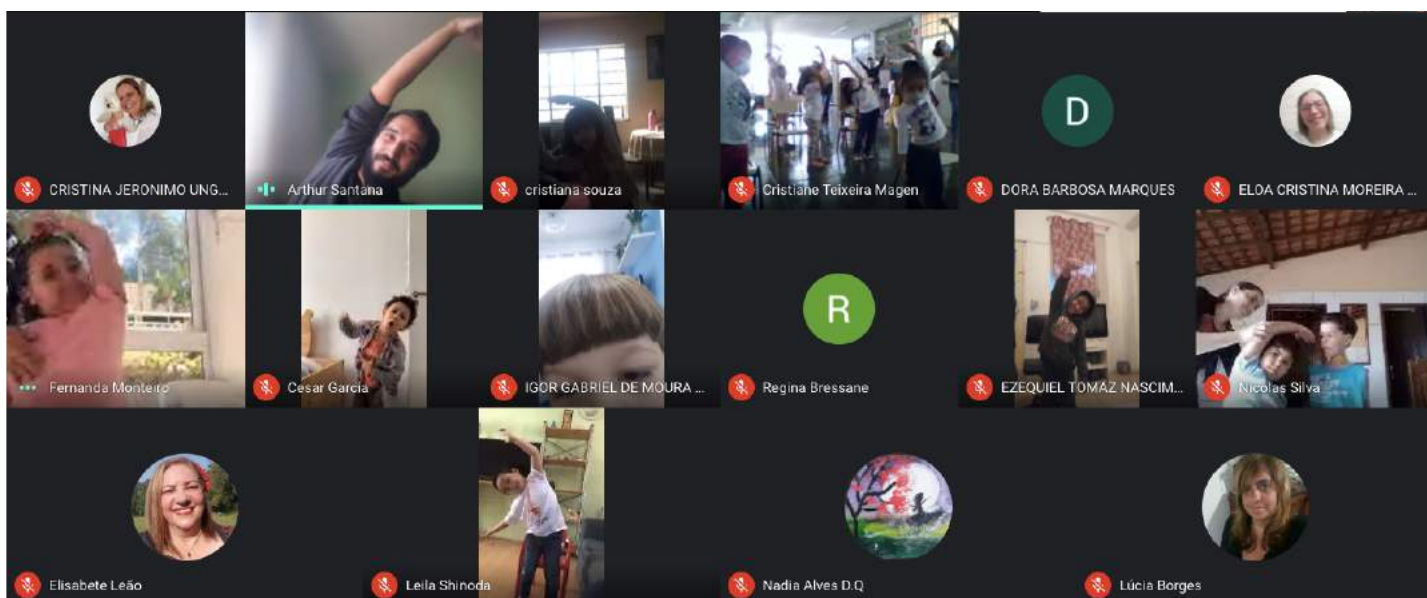
ser disponibilizado em formato de vídeos para serem acessados remotamente. Assim como as dinâmicas de mobilidade com o corpo, o Jogo lúdico proporciona o desenvolvimento das crianças e jovens em outras formas de comunicação, de expressão de pensamentos, de relacionar-se com o outro, estimulando a criatividade e o movimento. O objetivo é a sensibilização sobre a importância da atividade física no cotidiano de todos e todas e auxílio, com informações adicionais, ao diagnóstico sobre a prática de atividade física e hábitos de deslocamentos da comunidade, através de uma dinâmica lúdica de escuta ativa e propostas de interação com movimentos e desafios corporais.

▶ Como aplicar?

Inicia-se a dinâmica com um alongamento, orientando as crianças a fazerem movimentos que remetem a imagens, como animais conhecidos. Após o alongamento, é apresentado um vídeo que mostra algumas situações protagonizadas pelo gatinho. A cada troca de cena é pedido para que os(as) participantes interajam com o

gatinho realizando uma mímica orientada para responderem a questão daquela cena. Após a apresentação completa da história, as crianças são encorajadas a responder sobre com quem e como vão até a instituição e o que gostam de fazer nos momentos livres, assim como os esportes que já praticam ou gostariam de praticar.





▶ Equipamentos e materiais necessários

Vídeo criado na plataforma Scratch.

▶ Atenção

Antes do início da história em vídeo, por requerer que todos(as) ouçam, é orientado que permaneçam em silêncio ou que desliguem os microfones. Também é necessário estimular a interação com o corpo. Para isso, uma dica é introduzir a história dizendo que o gatinho tem ouvidos muito sensíveis, então as atividades só podem ser feitas através de movimentos.

▶ Materiais extras necessários para a execução

Equipamento eletrônico com conexão à internet e aplicativo de videoconferência instalado (sugestões: Zoom ou Google Meet). Recomenda-se o uso de notebook ou computador para melhor visibilidade e execução da atividade.

REFERÊNCIAS



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁ

BRASIL, Política Nacional De Mobilidade Urbana, Lei N° 12.587, 2012.

BARRA, V. M. M. Exploração de necessidades socioeducativas e análise de modelos formativos de educação ambiental com caráter experimental. *Educar em Revista*, p. 111-128, 2006.

FUNDACIÓN MAPFRE. A Escola e a Mobilidade Sustentável: Volume 1 - Guia do Professor. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://documentacion.fundacionmapfre.org/documentacion/publico/es/mediala/group/1113917.do>. Acesso em: 10 ago. 2022.

GOHN, M. da G. Educação não-formal, educador(a) social e projetos sociais de inclusão social. *Rio de Janeiro*, 1, 1, p. 28-43, 2009.

FICAS

ITDP BRASIL. MobilIDADOS em foco - Boletim #3: Os carros e as cidades em colapso. 2019. Disponível em: https://itdpbrasil.org/wp-content/uploads/2019/09/3.6_ITDP_MobilIDADOS_Boletim-3_3.pdf. Acesso em: 2 ago. 2022.

Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Caderno Territórios Educativos para Educação Integral. 12. ed. Brasília: Programa Mais Educação, 2010. 60 p. (Série Cadernos Pedagógicos). Disponível em: <https://educacaointegral.org.br/wp-content/uploads/2014/04/territorioseducativos.pdf>. Acesso em: 22 mar. 2021.

TOZONI-REIS, M. Temas ambientais como tema geradores. Contribuições para uma metodologia educativa ambiental crítica, transformadora e emancipatória. Educar em Revista, v. 27, p. 93-110, 2006.

BIBLIOGRAFIA COMPLEM

FUNDACIÓN MAPFRE. Educação Viária é Vital, 2021. Disponível em: <https://www.fundacionmapfre.com.br/educacao-e-divulgacao/seguranca-viaria/educacao-viaria-e-vital/>. Acesso em: 11 set. 2022.

INSTITUTO CORRIDA AMIGA. EducANDO nos Espaços Públicos: Práticas Lúdicas para Ação Climática, 2022. 67 p. Disponível em: <http://corridaamiga.org/wp-content/uploads/2022/04/Cartilha-EducANDOnos-Espacos-Publicos-Praticas-Ludicas-para-Acao-Climatica.pdf>. Acesso em: 11 set. 2022.

INSTITUTO CORRIDA AMIGA. Projeto Escola Ativa continua em 2022! Disponível em: <http://corridaamiga.org/2022/05/01/projeto-escola-ativa-continua-em-2022/>. Acesso em: 11 set. 2022.

INSTITUTO CORRIDA AMIGA. Relatório Final Projeto Escola Ativa: o despertar para o esporte, 2021. 88 p. Disponível em: <http://corridaamiga.org/wp-content/uploads/2021/12/Relatorio-Final-Projeto-Escola-Ativa.pdf>. Acesso em: 11 set. 2022.

INSTITUTO CORRIDA AMIGA. Relatório Escola Ativa 01 (Ano 2), 2022. 44 p. Disponível em: <http://corridaamiga.org/wp-content/uploads/2022/08/Relatorio-01-Projeto-Escola-Ativa-Ano-2.pdf>. Acesso em: 13 set. 2022.

ENTAR



FOTOGRAFIAS E IMAGEN

- p. 2 - Bonde a pé EMEI Angelo Martino, São Paulo. Setembro de 2018.
- p. 6 - Circuito do pedestre EMEI Yukio Ozaki, São Paulo. Junho de 2022.
- p. 8 - Circuito do pedestre EMEI Dona Ana Rosa de Araújo, São Paulo. Março de 2019.
- p. 9 - Recorte de fotografia: Circuito do pedestre Canto Cidadão, São Paulo. Setembro de 2018.
- p. 20 - Circuito do pedestre EMEF Professora Maria Antonieta D'Alkimin Basto, São Paulo. Setembro de 2017. Créditos: Fábio Miyata.
- p. 22 - Jogo lúdico EMEI Presidente Dutra, São Paulo. Maio de 2022.
- p. 26 - Jogo lúdico EMEI Mary Buarque, São Paulo. Maio de 2022.
- p. 27 e 28 - Circuito do pedestre EMEI Mary Buarque, São Paulo. Outubro de 2019.
- p. 30 - Circuito do pedestre. Numeração das fotografias em sentido horário, iniciando na foto localizada na parte mais superior da página:
- 1 e 3 - EMEI Mary Buarque, São Paulo - outubro de 2019
 - 2 e 7 - Instituto Ana Rosa, São Paulo - agosto de 2019
 - 4 - EMEI Dona Ana Rosa de Araújo, São Paulo - outubro de 2018
 - 5 - EMEI Dona Ana Rosa de Araújo, São Paulo - março de 2019
 - 6 - SESC Verão, São Paulo - fevereiro de 2019
- p. 31 - Circuito do pedestre EMEI Mary Buarque, São Paulo. Outubro de 2019.
- p. 33 e 34 - Circuito do pedestre EMEF Professora Maria Antonieta D'Alkimin Basto, São Paulo. Setembro de 2017. Créditos: Fábio Miyata.
- p. 35 - Circuito do pedestre EMEF Infante Dom Henrique, São Paulo. Novembro de 2018.
- p. 36 - Circuito do pedestre EMEI Dona Ana Rosa de Araújo, São Paulo. Março de 2019.
- p. 38 - Twister da mobilidade SESC 24 de Maio (São Paulo) - Semana de prevenção de quedas em idosos. Junho de 2019.
- p. 39 - Twister da mobilidade SESC Carmo (São Paulo) - Enduro a pé. Janeiro de 2019.
- p. 40 - Twister da mobilidade elaborado pelo Instituto Corrida Amiga.
- p. 41 e 42 - Bonde a pé LAC2, São Paulo. Junho de 2018.
- p. 44 - Bonde a pé Dia da Família EMEI Dona Ana Rosa de Araújo, São Paulo. Novembro de 2019.
- p. 45 - Metodologia lúdica de leitura urbana para crianças de 3 a 7 anos à esquerda e para crianças de 7 a 14 anos à direita.

- p. 46 - Bonde a pé EMEI Dona Ana Rosa de Araújo, São Paulo. Novembro de 2018.
- p. 47 - Bonde a pé EMEI Dona Ana Rosa de Araújo, São Paulo. Outubro de 2019.
- p. 48 - Bonde a pé CEI Suzana Campos Tauil, São Paulo. Novembro de 2019.
- p. 49 a 56 - Bonde cultural a pé EMEI Dona Ana Rosa de Araújo, São Paulo. Maio de 2018. Créditos: Fábio Miyata.
- p. 58 - idem
- p. 60, 61 e 63 - Treinamento de Voluntariado da Corrida Amiga, São Paulo. Março de 2018. Créditos: Fábio Miyata.
- p. 62 - Treinamento de Voluntariado da Corrida Amiga, São Paulo. Agosto de 2018.
- p. 68 - Três capturas de tela durante as seguintes práticas online, de cima para baixo:
- 1 - Jogo lúdico EMEI Presidente Dutra, São Paulo - maio de 2021
 - 2 - Corrida Amiga Online EMEI Mary Buarque, São Paulo - novembro de 2020
 - 3 - Show do calçadão Rede Cidadã - março de 2021
- p. 71 - Cards elaborados pelo Instituto Corrida Amiga.
- p. 72 - Corrida Amiga Online PAC, São Paulo. Maio de 2021.
- p. 74 e 75 - Jogo da memória da mobilidade elaborado pelo Instituto Corrida Amiga na plataforma Wordwall.
- p. 79 - Cards elaborados pelo Instituto Corrida Amiga.
- p. 80 - Corrida Amiga Online EMEI Presidente Dutra, São Paulo. Novembro de 2020.
- p. 81 a 86 - Quiz da mobilidade urbana elaborado pelo Instituto Corrida Amiga.
- p. 89 e 90 - Tabuleiro da mobilidade urbana elaborado pelo Instituto Corrida Amiga.
- p. 92 - Desenho feito por estudante da EMEF Euclides Custódio da Silveira, São Paulo.
- p. 93 - Mapa colaborativo do Instituto Corrida Amiga feito no Google My Maps.
- p. 94 - Desenho do Parque Villa-Lobos (São Paulo) feito por estudante da EMEF Euclides Custódio da Silveira, São Paulo.
- p. 96 a 98 - Plataforma Streetmix.
- p. 100 e 102 - Show do calçadão elaborado pelo Instituto Corrida Amiga.
- p. 104 - Jogo lúdico EMEI Dona Ana Rosa de Araújo, São Paulo. Maio de 2021.
- p. 105 - Jogo lúdico elaborado pelo Instituto Corrida Amiga na plataforma Scratch.
- p. 106 - Jogo lúdico EMEI Dona Ana Rosa de Araújo, São Paulo. Maio de 2021.
- p. 112 - Recorte de fotografia: Bonde a pé Instituto Ana Rosa, São Paulo. Outubro de 2019.
- p. 118 - Bonde cultural a pé EMEI Dona Ana Rosa de Araújo, São Paulo. Maio de 2018. Créditos: Fábio Miyata.

**AGRADECI
MENTOS**



Com a colaboração do grupo de voluntariado da Corrida Amiga, desde 2016 realizamos ações voluntárias em escolas e instituições filantrópicas parceiras a fim de incentivar e promover a mobilidade a pé e a ocupação do espaço público pelas crianças e jovens.

No ano de 2020, com o início da pandemia de covid-19, tivemos que refletir sobre nosso propósito, adaptar e reinventar nossas atividades. Para isso, contamos com um esforço colaborativo e, a partir de soluções criativas e elaboradas de forma coletiva, adaptamos nossas metodologias para continuarmos com nossas ações também de modo online, mantendo o mesmo objetivo de transformar nossas cidades em espaços mais equitativos, sustentáveis e caminháveis.

Nossas atividades só foram possíveis até agora por causa das ações da nossa equipe de voluntariado. Por isso, agradecemos muito aos grupos que toparam revisitar e adaptar as nossas atividades ludopedagógicas, que nos auxiliaram na criação desse material e que continuam colocando as atividades em prática.

Agradecemos às instituições parceiras e apoiadoras, que nos ajudam a construir nossos valores e realizar nossa missão em prol do transporte a pé e de cidadãos e cidadãs mais conscientes e próximos dos lugares onde (con)vivem.

Nós esperamos que as ações voluntárias possam sempre nutrir esperanças, inspirar e se multiplicar.



Agradecemos muito às pessoas que já conduziram as nossas atividades e que fazem parte da história do Instituto Corrida Amiga:

Amanda de Barros Reginaldo
Ana Cláudia Bazzo Sá
Ana Claudia Portela
Ana Galdino
Ana Júlia Ribeiro
Ana Luiza Aureliano Silva
Ana Karina Nogueira
Angela Knijnik
Aretha Beatriz Brito da Rocha
Arthur Santana
Aryana da Silva
Augusto de Freitas
Bianca Carosini
Bianca Ferreira
Bibiana Tini
Brenda Moraes
Bruna Gabriela Silva Machado
Bruno Oliveira
Caio Alves Sena
Camila Rossi Cintra Elias
Camilla Araujo Mleczak
Carolina Aguiar Sant'Anna
Carolina Gigeck Silva
Carolina Volpini
Caroline das Mercês Silva
Christian Costa Silva
Claudia Patricia Ramirez
Claudia Rodrigues de Aguiar
Cleiton Oliveira Almeida
Cley Fernandes de Souza
Dayana dos Santos Mercedes
Débora Cristina Gouvêa de Barros
Débora Ribeiro
Deise Patricia Barp

Denise Barros
Diane Ruedo
Eliane de Lima Nunes
Estela Sakihara
Fábio Miyata
Fábio Silva Barros
Gabriel Barista Toledo
Gabriel Sivieri Baracho
Gabriela Cicci Faria
Gabriela de Oliveira Souza
Gabriela Fonseca
Gabriela Katie Silva Morita
Gabriela Viola
Gabrielle Segatti Almeida
Giovana Rafael Ferreira
Giovanna Scorza Buontempo
Graziela Mingati
Ilso Neres
Isabela Mello
Isabela Micael Romualdo
Jacia Braz da Silva
Jamile Silva Pereira
Janicleide Lopes Pereira
Jennifer Oliveira
Jéssica Esteves Silva
João Sousa
Júlia Oliveira Valentin
Julia Pipolo de Mesquita
Júlia Sayuri Yamasaki
Juliana Maras Lamberts
Juliana Santiago da Franca
Karina Sousa de Farias
Kelly Carvalho da Silva
Kericles Pinheiro de Oliveira
Layla Facci Mendes
Lourenço Barsi-Gomes
Luara Patrão Elias
Lucas Almeida de Barros
Lucas Ota
Luiza Maciel Costa da Silva
Luri Russo de Oliveira
Marcela Novaes da Silva
Maria Cristina Scorza
Maria Lima
Maria Valdicy Costa
Marina Ferreira Alves
Marina Izepe
Marina Machado Brandão
Marina Pereira
Marjorie Martins Silveira
Márcio M. de Moraes Jr.
Matheus de Paula Silva
Miquele de Castro
Mity Hori
Myllena Rodrigues
Narciso Oliveira Junior
Natalia Cistofani
Nayara de Lima Alves
Noel Rosa de Castro
Paloma Martins
Paulo Roberto Vieira de Mello
Pedro Paulo Makhlof
Rafael Fontes
Rayssa Mesquita da Costa
Renato Mello
Salatiel Alves da Cruz Junior
Sarah Farias Silva
Sileide Silva dos Santos
Silvia Stuchi
Simeia Brito dos Santos
Sissy Guillen Salarrayan
Tatiana Harada
Tatiana Nara Barp Emygdio
Thiago Santos
Tifani Ketlin da Silva Soares
Veridiana Araujo Vicentim
Vinicius dos Santos

The image features a minimalist design with abstract, flowing lines in red and light pink against a white background. The lines are thick and organic, creating a sense of movement and depth. The text is centered in the lower half of the image.

corridosamiga
transporte a pé