



A CIDADE SOB O OLHAR DAS CRIANÇAS

A PARTIR DA MOBILIDADE URBANA




Foto Franklin de Paula

A CIDADE SOB O OLHAR DAS CRIANÇAS

▲ ▲ ▲ A PARTIR DA MOBILIDADE URBANA ▲ ▲ ▲

Visando ampliar a consciência urbana e ambiental dos futuros cidadãos brasileiros, o CAU Brasil por meio da Comissão de Política Urbana e Ambiental criou em 2018 o CAU Educa, que almeja dialogar com alunos do ensino fundamental sobre educação urbanística ambiental por meio de práticas pedagógicas. O referido conselho, em 2021, organizou um concurso cujo objetivo foi selecionar boas práticas propositivas de educação urbana e ambiental¹, e em 2022, teve a iniciativa de reunir todos os projetos selecionados em uma publicação visando difundir e dialogar essas boas práticas com a sociedade em geral, sempre possuindo o desejo de construir cidades justas e com qualidade de vida para todos. O Instituto Corrida Amiga foi uma das organizações contempladas e esta publicação foi desenvolvida neste âmbito.

¹ O Instituto Corrida Amiga participou deste concurso e ganhou menção honrosa na modalidade Práticas Pedagógicas de Educação Urbanísticas, abordando o tema mobilidade ativa. ([Link da premiação](#) e [link da publicação](#)) 

FICHA TÉCNICA

Coordenação geral - Equipe Instituto Corrida Amiga

Ana Paula Borba - Coordenadora de Projetos (e coordenadora desta publicação)

Marcio de Moraes Jr. - Coordenador Geral

Silvia Stuchi - Diretora- Fundadora

Arthur Santana - Consultor Estratégico

Equipe técnica & Pesquisadores/as

Profa. Dra. Andréa de Oliveira Tourinho - PPGAUR-Universidade São Judas Tadeu

Cintia Andrade Pessoa Tasca - Instituto Corrida Amiga (voluntária)

Profa. Dra. Eneida de Almeida - PPGAUR-Universidade São Judas Tadeu

Gabriela Katie Silva Morita - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo-USP

Graziela Zanchetta Mingati - Instituto Corrida Amiga (voluntária)

Juliana Santiago da Franca - Instituto Corrida Amiga (voluntária)

Kericles Pinheiro de Oliveira Silva - Instituto Corrida Amiga (voluntário)

Laís Oliveira Xavier - Instituto Corrida Amiga (voluntária)

Ludmilla Francisca Duarte - Escola de Artes, Ciências e Humanidades-USP

Luri Russo de Oliveira - Instituto Corrida Amiga (voluntária)

Profa. Dra. Maria Isabel Imbronito - PPGAUR-Universidade São Judas Tadeu

Profa. Dra. Sonia Regina Paulino - Escola de Artes, Ciências e Humanidades-USP

Instituto Corrida Amiga. A Cidade Sob o Olhar das Crianças a Partir da Mobilidade Urbana, 2023.



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.

Para esta publicação, foi proposto um formato de **desenvolvimento inovador e colaborativo**, à várias mãos (e pés!), com a cooperação de uma **equipe interinstitucional (Universidades, Escolas Públicas e Terceiro Setor) e interdisciplinar** formada por 15 pessoas de diferentes áreas do conhecimento: **Arquitetura e Urbanismo, Biologia, Economia, Gestão Ambiental e Pedagogia**. Para a identificação das contribuições individuais, criamos esse quadro, que contém a autodeclaração de participação de cada um / uma, ao longo dessa caminhada.

Colaborador/a	Escrita	Metodologia	Estrutura	Reuniões	Troca de mensagens nos comentários no documento	Outros*
Arthur Santana						
Andréa de O. Tourinho						
Cintia Tasca						
Eneida de Almeida						
Gabriela Morita						
Graziela Mingati						
Juliana da Franca						
Kericles Pinheiro						
Laís Oliveira Xavier						
Ludmilla Duarte						
Luri Russo						
Maria Isabel Imbrunito						
Sônia Paulino						

* Experiência de multiplicação das metodologias ativas, definidas e/ou utilizadas pelo Corrida Amiga, em escola pública da periferia da Zona Leste de São Paulo.

QUEM SOMOS

O Instituto Corrida Amiga

Como nossa essência, a partir do engajamento de voluntários(as) em nossas atividades, junto com a equipe de gestão, buscamos a transformação das pessoas, a partir da perspectiva da mobilidade ativa, do acesso e direito à cidade. 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. 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. Com o apoio e engajamento do grupo de voluntariado, já foram beneficiadas mais de 26.000 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 cerca de 7.000 crianças, em 20 instituições parceiras, por meio de atividades presenciais e online. Nossas ações estão ainda fortemente ligadas às Agendas 2030 e Climática.

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 o exercício da cidadania ativa.

Como reconhecimento de nosso trabalho ao longo desses anos, recebemos as seguintes premiações:

- Menção honrosa na categoria Práticas Pedagógicas CAU Educa 2021
- Seleção para a plataforma Arbo do IAB 2021 Instituto de Arquitetos do Brasil
- Vencedor do prêmio Vozes da Mobilidade 2021 Jornal O Estado de S. Paulo
- Vencedor do prêmio Descarbonário Brasil 2021 Climate Reality Project
- Finalista do Prêmio Inovação em Mobilidade, da Frente Nacional de Prefeitos, 2023

SUMÁRIO

O COMEÇO DA CAMINHADA.....	1
MOBILIDADE URBANA E AS CRIANÇAS:.....	5
A TRANSFORMAÇÃO DAS CIDADES.....	5
O QUE DESEJAMOS COM ESTA PUBLICAÇÃO?.....	6
CORRELAÇÕES ENTRE AS PRÁTICAS LÚDICAS E PESQUISAS CONSAGRADAS NA ÁREA DE MOBILIDADE URBANA.....	9
Diálogo da publicação com a.....	10
Agenda 2030 e a BNCC.....	10
Agenda 2030.....	10
BNCC- Base Nacional Comum Curricular.....	11
PASSO A PASSO DA NOSSA.....	14
CAMINHADA COLETIVA.....	14
PRÁTICAS PEDAGÓGICAS.....	14
PASSO A PASSO.....	14
PRÁTICAS LÚDICAS PARA AMPLIAR A PARTICIPAÇÃO: CIDADES QUE ESCUTAM AS CRIANÇAS SÃO CIDADES PARA TODAS AS PESSOAS.....	17
PRÁTICA A SER UTILIZADA: BONDE A PÉ.....	18
PRÁTICA A SER UTILIZADA:.....	25
CIRCUITO DO PEDESTRE.....	25
PRÁTICA A SER UTILIZADA:.....	34
JOGO LÚDICO.....	34
PRÁTICA A SER UTILIZADA:.....	41
COMO VOCÊ CHEGOU ATÉ AQUI?.....	41
PRÁTICA A SER UTILIZADA:.....	45
INTERVENÇÕES TÁTICAS LÚDICAS.....	45
PRÁTICA A SER UTILIZADA:.....	52
PLACAS DE ORIENTAÇÃO (WAYFINDING).....	52
PESQUISADORES E PESQUISADORAS:.....	55
POR ONDE COMEÇAR ESTA CAMINHADA?.....	55
UM POUQUINHO DAS NOSSAS FACILITAÇÕES NO PROJETO CAU EDUCA.....	56
ATIVIDADES DE EXTENSÃO- PPGAUR-USJT.....	56
ATIVIDADES CORRIDA AMIGA 2023.....	57
DIÁLOGOS FINAIS.....	58
DIÁLOGO COM A AGENDA 2030.....	58
DIÁLOGO COM A BNCC.....	62
PALAVRAS FINAIS, CAMINHOS ABERTOS.....	63
AGRADECIMENTOS PELOS ENCONTROS, AO LONGO DA CAMINHADA.....	63
RESULTADOS DAS COLETAS DE DADOS E DIAGNÓSTICO.....	64
MATERIAIS COMPLEMENTARES.....	65



O COMEÇO DA CAMINHADA

As atividades lúdicas desenvolvidas que serão apresentadas neste documento têm como objetivo aproximar e conectar as pessoas ao espaço em que vivem, e a transformação do cotidiano dos(as) cidadãos(ãs) a partir da perspectiva da mobilidade ativa, do acesso e direito à cidade, sendo os propósitos do Instituto Corrida Amiga.

Através da experiência adquirida nas atividades da ONG com crianças, realizadas desde 2016, notou-se o potencial destas para coleta de dados urbanísticos do ponto de vista deste público, por meio da sistematização das informações registradas nas atividades com base no material desenvolvido coletivamente pela nossa equipe interdisciplinar, sendo estes as fichas preenchidas e os desenhos elaborados pelos participantes; os registros fotográficos feitos durante a realização das atividades; bem como as anotações pré e pós oficinas elaboradas pelos pesquisadores e voluntários.

A problematização do conceito tradicional de infância, que restringe as crianças aos espaços privados (da casa, sobretudo), à irracionalidade e como sendo sujeitos sem autonomia, enquanto os adultos pertencem aos espaços públicos da cidade, são independentes e racionais, são aspectos essenciais para reconhecer as limitações e as injustiças associadas a essa visão simplista. Essa visão não leva em consideração a diversidade de experiências das crianças, que são capazes de tomar decisões racionais dentro de seu contexto de desenvolvimento e têm o potencial de contribuir para questões públicas relevantes para elas.

A limitação das crianças ao espaço privado pode afetar negativamente sua educação e socialização. A interação com o mundo exterior, incluindo a rua e outros espaços públicos, desempenha um papel crucial no desenvolvimento social, emocional e cognitivo das crianças. **A participação infantil não apenas permite que as crianças expressem suas opiniões e desejos, mas também as ajuda a desenvolver habilidades de tomada de decisão, pensamento crítico e empatia. Além disso, reconhecer as crianças como sujeitos agentes contribui para a construção de sociedades mais inclusivas e democráticas, onde as vozes de todas as pessoas são valorizadas.**

A **Convenção sobre os Direitos da Criança das Nações Unidas**², adotada em 1989, enfatiza que as crianças têm o direito de serem ouvidas e de participar em questões que as afetam. Restringir a infância ao âmbito privado contradiz esses princípios fundamentais de direitos humanos. Assim, motivadas pela **Agenda 21**³ e pela Convenção sobre os Direitos da Criança (CDC), têm crescido as discussões sobre a participação infantil, reconhecendo as crianças como sujeitos agentes. Isso representa uma mudança significativa na maneira como a sociedade enxerga as crianças e sua capacidade de contribuir ativamente em questões que as afetam, que as crianças têm pensamentos, sentimentos e perspectivas valiosas que devem ser levadas em consideração. Nisso, necessita-se explorar maneiras de promover essa participação ativa das crianças.

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)⁴, lei federal que coloca crianças e adolescentes como sujeitos de direito e alvos de prioridade nas políticas públicas, fala sobre o direito destas ao lazer, cultura e esporte, e a responsabilidade conjunta da família, do poder público, da comunidade e sociedade em assegurar tais direitos, com absoluta prioridade (artigo 4º), em concordância com o artigo 227 da Constituição Federal do Brasil⁵.

As práticas pedagógicas do Instituto Corrida Amiga, além do alinhamento com os direitos internacionais e nacionais de crianças e adolescentes, observa ainda os preceitos do Plano Nacional Primeira Infância⁶ e Plano Municipal pela Primeira Infância⁷ da cidade de São Paulo, quanto à promoção de oportunidades de brincar e aprender nos espaços públicos urbanos.

² Convenção sobre os direitos da criança. Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca>>. Acesso em: 20 set. 2023.

³ Agenda 21- UNCED, 1992. Disponível em: <<https://sustainabledevelopment.un.org/outcomedocuments/agenda21>>. Acesso em: 30 ago. 2023.

⁴ Lei Federal nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que regulamenta o artigo 227 da Constituição Federal. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm Acesso em: 13 out. 2023.

⁵ Constituição Federal do Brasil, de 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 13 out. 2023.

⁶ Plano Nacional Primeira Infância. Disponível em: <https://primeirainfancia.org.br/wp-content/uploads/2020/10/PNPI.pdf>. Acesso em: 13 out. 2023.

⁷ Plano Municipal pela Primeira Infância do município de São Paulo. Disponível em: https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/upload/Plano_Municipal_pela_Primeira_Infancia.pdf. Acesso em: 13 out. 2023.

Nesse sentido, vale citar iniciativas bastante relevantes e promissoras envolvendo a participação em processos e a experiência e vivência das crianças na cidade, e Francesco Tonucci⁸ se destaca por ser considerado uma das vozes mais eloquentes, uma vez que acredita que as crianças devem ter uma participação social no debate acerca do futuro das cidades⁹, por meio da escuta afetiva de modo a reverter o paradigma do planejamento urbano que considera ser masculino. O pedagogo é o criador do projeto internacional “A Cidade das Crianças”¹⁰, servindo de inspiração quer seja na Europa, a exemplo de Valongo¹¹, em Portugal, onde, em 2022, houve a primeira sessão do “Conselho das Crianças”, na qual o poder público português possa introduzir em seu planejamento a visão das crianças; bem como, na América Latina, com os casos da cidade de Rosário¹², na Argentina, onde foram criados “Conselhos Infantis”, de modo que tomadores de decisão pudessem ouvir as crianças e que suas falas possam servir de orientação para as melhorias urbanas, e Jundiaí (SP)¹³, no Brasil, que também adere à Rede de Cidade das Crianças, envolvendo o Poder Público e o meio acadêmico nesta parceria.

Tomando por base uma revisão bibliográfica realizada a partir de livros, publicações e artigos relacionados ao tema do lúdico urbano, entendemos que não há uma metodologia única a ser aplicada, com ferramentas específicas, ou mesmo um consenso sobre como fazer pesquisa com crianças, e como extrair/interpretar/utilizar os dados obtidos. Todavia, entendemos como essencial a busca por metodologias de pesquisas envolvendo crianças e sua participação ativa, a partir de preceitos éticos e da premissa de que são sujeitos de direitos na cidade, com suas necessidades específicas de ser humano em formação, em desenvolvimento físico e psicológico.

⁸ Educação e Território. Francesco Tonucci: a criança como paradigma de uma cidade para todos. Set. de 2016. Disponível em: <<https://educacaoeterritorio.org.br/reportagens/francesco-tonucci-a-crianca-como-paradigma-de-uma-cidade-para-todos/>>. Acesso em: 18 set. 2023.

⁹ TONUCCI, Francesco. Citizen Child: Play as Welfare Parameter for Urban Life. 2005. Disponível em: <https://www.lacittadeibambini.org/wp-content/uploads/2018/02/Citizen-Child-Play-as-Welfare-Parameter.pdf>. Acesso em: 10 out. 2022.

¹⁰ La Città dei Bambini. Disponível em: <<https://www.lacittadeibambini.org/>>. Acesso em: 20 set. 2023.

¹¹ Serras do Porto Valongo. Conselho das crianças de Valongo iniciou funções. Março de 2022. Disponível em: <<https://www.cm-valongo.pt/viver/noticias/noticia/conselho-das-criancas-de-valongo-iniciou-funcoes>>. Acesso em: 20 set. 2023.

¹² Criança e natureza. Ciudad de los niños. Disponível em: <<https://criancaenatureza.org.br/pt/acervo/ciudad-de-los-ninos-rosario-argentina/>>. Acesso em: 20 set. 2023.

¹³ Prefeitura de Jundiaí. Rede Cidade das Crianças é apresentada a Universidades. Disponível em: <<https://jundiai.sp.gov.br/noticias/2023/03/21/rede-cidade-das-criancas-e-apresentada-a-universidades/>>. Acesso em: 18 set. 2023.

Um trabalho de pesquisa relevante neste sentido, intitulado *"Growing Up In Cities"*, realizado por uma equipe coordenada pelo arquiteto Kevin Andrew Lynch¹⁴, com o apoio da UNESCO e do MIT – Massachusetts Institute of Technology, em 1977, procurou sistematizar conclusões sobre o que seria crescer em grandes cidades, algo como uma legibilidade da cidade a partir do ponto de vista de crianças e adolescentes, com sua participação ativa. Importante ressaltar que hoje vivemos um contexto temporal, cultural, tecnológico e populacional muito diferente da época de sua realização; não obstante, é uma pesquisa que instiga a busca por novos caminhos na pesquisa com e sobre crianças na cidade – até onde podem ir e o que podem fazer, onde é seguro e acolhedor e onde é perigoso, o que faz um local ser propício à brincadeira e ao encontro –, bem como a utilização de ferramentas múltiplas para coleta de dados, como maquete, desenhos, questionários, oficinas etc.

Nas áreas de psicologia e pedagogia, encontramos muito mais referências que abordem a temática, no entanto, especificamente na área do urbanismo, há certa escassez. **É sob este contexto, que a presente publicação faz-se necessária, contribuindo para avanços em pesquisas que envolvem crianças, mobilidade urbana, espaços públicos e afins, sobretudo, colaborando para que as vozes das crianças sejam incorporadas nas tomadas de decisões, em diferentes escalas – cidade, bairro, rua – bem como diminuindo as lacunas existentes nestes tipos de metodologias de coleta e análise de dados – que são, de modo geral, engessadas e não dialogam com a potente, fértil e vasta forma que as crianças interagem com o mundo.**

Afinal, como já dizia Paulo Freire (2012)¹⁵:

"Antes de tornar-me um cidadão do mundo, fui e sou um cidadão do Recife, a que cheguei a partir de meu quintal, no bairro da Casa Amarela. Quanto mais enraizado na minha localidade, tanto mais possibilidades tenho de me espraiar, me mundializar. Ninguém se torna local a partir do universal"

(Paulo Freire, 2012, p. 25)

¹⁴ LYNCH, Kevin. *Growing up in cities: Studies of the Spatial Environment of Adolescence in Cracow, Melbourne, Mexico City, Salta, Toluca and Warszawa*. Cambridge, Massachusetts and London: The MIT Press, UNESCO, 1977.

¹⁵ FREIRE, Paulo. *À sombra desta mangueira*. São Paulo: Paz & Terra, 2012.

MOBILIDADE URBANA E AS CRIANÇAS: A TRANSFORMAÇÃO DAS CIDADES

A partir da definição de mobilidade urbana como a maneira de ir e vir das pessoas na cidade, entende-se que este conceito compreende tanto aspectos físicos de infraestrutura viária, necessários para a realização dos deslocamentos, quanto sistemas e modos de transportes envolvidos nestes deslocamentos. Quando falamos em mobilidade urbana sustentável, o deslocamento de pessoas por modos ativos ganha destaque frente ao deslocamento de veículos individuais motorizados, tendo em vista que todas as pessoas, em todas as fases da vida e em algum momento do dia, são pedestres (VASCONCELOS, 1985)¹⁶, com particularidades a serem respeitadas, especialmente com relação aos grupos mais vulneráveis, como: pessoas idosas, crianças, gestantes, pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida etc.

Neste contexto, cabe enfatizar que a mobilidade urbana sustentável está intrinsecamente ligada ao conceito de acessibilidade, termo utilizado para designar parâmetros e/ou condições de mobilidade e percepção de espaços de maneira autônoma, independente e segura, garantindo que pessoas com diferentes necessidades tenham acesso a todos os espaços, com dignidade, facilidade e conforto.

A mobilidade urbana ativa está alinhada com a mobilidade urbana sustentável, pois pauta-se nas diversas formas de deslocamento não motorizado, como andar a pé, de bicicleta etc. Estas formas de deslocamento liberam espaços na cidade, quando comparamos a necessidade da utilização de grandes espaços urbanos para a implementação de vias e estacionamentos impulsionados pelo transporte particular motorizado, além de afetar o meio ambiente em uma proporção muito menor que todos os outros modos de transporte e contribuir positivamente combater as emergências climáticas, ao reduzir e/ou evitar a emissão de gases poluentes e de efeito estufa (GEHL, 2013)¹⁷.

A mobilidade urbana realizada pelas crianças na cidade e a forma de interação com comunidade desempenham um papel crucial no desenvolvimento infantil e na construção da identidade das crianças como cidadãs ativas e participativas. Quando as crianças ocupam espaços públicos elas desenvolvem um senso de comunidade e pertencimento, proporcionados pelas valiosas experiências do brincar (WINNICOTT, 1975)¹⁸, fomentando oportunidades para as crianças aprenderem, crescerem e se tornarem membros ativos e conscientes de sua comunidade e sociedade em geral.

¹⁶ VASCONCELOS, Eduardo Alcântara de. O que é trânsito. Coleção Pequenos Passos, n. 162. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

¹⁷ GEHL, Jan. Cidades para Pessoas. São Paulo: Perspectiva, 2013.

¹⁸ WINNICOTT, Donald Woods. O brincar e a realidade. Coleção Psicologia Psicanalítica. Rio de Janeiro: Imago, 1975. Disponível em: <<http://lotuspsicanalise.com.br/biblioteca/WINNICOTT-O-Brincar-e-a-Realidade.pdf>>. Acesso em: 26 set 2023.

O QUE DESEJAMOS COM ESTA PUBLICAÇÃO?

Esta publicação **"A cidade sob o olhar das crianças a partir da mobilidade urbana"** deseja contribuir para a **identificação de formas de ampliação da participação infantil**, por meio de algumas das práticas pedagógicas realizadas pelo Instituto Corrida Amiga, bem como **proporcionar formas lúdicas de apropriação dos espaços públicos urbanos**. Nisso, reconhece-se as diferentes formas pelas quais as crianças podem ser envolvidas nos processos de participação e como a escuta ativa desempenha um papel fundamental para efetivar esse envolvimento.

A seguir, apresentaremos o objetivo de cada prática pedagógica, a forma de aplicação, os materiais utilizados, o número necessário de facilitadores (pesquisadores e monitores), algumas possibilidades de coleta e análise de dados, uma vez que cada pesquisa pode apresentar focos e métodos diversos. Primeiramente, ao se propor coletar dados com crianças deve-se considerá-las em sua totalidade, ou seja, considerar toda a cultura da infância a qual ela faz parte.

O termo cultura da infância é definido, segundo Sarmiento, como "[...] a capacidade de atuação das crianças como atores sociais críticos que desenvolvem modos de significação e ação próprios, que se distinguem dos modos de ação e significação dos adultos." (SARMENTO e CERISARA, 2004)¹⁹, ou seja, devemos partir do princípio de que **a criança se constitui como um ator social crítico capaz de externalizar a sua própria visão de mundo**.

Outro ponto relevante na coleta de dados com crianças é a importância de "[...] lidar com mais de um procedimento metodológico para compreender o fenômeno que se quer estudar." (MARTINS FILHO e BARBOSA, 2010)²⁰, portanto, se faz necessário diversificar a metodologia utilizada como meio de escuta às crianças. A exemplo, ao escolher o desenho produzido pelas crianças como um instrumento metodológico de pesquisa, o recomendado, segundo os autores, é que para além do desenho coletado, sejam feitas anotações das condições em que esse desenho foi realizado; ou ainda que registros fotográficos sejam feitos de quando e como estes desenhos foram realizados, ou seja, para uma melhor compreensão do que foi levantado junto às crianças, é recomendado que seja analisado mais de um procedimento metodológico, de forma que um sirva de apoio ao outro, procurando evitar assim possíveis lacunas nas informações coletadas.

¹⁹ SARMENTO, Manuel Jacinto e CERISARA, Ana Beatriz. As Culturas da infância: encruzilhadas da segunda modernidade. In: Crianças e Miúdos. Perspectivas sociopedagógicas da infância e educação - Culturas de infância: as culturas e os (des)caminhos das políticas educativas. As crianças e a Educação. Coleção em foco. Porto: Edições Asa, 2004. Disponível em: <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/79706>>. Acesso em: 23 Ago 2023.

²⁰ MARTINS FILHO, Altino José e BARBOSA, Maria Carmem Silveira. Metodologias de pesquisas com crianças. Revista Reflexão e Ação, Santa Cruz do Sul, v.18, n2, p.08-28, jul./dez. 2010. Disponível em: <<https://online.unisc.br/seer/index.php/reflex/article/view/1496/1935>>. Acesso em: 24 ago. 2023.

INSPIRAÇÕES ANTERIORES

A inspiração para a realização desta publicação surge de experiências vividas pelo Instituto Corrida Amiga, descritas a seguir:

Projeto “Área da Infância Jundiá” Urban95

Apoio técnico Instituto Corrida Amiga

Implementação Ateliê Navio

Realização Prefeitura de Jundiá

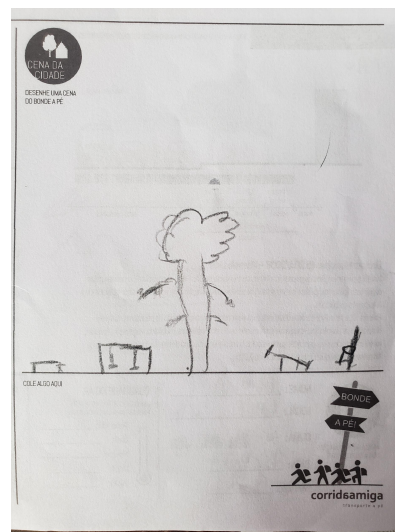
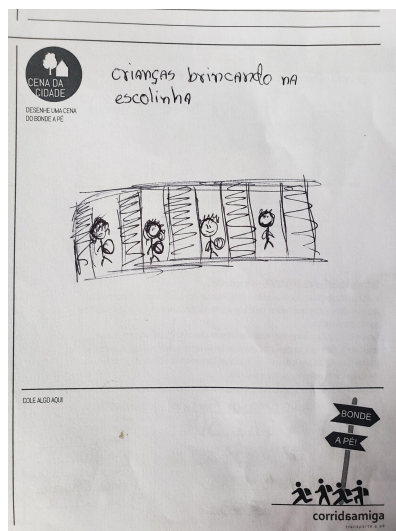
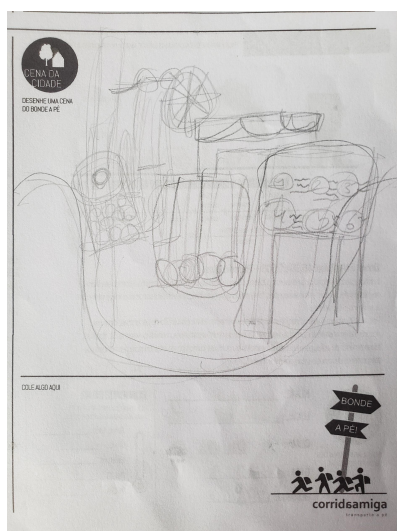
No projeto “Área da Infância Jundiá”, na etapa de Engajamento Comunitário e Monitoramento Vila Arens e Jd. Tarumã/São Camilo, foram realizadas atividades pedagógicas com crianças em dois dias, que consistiram em uma pesquisa exploratória com a coleta de dados das percepções e opiniões das crianças dentro de seu universo lúdico. As atividades foram desenvolvidas em dois momentos: primeiramente, realizou-se uma pré-atividade, a qual consistiu em uma conversa para escutar as crianças a respeito dos seus deslocamentos e visões da cidade, de modo lúdico, trazendo também questões de acessibilidade e mobilidade urbana sustentável. Este momento seguiu com o desenvolvimento das práticas Circuito do Pedestre e Twister da Mobilidade, sendo finalizado com uma conversa pós-atividade, para ouvir os comentários das crianças sobre as atividades. Durante o segundo momento, desenvolveu-se o Bonde a Pé, vivência a pé pelas ruas do bairro que visa aguçar a percepção e o olhar das crianças sobre mobilidade urbana sustentável, o qual foi acompanhado com a escuta das observações e desejos das crianças, seguido de desenhos sobre o que elas experienciaram durante a atividade.

Consultoria para o fortalecimento da participação dos adolescentes e aperfeiçoamento de políticas públicas em mobilidade segura no território de Cidade Tiradentes - UNICEF

Parceria de implementação Instituto Pombas Urbanas e Instituto Corrida Amiga

Parceria estratégica Fundação Abertis Iniciativa UNICEF

Na experiência com o UNICEF, na “Consultoria para o fortalecimento da participação dos adolescentes e aperfeiçoamento de políticas públicas em mobilidade segura no território de Cidade Tiradentes”, foram realizadas 07 atividades lúdicas pedagógicas (Como você chegou aqui, Mímica, Gira Mesa, Mapas dos Trajetos, Placas Wayfinding, Bonde a Pé/Vistoria, Intervenções Lúdicas) com jovens e adolescentes do Núcleo de Cidadania de Adolescentes de Cidade Tiradentes (Nuca CT) em quatro dias. Tais atividades possibilitaram a realização do levantamento de dados, com base na visão dos jovens e adolescentes do território, vinculados ao aspecto da mobilidade urbana, fomentando a geração de demandas categorizadas em primeiro plano, a Situação Territorial, a qual se desmembra em três grandes eixos e seus respectivos subeixos: Mobilidade Urbana (Transporte Público e Ativa), Segurança (Pública e Viária) e Inclusão (Cidadã e Espacial). Vale ressaltar que o objetivo do levantamento de tais demandas de Mobilidade Urbana foi a criação de um Plano de Ação cujo foco era chegar ao Poder Público, por meio do UNICEF.



CORRELAÇÕES ENTRE AS PRÁTICAS LÚDICAS E PESQUISAS CONSAGRADAS NA ÁREA DE MOBILIDADE URBANA

Cabe enfatizar que algumas das atividades lúdicas pedagógicas utilizadas pelo Instituto Corrida Amiga apresentam uma correlação direta com as pesquisas consagradas na área da Mobilidade Urbana (Figura 01), tais como:

Figura 01 - Correlação entre as práticas lúdicas e as pesquisas consagradas da Mobilidade Urbana

Nome da pesquisa / atividade	Origem-Destino (O/D)	Prática Corrida Amiga: Como você chegou aqui?
<p>Descrição</p>	<p>Investigação sobre o padrão de viagens que as pessoas fazem diariamente numa região. Além da informação de origens e destinos, a pesquisa também levanta os motivos e os modos de transporte dessas viagens.</p>	<p>Atividade lúdica que visa conhecer a maneira como os educandos realizam o deslocamento casa-escola, através de perguntas: (a) qual(is) o(s) meio(s) de transporte que você utilizou para chegar até aqui? (b) quanto tempo você levou no seu deslocamento casa-escola? (c) qual foi o custo do seu deslocamento? (d) qual(is) sensação(ões) você teve durante o percurso?</p>
Nome da pesquisa / atividade	Índice de Caminhabilidade (ICam)	Prática Corrida Amiga: Vistoria do Bonde a Pé
<p>Descrição</p>	<p>Ferramenta que permite mensurar as características do ambiente urbano determinantes para a circulação dos pedestres, bem como apresentar recomendações a partir dos resultados obtidos na avaliação.</p>	<p>Atividade lúdica na qual as crianças realizam o levantamento, com base nas suas percepções, acerca do espaço público, como: quantitativo dos equipamentos/mobiliário urbano, pessoas, veículos, bicicletas, sensação de segurança nas travessias, tempo semafórico etc.</p>

Fonte: Elaboração própria

Diálogo da publicação com a Agenda 2030 e a BNCC

A publicação dialoga com dois pilares basilares: a *Agenda 2030*²¹ e a *BNCC*²², apresentados a seguir:

Agenda 2030

Alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030, estabelecidos pela Assembleia Geral das Nações Unidas, o século XXI tem como desafio a incorporação da sustentabilidade nas diversas áreas de conhecimento. Dentre estes, há a preocupação em tornar as “Cidades e Comunidades Sustentáveis”, que enfatiza a necessidade de “tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis”. Os 5 Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) contemplados pelo CAU Educa são:

ODS 3 - Saúde e bem-estar —> Objetivo: Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todas e todos, em todas as idades

ODS 4 - Educação de qualidade —> Objetivo: Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos

ODS 11 - Cidades e comunidades sustentáveis —> Objetivo: Tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis

ODS 13 - Ação contra a mudança global do clima —> Objetivo: Tomar medidas urgentes para combater a mudança climática e seus impactos

ODS 16 - Paz, justiça e instituições eficazes —> Objetivo: Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis

²¹Nações Unidas Brasil. Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável. Disponível em: <<https://brasil.un.org/pt-br/91863-agenda-2030-para-o-desenvolvimento-sustent%C3%A1vel>>. Acesso em: 17 ago. 2023.

²²Ministério da Educação (MEC). Base Nacional Comum Curricular - BNCC, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 12 set. 2023.

Um dos modos de se alcançar as metas globais da Agenda 2030 é definindo os indicadores nacionais, conforme apresentado pelo IPEA (2018)²³, e a mobilidade urbana sustentável, combinando modos de deslocamento ativo (sobretudo, a pé e por bicicleta) com o transporte público coletivo, está direta ou indiretamente relacionada com a consecução dos 5 ODS supracitados.

BNCC- Base Nacional Comum Curricular

Entende-se que há muitos desafios a serem enfrentados para que a Educação do país alcance patamares considerados robustos de modo que haja, de fato, uma mudança de paradigma da sociedade. E é neste contexto que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento normativo que define o conjunto de aprendizagens essenciais à Educação Básica, alicerça a presente publicação. No que tange o Ensino Fundamental, foco desta publicação, a BNCC define 4 eixos de formação:

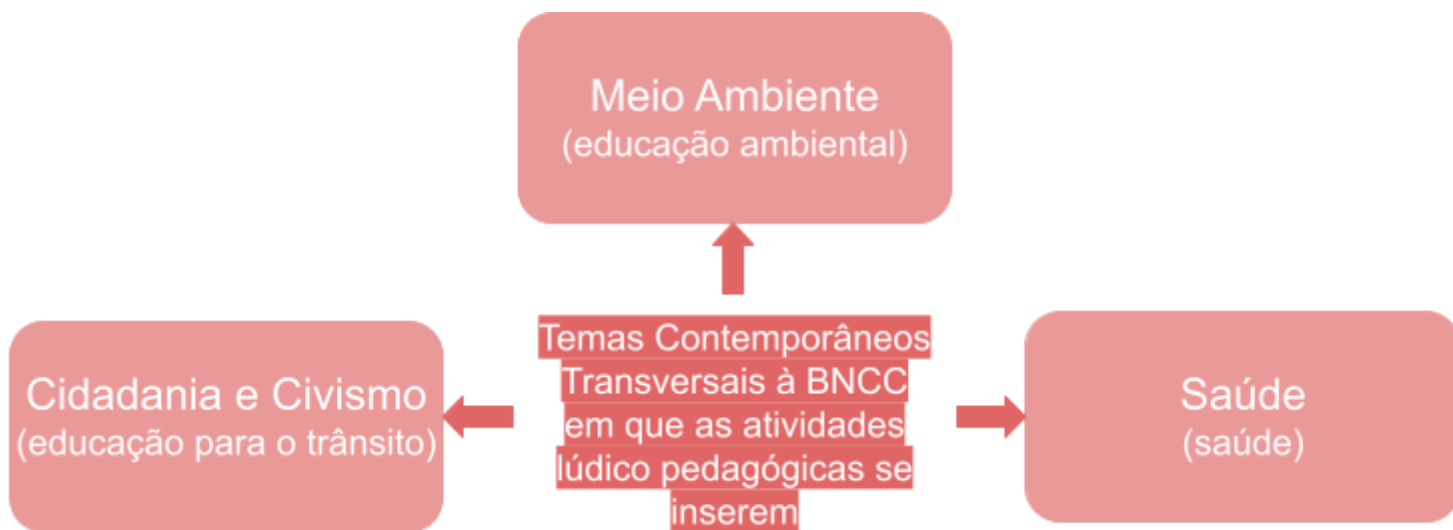
- **Letramentos e capacidade de aprender**
- **Leitura do mundo natural e social**
- **Ética e pensamento crítico**
- **Solidariedade e sociabilidade**

Esses eixos estão integrados aos 6 Temas Contemporâneos Transversais, instituídos pela BNCC²⁴ (Figura 02), que apresentam a ligação entre os distintos componentes curriculares de forma integrada, bem como realizando as devidas correlações com situações vivenciadas pelos educandos em seus cotidianos, auxiliando para trazer contexto e contemporaneidade aos objetos do conhecimento; e, dentre estes, Cidadania e Civismo (Educação para o Trânsito), Meio Ambiente (Educação Ambiental) e Saúde (Saúde) estão diretamente relacionados às atividades lúdicas pedagógicas aplicadas pelo Instituto Corrida Amiga.

²³ INSTITUTO DE PESQUISA ECONÔMICA APLICADA (IPEA). Agenda 2030: ODS – Metas Nacionais dos objetivos de desenvolvimento sustentável. Brasília: IPEA, 2018. Disponível em: https://www.ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/livros/livros/180801_ods_metas_nac_dos_obj_de_desenv_susten_propos_de_ade_gua.pdf. Acesso em: 07 jul. 2023.

²⁴ Ministério da Educação - MEC. Temas Contemporâneos transversais à BNCC: propostas de práticas de implementação, 2019. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/guia_pratico_temas_contemporaneos.pdf>. Acesso em: setembro de 2023.

Figura 02 - Esquema Temas Contemporâneos Transversais à BNCC vinculados às práticas lúdicas pedagógicas aplicadas pelo Instituto Corrida Amiga



Fonte: Adaptado de MEC (2019)

Os Temas Contemporâneos Transversais à BNCC, se estruturam em 4 pilares, conforme apresentado na Figura 03:

Figura 03 - Os 4 pilares em que os Temas Contemporâneos Transversais (TCT's) se estruturam.

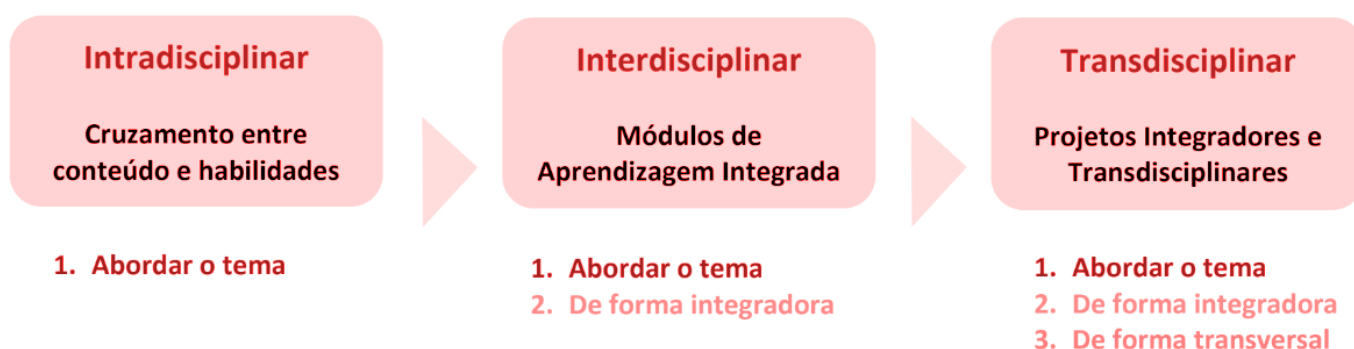


Fonte: MEC (2019)

Os pilares em que os Temas Contemporâneos Transversais (TCT's) se estruturam estão devidamente incorporados nas atividades lúdicas presentes nesta publicação, uma vez que as questões relativas ao trânsito são levadas aos pequenos de forma lúdica, mas sempre trazendo à tona questionamentos de forma integrada ao contexto por eles experienciado, abrangendo as habilidades e competências curriculares da BNCC (CRUZ *et al.* 2021a e 2021b)²⁵.

A maneira como as atividades lúdicas estão estruturadas possibilita que haja a promoção de um processo educativo continuado, tendo em conta a visão coletiva das turmas em que são aplicadas, incluindo os 3 níveis crescentes de complexidade em que os temas contemporâneos transversais devem ser abordados: Intradisciplinar, Interdisciplinar e Transdisciplinar (Figura 04), ou seja, abordarmos as temáticas (Educação para o trânsito, Educação Ambiental e Saúde) de forma gradativa e estimulante por meio da ludicidade.

Figura 04 - 3 níveis crescentes de complexidade de abordagem dos Temas Contemporâneos Transversais (TCT's)



Fonte: MEC (2019)

²⁵ CRUZ, Silvia Regina Stuchi; MINGATI, Graziela Zanchetta; MARTINS, PALOMA. Fundación MAPFRE. A escola e a mobilidade sustentável. Volume 3 - Guia de Atividades Ensino Fundamental I - 1o ao 5o ano - 06 a 10 anos. São Paulo – 2021a. Disponível em: <https://documentacion.fundacionmapfre.org/documentacion/publico/es/media/group/1113919.do> Acesso em: Setembro de 2023. CRUZ, Silvia Regina Stuchi; MINGATI, Graziela Zanchetta; MARTINS, PALOMA. Fundación MAPFRE. A escola e a mobilidade sustentável. Volume 4 - Guia de Atividades Ensino Fundamental II - 6o ao 9o ano - 11 a 14 anos. São Paulo – 2021b. Disponível em: <https://www.mobilize.org.br/estudos/499/a-escola-e-a-mobilidade-sustentavel--volume-1-a-5.html> Acesso em: Setembro de 2023.

PASSO A PASSO DA NOSSA CAMINHADA COLETIVA

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

A ideia desta publicação não é instrumentalizar a coleta de dados, mas legitimar a voz das crianças e dos jovens neste processo de aplicação das atividades lúdicas pedagógicas vinculadas às questões urbanas, o que vem ganhando espaço tanto nas esferas de tomada de decisão quanto no meio acadêmico. Essas **atividades lúdicas têm como objetivo a sensibilização, conscientização e reflexão a respeito da mobilidade ativa**. Ao mesmo tempo, propiciam a coleta de dados, que busca a compreensão de como se dá a percepção do estudante acerca do ambiente urbano, permitindo ao pesquisador, por outro lado, a leitura do espaço a partir do olhar do estudante.

Para tanto, deve-se conduzir a coleta de dados de forma sensível, acessível e adaptada à idade, garantindo que as crianças se sintam à vontade para compartilhar suas perspectivas. A seguir é apresentado o passo a passo do método de coleta de dados adotado nesta publicação, e, em seguida, as práticas lúdicas pedagógicas utilizadas com sugestões de possíveis questionamentos a serem realizados pelos pesquisadores e algumas dicas de aplicação.

PASSO A PASSO

Para a realização da coleta de dados, alguns passos metodológicos foram realizados, conforme apresentados no fluxograma (Figura 05) e explicados a seguir:

Figura 05 - Fluxograma dos passos metodológicos



PASSO 1 Realizamos as atividades com o Ensino Fundamental I com o intuito de, juntamente com os “consultores globais”, verificarmos quais práticas lúdicas necessitavam de ajustes para a realização das coletas de dados e, havendo a necessidade, verificar quais seriam os ajustes e como realizá-los.

PASSO 2 Realizamos a calibração do método, com apoio de especialistas de distintas áreas do conhecimento (arquitetura e urbanismo, biologia, economia, gestão ambiental, etc.), ou seja, uma equipe interdisciplinar (Figura 06), em reuniões ocorridas posteriormente a tais aplicações, o que incrementou significativamente as metodologias lúdicas pedagógicas.

Figura 06 - Equipe Interdisciplinar

Área de Formação	Nome da/o especialista	Área de Formação	Nome da/o especialista
Arquitetura e Urbanismo	Ana Paula Borba Gonçalves	Arquitetura e Urbanismo	Laís Oliveira Xavier
Pedagogia (último semestre)	Barros	Arquitetura e Urbanismo	Ludmilla Francisca Duarte
Arquitetura e Urbanismo	Andréa de Oliveira Tourinho	Gestão Ambiental (último semestre)	
Arquitetura e Urbanismo	Cintia Andrade Pessoa Tasca	Arquitetura e Urbanismo	Luri Russo de Oliveira
Arquitetura e Urbanismo	Eneida de Almeida	Biologia	Marcio Morais Júnior
Arquitetura e Urbanismo	Gabriela Katie Silva Morita	Pedagogia	
Arquitetura e Urbanismo	Graziela Zanchetta Mingati	Arquitetura e Urbanismo	Maria Isabel Imbronito
Arquitetura e Urbanismo	Juliana Santiago da Franca	Gestão Ambiental	Silvia Stuchi Cruz
Arquitetura e Urbanismo	Kericles Pinheiro Silva	Gestão Ambiental	Sonia Regina Paulino
Arthur Santana	Lazer e Turismo	Economia	

Nas reuniões online, a equipe do Instituto Corrida Amiga, que aplicou as práticas, apresentou os resultados sistematizados, por meio de planilhas apresentadas ao fim de cada prática lúdica, e os especialistas debateram acerca das informações a serem incorporadas nas aplicações futuras. A seguir, há exemplos de ajustes que foram realizados a partir da aplicação das atividades com o Ensino Fundamental I:

A partir da atividade do Bonde a Pé (Ensino Fundamental II), houve a atualização das placas de acessibilidade: nas fichas do Bonde a Pé Jovens e Adultos, a antiga placa de idoso foi substituída pela atual de pessoa com mais de 60 anos; Também no sentido de melhorar a aplicação do Bonde a Pé, foi realizada a atualização das fichas do Bonde a Pé Infantil (Ensino Fundamental I), com a inserção de novos desenhos.

PASSO 3 No passo 3, foi realizada a aplicação das metodologias lúdicas pedagógicas já ajustadas (quando necessário).

PASSO 4 No 4º e último passo, consistiu no acompanhamento, da equipe da ONG, das atividades de replicabilidade das metodologias lúdicas pedagógicas propostas pelos pesquisadores (docentes e discentes) do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Arquitetura e Urbanismo da Universidade São Judas Tadeu (PPGAUR-USJT), no âmbito de Projeto de Inserção Social, realizadas em uma escola parceira da instituição.

Esta publicação compila uma série de práticas lúdico-educativas para aplicação junto a estudantes inseridos na faixa etária correspondente ao Ensino Fundamental I e II, com apresentação dos procedimentos metodológicos e orientação para a coleta de dados e respectivas formas de análise dos dados obtidos. Ressalta-se que os resultados obtidos na aplicação das práticas dependerão do grupo de participantes e proponentes, do ambiente, bem como das interferências e oportunidades que ocorrerem durante os procedimentos. Os resultados aqui apresentados são decorrentes de aplicações realizadas entre julho e outubro de 2023. Este material, por se apresentar como uma cartilha orientativa, traz uma sequência de perguntas e respostas após a descrição de cada prática lúdica, conforme:

- (a) O que queremos coletar?*
- (b) Qual (is) objetivo(s)?*
- (c) Qual a melhor forma de coletar?*
- (d) Alguns questionamentos a serem realizados (hipóteses e percepções - quando houver)*
- (e) Algumas dicas de aplicação*
- (f) Sugestão de modelos de sistematização dos dados (quando houver)*

PRÁTICAS LÚDICAS PARA AMPLIAR A PARTICIPAÇÃO: CIDADES QUE ESCUTAM AS CRIANÇAS SÃO CIDADES PARA TODAS AS PESSOAS



PRÁTICA A SER UTILIZADA: BONDE A PÉ

Ficha resumo

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

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

Locais: escolas públicas, escolas particulares, instituições culturais e/ou território educador

Disciplinas sugeridas: Língua Portuguesa, Geografia, História, Matemática, Ciências, Arte e Educação Física.

Quantidade de participantes: até 20 pessoas

Tempo previsto: 60 minutos

Distância sugerida: 2 km (ida e volta)

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

Nº de pesquisadores indicados: mínimo 1 pessoa

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 urbana e para os espaços e equipamentos públicos. Um dos objetivos é estimular que diferentes percepções sejam exteriorizadas e 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.

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 experimentar diferentes situações no *Bonde a Pé*, desde travessias até a 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 as preexistências culturais e urbanas 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). Dependendo das condições socioespaciais do ambiente urbano em que se aplicam as práticas lúdicas, pode haver variações na definição do trajeto - caminhos, paradas, entorno a ser observado -, ou seja, o próprio trajeto ganha especial importância como objeto de interesse.

COMO COLETAR DADOS?

O QUE QUEREMOS COLETAR?

- ▲ Desejos / sonhos / vontades dos/as participantes para a cidade / tipos de trajetos realizados
- ▲ Percepção dos(as) participantes em termos do que há no espaço público em que estão inseridos
- ▲ Percepção dos(as) participantes em termos de sensações, sentimentos, pensamentos sobre como se colocar diante do espaço público
- ▲ Identificação de necessidades de mobilidade, como calçadas adequadas para carrinhos de bebê ou espaços para andar de bicicleta com segurança, sugestões que podem orientar o planejamento urbano inclusivo
- ▲ Identificação de áreas onde os(as) participantes se sentem inseguro(as), como cruzamentos perigosos, por falta de sinalização adequada, ou iluminação insuficiente. Essas percepções podem, por exemplo, ser usadas para sugerir melhorias na segurança viária
- ▲ Reconhecimento de barreiras à acessibilidade, como degraus altos, portas estreitas ou falta de rampas, que são informações cruciais para garantir que a cidade seja acessível a todas as pessoas
- ▲ Apuração de locais que consideram interessantes, como parques, praças, áreas de lazer, bibliotecas etc., que são informações importantes para planejar o desenvolvimento de espaços públicos.

QUAL(IS) OBJETIVO(S)?

- ▲ Aprender os desejos, sonhos, vontades das crianças, de modo a contribuir para a participação social
- ▲ Obter dados qualitativos e quantitativos
- ▲ Analisar como os(as) participantes retratam o espaço público urbano por meio dos seus desenhos e outros registros
- ▲ Analisar como os(as) participantes retratam o espaço público urbano por meio de suas falas
- ▲ Verificar em que medida os(as) participantes se apropriam e reinterpretam o conhecimento acerca da mobilidade urbana nas cidades

QUAL A MELHOR FORMA DE COLETAR?

- ▲ Realizar a coleta de dados com a separação dos(as) participantes por categorias (Ensino Fundamental I e Ensino Fundamental II)
- ▲ Realizar anotações ao longo do percurso quando as os(as) participantes realizam as atividades, ou seja, ao longo do deslocamento (tais como: tirar fotografias do que mais chama a atenção, fazer contagens de elementos presentes no percurso, etc.)
- ▲ Realizar anotações no fim do *Bonde a Pé*, quando for solicitado aos/às participantes que façam desenhos sobre o que encontraram no percurso
- ▲ Elaborar esquemas com desenhos para que os(as) participantes possam marcar (por meio de círculos ou outra forma) o que viram pelo caminho a fim de extrair dados quantitativos

QUAL(IS) O(S) PONTO(S) DE ATENÇÃO?

- ▲ Escolher um percurso que seja adequado à idade dos participantes, como: número de travessias, qualidade das calçadas (sobretudo em relação à largura do passeio), vias de velocidade máxima permitida compatível com a idade dos participantes
- ▲ A quantidade de participantes deve ser adequada à quantidade de monitores, a fim de tornar a caminhada segura

ALGUNS DE NOSSOS QUESTIONAMENTOS, HIPÓTESES E PERCEPÇÕES

- ▲ Seria importante contextualizar melhor o objetivo da atividade (inserir na descrição da atividade) - direcionar o olhar para algumas coisas, o que faremos no caminho, o porquê vamos para a rua, a que estaremos atentos?

Hipótese | Percepção: Quando direcionamos a atividade, acabamos por não inserir a visão das crianças de forma completamente espontânea

▲ Será que podemos realizar contagens (com os contadores), mas não devemos considerar os números de fato, e sim a percepção da criança/adolescente?

Hipótese | Percepção: Havendo a repetição da atividade, quando as crianças percebem que há itens que surgem mais que outros no percurso, elas os escolhem (ex.: carros), deixando de realizar a contagem efetiva e passam a apertar o contador seguidamente para contabilizarem o maior número de itens para “vencerem” dos colegas; A contagem, com os contadores, tende a ser mais uma atividade lúdica, que aguça a percepção para determinados elementos e paisagens e não para a contagem efetiva, com o propósito da coleta. *É muito divertido o momento em que os participantes contam dez mil passos, viram árvores onde não tem, algum personagem que não existe... **afinal a criatividade e a imaginação têm espaço e são muito importantes.***

▲ Será que podemos dividir as crianças em grupos para observar as suas percepções, pois as crianças geralmente replicam o que viram/escutaram do colega e com um grupo menor, cada grupo pode identificar coisas diferentes que podem ser material de comparação?

Hipótese | Percepção: As observações das crianças serão compartilhadas apenas com os colegas que estiverem em seu grupo.

DICAS DE APLICAÇÃO:

- ▲ É interessante perguntar: O que você gostou de ver no caminho/na praça?
- ▲ Realizar o levantamento do espaço público (acesso ao transporte público, largura de calçada, vegetação, iluminação pública, ruído, acessibilidade, semáforo - tempo de travessia dos pedestres, infraestrutura viária etc);
- ▲ Anotar a percepção dos participantes na(s) travessias;
- ▲ Anotar a percepção dos participantes na(s) praças;
- ▲ Contar passos (estratégia lúdica para descobrirem a distância percorrida) - medir distância / tempo da atividade física no cotidiano (tantos passos por dia para uma vida mais ativa, “xx” minutos de atividade física por dia).

SUGESTÃO DE MODELO DE SISTEMATIZAÇÃO DE DADOS

Nos links há sugestões de sistematização dos dados coletados para o *Bonde a Pé* (*Fundamental I e Fundamental*

▲ [Planilha 1](#)

▲ [Planilha 2](#)

	A	B	C
1	Bonde a Pé (Leitura Urbana)	Data da aplicação	
2		Total de estudantes	
3	Nome da Escola		
4	1. Desenhos para pintar - O que você viu?	relativo	%
5	árvore		
6	avião		
7	balanço		
8	banana		
9	banco		
10	Bicicleta		
11	cachorro		
12	Carro		
13	eskorregador		
14	flor		
15	Lixeira		
16	ônibus		
17	Pássaro		
18	pessoa em cadeira de rodas		
19	semáforo		
20	Sol		
21	Sol com nuvens		
22	Nuvens		
23	Chuva		
24	Total		
25			

//):

Equipamentos e materiais necessários:

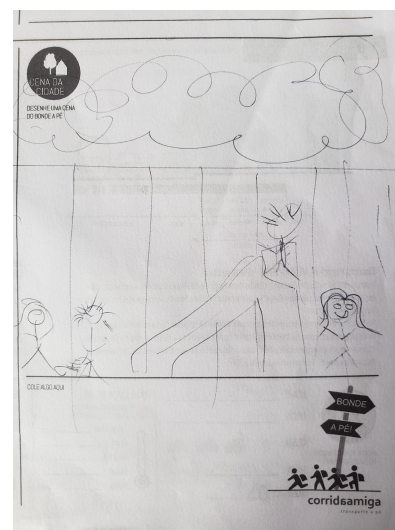
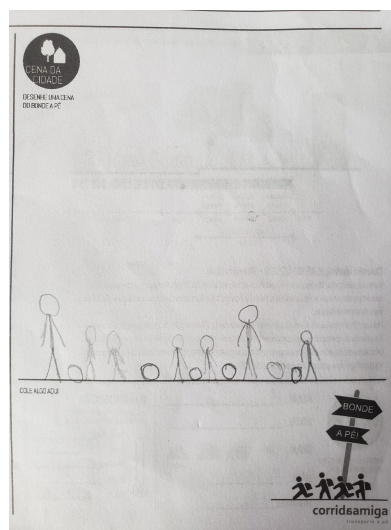
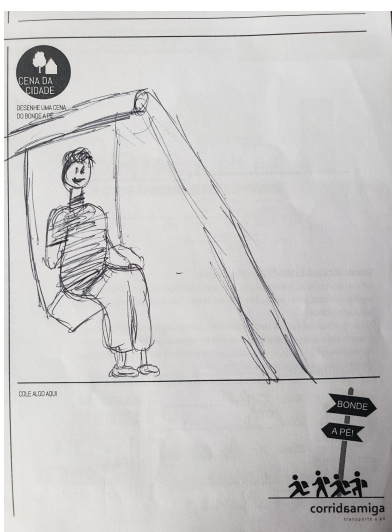
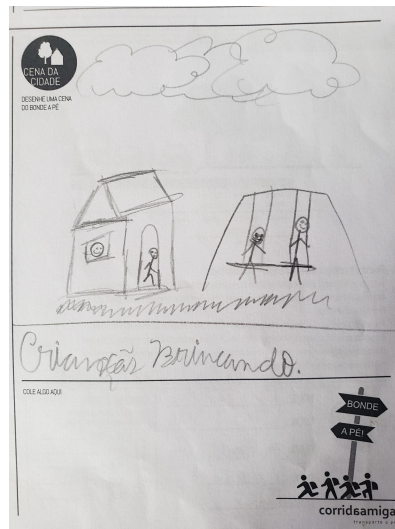
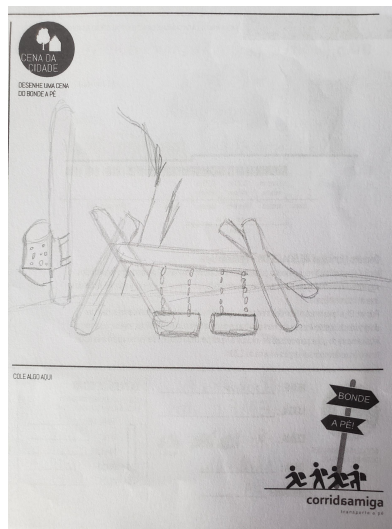
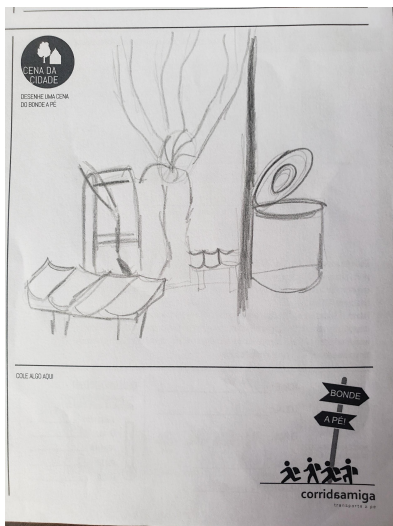
- Mochila ou sacola para carregar os materiais
- Placas de "Pare", que podem ser feitas à mão
- Itens exploratórios, como binóculo, câmera fotográfica, lupa, cronômetro, contador, contador de passos, fita métrica/trena e apito
- Giz de lousa para ações lúdicas no caminho
- Canetas diversas e prancheta para anotar e desenhar na ficha do *Bonde a Pé*.

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)
- Deve-se 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 contínua 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





PRÁTICA A SER UTILIZADA:

CIRCUITO DO PEDESTRE

Ficha resumo

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

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

Locais: escolas públicas, escolas particulares e instituições culturais

Disciplinas sugeridas: Língua Portuguesa, Geografia, Matemática, Ciências, Arte e Educação Física

Quantidade de participantes: máximo 20 pessoas

Tempo previsto: 30 minutos

Nº de monitores indicados: mínimo 3 pessoas

Nº de educadores indicados: no caso de atividades nas escolas e instituições culturais, é importante que tenha ao menos 1 professor(a) ou monitor(a) responsável pelo grupo

Nº de pesquisadores indicados: mínimo 2 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 em que estão inseridos, além de estimular boas práticas de comportamento nestes ambientes coletivos. Compartilhar aspectos de caminhabilidade de forma lúdica por meio das estações do *Circuito do Pedestre*. Coletar percepções das crianças sobre o espaço urbano existente e imaginar cenários futuros. Coletar os comentários e as respostas das crianças às perguntas nos momentos de conversa inicial e de conclusão da atividade para posterior análise de dados e reflexão crítica. 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.

COMO APLICAR?

A atividade se inicia com uma breve explicação sobre mobilidade ativa, com o propósito de preparar o grupo para a experiência. O uso de fichas ilustradas e alguns materiais 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 do Pedestre*, 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 nos momentos em que é desafiador caminhar junto a 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, isto é, tornando-se a pessoa com deficiência ou com dificuldade de locomoção através do uso de acessórios, ou ainda, sendo aquela que auxilia estas pessoas.

COMO COLETAR DADOS?

O QUE QUEREMOS COLETAR?

- ▲ Desejos / sonhos / vontades dos(as) participantes para a cidade / trajetos que realizam, de diferentes maneiras
- ▲ Percepção dos(as) participantes em termos do que há no espaço público em que estão inseridos
- ▲ Percepção dos(as) participantes em termos de sensações, sentimentos, pensamentos sobre como se colocar diante do espaço público
- ▲ Identificação das necessidades de mobilidade, como calçadas adequadas para carrinhos de bebê ou espaços para andar de bicicleta com segurança, que podem orientar o planejamento urbano inclusivo
- ▲ Identificação das Estações onde os(as) participantes se sentem inseguros, como espaços perigosos, falta de sinalização adequada ou obstáculos à acessibilidade, como: degraus altos, falta de rampas, que são informações cruciais para garantir que a cidade seja acessível a todas as pessoas

QUAL(IS) OBJETIVO(S)?

- ▲ Apreender os desejos, sonhos, vontades das crianças de modo a contribuir na participação social
- ▲ Obter dados qualitativos e quantitativos
- ▲ Analisar como os(as) participantes retratam o espaço público urbano por meio de suas falas antes/durante/após a realização do circuito
- ▲ Verificar em que medida os(as) participantes se apropriam do conhecimento acerca da mobilidade urbana nas cidades

QUAL A MELHOR FORMA DE COLETAR?

▲ Podemos realizar a coleta de dados com a separação dos participantes por categorias (Ensino Fundamental I e Ensino Fundamental II), no entanto, vale ter em mente que perde-se a riqueza da intergeracionalidade;

▲ Dividir os pesquisadores nas Estações (*Calçada Cilada, Travessia do Pedestre e Lateralidade / Amarelinha da Acessibilidade e Intermodalidade e Acessibilidade*), mas o ideal é que haja um para cada Estação, de modo a coletar, em detalhe, as falas dos participantes.

QUAL(IS) O(S) PONTO(S) DE ATENÇÃO?

▲ Verificar se há um espaço que seja amplo o suficiente para a montagem do *Circuito do Pedestre*, de preferência, que seja coberto (ex.: quadras de esporte) para o caso de dias de chuva.

ALGUNS DE NOSSOS QUESTIONAMENTOS, HIPÓTESES E PERCEPÇÕES

DICAS DE APLICAÇÃO:

▲ Para crianças menores (menores que 10 anos), uma boa opção é realizar a montagem de cada Estação do *Circuito do Pedestre* separadamente, a fim de que as crianças prestem atenção à explicação teórica do conteúdo presente em cada Estação. A ideia é que seja realizada conforme a proposta realizada para o *Bonde a Pé* (acima), contextualizando a proposta da atividade e apresentando mais informações sobre o tema

▲ Para crianças maiores (a partir dos 11 anos), verifica-se que eles já conseguem realizar a montagem das Estações sozinhos e desenvolver as explicações, pois já apresentam conhecimento prévio sobre muitos dos itens utilizados, requerendo apenas algumas explicações complementares

▲ Vale observar a percepção sobre qual estação mais gostaram, por meio do tempo que passam em cada uma delas, ou se há algum item da Estação que a maioria quer monitorar (ex.: semáforo da faixa de pedestre)

▲ Verificar o conhecimento das crianças acerca das placas de acessibilidade, realizando questionamentos do tipo: Se as crianças já conheciam? Se há algo de novo? Se há alguma observação acerca do conteúdo das placas que elas desconhecem (ex.: que os cães-guias não devem receber carinho, pois estão trabalhando)?

SUGESTÃO DE MODELO DE SISTEMATIZAÇÃO DE DADOS

	A	B	C
1		Circuito do Pedestre	
2	Data da aplicação	Nome/número da turma (total de estudantes)	Nome da Escola
3			
4			DURANTE A MONTAGEM DO CIRCUITO
5		Comentários gerais feitos pelos jovens	Placas preferenciais - comentários dos jovens
6	Nome/número da turma		Pessoa em cadeira de rodas:
7			Pessoa com mobilidade reduzida:
8			Mulher grávida:
9			Mulher com bebê no colo:
10			Pessoa acima de 60 anos:
11			Linguagem de sinais:
12			Deficiente auditivo:
13			Pessoa deficiente com cão-guia:
14			Autismo:
15			Deficiente visual:
16			
17		Comentários gerais feitos pelos jovens	Placas preferenciais - comentários dos jovens
18	Nome/número da turma		Pessoa em cadeira de rodas:
19			Pessoa com mobilidade reduzida:
20			Mulher grávida:
21			Mulher com bebê no colo:
22			Pessoa acima de 60 anos:
23			Linguagem de sinais:
24			Deficiente auditivo:
25			Pessoa deficiente com cão-guia:
26			Autismo:
27			Deficiente visual:
28			

No link, há uma sugestão de sistematização dos dados coletados para o *Circuito do Pedestre*:

▲ [Planilha](#)

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 outro material de apoio, faixa zebra e cones e pratos de plástico pequenos que farão parte de um trajeto com obstáculos para desviar.

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(às) participantes e placas de identificação e sinalização de cada estação.



PRÁTICA A SER UTILIZADA: TWISTER DA MOBILIDADE

Ficha resumo

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

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

Locais: escolas públicas, escolas particulares e instituições culturais

Disciplinas sugeridas: Língua Portuguesa, Geografia, História, Matemática, Ciências e Arte

Quantidade de participantes: ideal 4 pessoas

Tempo previsto: indeterminado, porém pode ser controlado pelo(a) monitor(a)

Nº de monitores indicados: mínimo 1 pessoa

Nº de pesquisadores indicados: mínimo 1 pessoa para cada lona utilizada

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 haverá 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.

COMO COLETAR DADOS?

O QUE QUEREMOS COLETAR?

- ▲ Desejos /sonhos /vontades dos/as participantes para a cidade/ trajetos que realizam,
- ▲ Percepção dos(as) participantes em termos do que há no espaço público em que estão inseridos
- ▲ Percepção dos(as) participantes em termos de sensações, sentimentos, pensamentos sobre como se colocar diante do espaço público
- ▲ Observação das necessidades de mobilidade, como calçadas adequadas para carrinhos de bebê ou espaços para andar de bicicleta com segurança, que pode orientar o planejamento urbano inclusivo

QUAL(IS) OBJETIVO(S)?

- ▲ Apreender os desejos, sonhos, vontades das crianças de modo a contribuir na participação social;
- ▲ Obter dados qualitativos e quantitativos;
- ▲ Analisar como os(as) participantes retratam o espaço público urbano por meio de suas falas durante a realização do twister;
- ▲ Verificar em que medida os(as) participantes absorvem o conhecimento acerca da mobilidade urbana nas cidades

QUAL A MELHOR FORMA DE COLETAR?

- ▲ Realizar a coleta de dados com a separação dos(as) estudantes por categorias (Ensino Fundamental I e Ensino Fundamental II) para identificar diferentes percepções de acordo com a faixa etária, no entanto, vale ter em mente que perde-se a riqueza da intergeracionalidade.

QUAL(IS) O(S) PONTO(S) DE ATENÇÃO?

- ▲ Devemos estar atentos a possíveis quedas, uma vez que pode haver desequilíbrio por parte dos estudantes durante a atividade.

ALGUNS DE NOSSOS QUESTIONAMENTOS, HIPÓTESES E PERCEPÇÕES

- ▲ Devemos limitar o número de crianças pelo quantitativo de desenhos repetidos presentes nos banners como respostas válidas às perguntas?

Hipóteses | Percepções: Acreditamos que se impusermos limites às atividades que envolvam crianças, possivelmente deixe de haver fluidez/espontaneidade nas atividades, e, no caso do limite de crianças, uma possibilidade seria que elas possam colocar as mãos ou os pés em cima das mãos ou dos pés dos colegas, conforme a orientação da atividade.

DICAS DE APLICAÇÃO:

▲ Avisar previamente aos participantes que, na ausência da imagem referente à pergunta, é possível que dois participantes possam introduzir (mão ou pé) conjuntamente em um mesmo círculo que contenha a imagem desejada

SUGESTÃO DE MODELO DE SISTEMATIZAÇÃO DE DADOS

	A	B	C
1	Twister da Mobilidade		Data da aplicação
2			Total de estudantes
3	Nome da Escola		
4	1. Jeitos de andar pela cidade que são amigos do meio ambiente	relativo	%
5	Bicicleta		
6	Carro		
7	A pé		
8	Moto		
9	Cadeira de rodas		
10	Pipa		
11	Bola		
12	Árvore		
13	Caixa de areia		
14	Faixa de pedestre		
15	Semáforo de pedestre		
16	Não participou/ não soube responder		
17	Total		
18			

No link, há uma sugestão de sistematização dos dados coletados para o Twister da Mobilidade:

▲ [Planilha](#)

Equipamentos e materiais necessários: tapete de plástico ou lona com os círculos/símbolos impressos.

Atenção: recomenda-se que haja pelo menos uma pessoa acompanhando a atividade a fim de prestar atenção em possíveis situações de risco e de 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.

Público: Ensino Fundamental I e II



PRÁTICA A SER UTILIZADA:

JOGO LÚDICO

Ficha resumo

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

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

Locais: escolas públicas, escolas particulares e instituições culturais

Disciplinas sugeridas: Língua Portuguesa, Geografia, Ciências, Arte e Educação Física

Quantidade de participantes: até 20 pessoas

Tempo previsto: 45 minutos

Nº de monitores indicados: mínimo 1 pessoa

Nº de pesquisadores indicados: 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. 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. Nesta publicação, iremos focar em apenas duas tipologias: *Mímicas com cartas* e *Quiz da mobilidade*

COMO APLICAR?

Mímicas com cartas Um(a) integrante de cada grupo pega uma das cartas que contém 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.

Quiz da mobilidade O grupo é dividido em duas equipes que são 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. Somam-se os pontos de cada resposta correta.

MÍMICAS COM CARTAS

COMO COLETAR DADOS?

O que queremos coletar?

- ▲ Desejos / sonhos / vontades dos/as participantes para a cidade/ trajetos que realizam
- ▲ Percepção dos(as) participantes em termos do que há no espaço público em que estão inseridos
- ▲ Percepção dos(as) estudantes em termos de sensações, sentimentos, pensamentos sobre como se colocar diante do espaço público e perante diferentes interações
- ▲ Verificação se as crianças possuem familiaridade com os elementos urbanos e cenas do cotidiano, identificando os itens presentes - ou ausentes - em seus deslocamentos
- ▲ Verificação sobre como é a relação e o comportamento das crianças diante de situações que envolvem diversidade e inclusão

QUAL(IS) OBJETIVO(S)?

- ▲ Aprender os desejos, sonhos, vontades das crianças de modo a contribuir na participação social
- ▲ Experimentar movimentos corporais e o desenvolvimento das crianças em outras formas de comunicação
- ▲ Obter dados qualitativos e quantitativos
- ▲ Analisar como os(as) estudantes retratam o espaço público urbano por meio de seus gestos, expressões e falas durante e após a realização da atividade
- ▲ Verificar em que medida os(as) estudantes absorvem o conhecimento sobre a mobilidade urbana nas cidades por meio da atividade
- ▲ Analisar as percepções sobre o espaço urbano (áreas escolares, bairro em que as crianças moram, lugares que frequentam, etc.) a fim de identificar desafios, lacunas e temas que devem ser explorados/potencial de ação

QUAL A MELHOR FORMA DE COLETAR?

▲ Realizar a coleta de dados com a separação dos(as) estudantes por categorias (Ensino Fundamental I e Ensino Fundamental II) para identificar diferentes percepções de acordo com a faixa etária, no entanto, vale ter em mente que perde-se a riqueza da intergeracionalidade;

▲ Estimular breve discussão após cada rodada de mímica, levantando questões pertinentes sobre as cartas mostradas, para que os estudantes tenham um tempo para compartilhar o que foi mais fácil ou mais desafiador durante o jogo. Os estudantes reconhecem elementos de acessibilidade? Há semáforos para pedestres em seus trajetos? Como representam a “poluição”?;

▲ Observar a reação dos estudantes diante das ilustrações - ele(ela) compreendeu bem a imagem? Consegue assimilar as ilustrações com cenas do cotidiano? Teve dificuldade para realizar ou adivinhar? De que jeito ele(ela) representou o elemento na mímica? O item representado é positivo ou negativo?

QUAL(IS) O(S) PONTO(S) DE ATENÇÃO?

▲ Verificar a disposição das crianças para jogar, interagir e explorar novas formas de comunicação

▲ Analisar se há dificuldade em interpretar a carta ilustrada por desconhecimento dos elementos que aparecem

▲ Verificar se há restrição e repetição de movimentos por não possuírem repertório ou por este ser limitado

ALGUNS DE NOSSOS QUESTIONAMENTOS, HIPÓTESES E PERCEPÇÕES

▲ Dividir o grupo em, pelo menos, 2 equipes torna o jogo mais interessante? A competitividade é um ponto relevante para as crianças?

▲ Convém estipular um tempo pré-determinado para que a equipe desvende a mímica?

▲ As crianças tendem a utilizar objetos presentes no espaço para realizarem as suas mímicas?

▲ As crianças se engajam para realizar a mímica, da melhor forma, tanto aos colegas do seu grupo, como aos colegas do grupo oposto? O que conta mais: a competitividade ou a sensação de ter tido um bom desempenho na atividade?

DICAS DE APLICAÇÃO

▲ É bem provável que os participantes que forem realizar a mímica, após o colega anterior, imitem a mímica, por isso, sugerimos que eles devem se esconder dos que vierem posteriormente. Outra alternativa, seria não repetir as cartas ilustradas

▲ É oportuno estimular o início do jogo dando exemplos de movimentos corporais e deixando as crianças confortáveis e livres para explorar novas formas de representação

▲ Se houver disponibilidade, complementar o jogo de mímica com uma colagem: utilizar um desenho base de uma cidade ou de uma rua e disponibilizar os mesmos elementos encontrados nas cartas para as crianças colarem, observando quais ilustrações elas utilizam e como elas criam a nova paisagem urbana - reproduzem o que encontram em seus bairros?

SUGESTÃO DE MODELO DE SISTEMATIZAÇÃO DE DADOS

No link, há uma sugestão de sistematização dos dados coletados para a Mímica com cartas: [Planilha](#)

	A	B	C	D	E	F
1	Jogo Lúdico (Mímica com cartas)					
2	Data da aplicação	Nome/número da turma	Total de estudantes	NOME DA ESCOLA		
3						
4	Jogo Lúdico - Mímica com cartas - Imite uma ação que envolve a mobilidade urbana					
5	AÇÃO	Nome da ação que consta na carta	Nome da ação que consta na carta	Nome da ação que consta na carta	Nome da ação que consta na carta	Nome da ação que consta na carta
6	mímicas que foram realizadas	descrição das ações/mímicas dos estudantes	descrição das ações/mímicas dos estudantes	descrição das ações/mímicas dos estudantes	descrição das ações/mímicas dos estudantes	descrição das ações/mímicas dos estudantes
7	respostas dadas	escrita fiel das respostas dos estudantes	escrita fiel das respostas dos estudantes	escrita fiel das respostas dos estudantes	escrita fiel das respostas dos estudantes	escrita fiel das respostas dos estudantes
8	tempo das respostas	inserção do número referente a legenda	inserção do número referente a legenda	inserção do número referente a legenda	inserção do número referente a legenda	inserção do número referente a legenda
9						
10						
11	Legenda:					
12	0	não acertaram				
13	1	tempo longo para acertarem a resposta				
14	2	tempo medio para acertarem a resposta				
15	3	tempo curto para acertarem a resposta				

QUIZ DA MOBILIDADE

COMO COLETAR DADOS?

O QUE QUEREMOS COLETAR?

- ▲ Desejos / sonhos / vontades dos(as) participantes para a cidade/ trajetos que realizam, de diferentes maneiras
- ▲ Percepção dos/as participantes em termos do que há no espaço público em que estão inseridos
- ▲ Percepção dos(as) estudantes em termos de sensações, sentimentos, pensamentos sobre como se colocar diante do espaço público e perante diferentes interações
- ▲ Verificação se as crianças possuem familiaridade com os elementos urbanos e cenas do cotidiano, identificando os itens presentes - ou ausentes - em seus deslocamentos
- ▲ Verificação sobre como é a relação e o comportamento das crianças diante de situações que envolvem diversidade e inclusão

QUAL(IS) OBJETIVO(S)?

- ▲ Apreender os desejos, sonhos, vontades das crianças de modo a contribuir na participação social
- ▲ Experimentar movimentos corporais e o desenvolvimento das crianças em outras formas de comunicação
- ▲ Obter dados qualitativos e quantitativos
- ▲ Analisar como os(as) estudantes retratam o espaço público urbano por meio de seus gestos, expressões e falas durante e após a realização da atividade
- ▲ Verificar em que medida os(as) estudantes absorvem o conhecimento sobre a mobilidade urbana nas cidades por meio da atividade
- ▲ Analisar as percepções sobre o espaço urbano (áreas escolares, bairro em que as crianças moram, lugares que frequentam, etc.) a fim de identificar desafios, lacunas e temas que devem ser explorados/potencial de ação

QUAL A MELHOR FORMA DE COLETAR?

- ▲ Realizar a coleta de dados com a separação dos(as) estudantes por categorias (Ensino Fundamental I e Ensino Fundamental II) para identificar diferentes percepções de acordo com a faixa etária, no entanto, vale ter em mente que perde-se a riqueza da intergeracionalidade;
- ▲ Estimular uma breve discussão após cada rodada do quiz, levantando questões pertinentes sobre as perguntas, para que os estudantes tenham um tempo para compartilhar o que foi mais fácil ou mais desafiador durante o jogo

QUAL(IS) O(S) PONTO(S) DE ATENÇÃO?

- ▲ Verificar a disposição das crianças para jogar, interagir e explorar novas formas de comunicação
- ▲ Analisar se há dificuldade em interpretar a carta ilustrada por desconhecimento dos elementos que aparecem

ALGUNS DE NOSSOS QUESTIONAMENTOS, HIPÓTESES E PERCEPÇÕES

- ▲ Dividir o grupo em, pelo menos, 2 equipes torna o jogo mais interessante? A competitividade é um ponto relevante para os estudantes?
- ▲ Convém estipular um tempo pré-determinado para que a equipe responda à pergunta?

DICAS DE APLICAÇÃO:

- ▲ Observar e anotar se houve dificuldade para responderem às perguntas e se houve divergências relevantes de respostas entre os membros da equipe

SUGESTÃO DE MODELO DE SISTEMATIZAÇÃO DE DADOS

No link, há uma sugestão de sistematização dos dados coletados para o Quiz da mobilidade: [Planilha](#)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Jogo Lúdico (Quiz)									
2						NOME DA ESCOLA				
3										
4	Data da aplicação	Nome/número de turma	TOTAL de estudantes							
5	QUIZ									
6	PERGUNTAS	1			2			3		
7		Pergunta que consta na carta			Pergunta que consta na carta			Pergunta que consta na carta		
8	Opções de resposta	Opção 1	Opção 1	Opção 1	Opção 1	Opção 1	Opção 1	Opção 1	Opção 1	Opção 1
9	Respostas escolhidas (marcar com "x")									
10	Tempo de resposta	Inserção do número referente a legenda			Inserção do número referente a legenda			Inserção do número referente a legenda		
11										
12										
13		Legenda:								
14		0 não acertaram								
15		1 tempo longo para acertarem a resposta								
16		2 tempo médio para acertarem a resposta								
17		3 tempo curto para acertarem a resposta								
18										

Materiais necessários para a execução

Mímicas com cartas → cartas de ações/movimentos

Quiz da mobilidade → fichas com perguntas relacionadas à mobilidade urbana e temas transversais



PRÁTICA A SER UTILIZADA: COMO VOCÊ CHEGOU ATÉ AQUI?

Ficha resumo

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

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

Locais: escolas públicas, escolas particulares e instituições culturais

Disciplinas sugeridas: Língua Portuguesa, Geografia, Ciências, Arte e Educação Física

Quantidade de participantes: até 20 pessoas

Tempo previsto: 15 a 20 minutos

Nº de monitores indicados: mínimo 1 pessoa

Nº de pesquisadores indicados: mínimo 1 pessoa

O QUE É?

Com o intuito de dialogar conjuntamente sobre os meios de locomoção presentes no deslocamento local, geralmente, de suas casas até o local de aplicação da dinâmica. Nisso, perguntamos, além dos meios de deslocamento, também o tempo, o custo, distância e percepções (positivas e negativas) sobre o trajeto realizado. A conversa é extremamente rica, com possibilidade de trazer referências e dados sobre mobilidade urbana, ocupação dos espaços públicos, questões socioambientais, ainda, é momento de reflexão sobre a forma que escolhemos realizar nossos deslocamentos diários. Trazendo à tona que nossas decisões individuais também impactam o coletivo, tudo isso também atrelado à políticas públicas, tomadas de decisões e participação cidadã.

COMO APLICAR?

Um(a) pesquisador(a), em um quadro ou em um flip chart, anota as respostas dos participantes em relação aos seguintes itens: (a) que meio de transporte utilizou para chegar aqui; (b) quanto tempo gastou para chegar aqui; (c) qual o custo para chegar aqui; (d) qual a percepção do percurso até chegar aqui. No fim, após obter as informações, é realizada uma troca de impressões em relação às respostas. Vale ressaltar que, como a maior parte do público infantil apresenta dificuldade em calcular as distâncias percorridas, podemos suprimir ou, a depender da proximidade, substituir pelo número de passos, ou usar somente a mímica.

COMO COLETAR DADOS?

O QUE QUEREMOS COLETAR?

- ▲ Desejos / sonhos / vontades dos(as) participantes para a cidade / trajetos que realizam, de diferentes maneira
- ▲ Percepção dos(as) participantes em termos do que há no espaço público em que estão inseridos
- ▲ Percepção dos(as) participantes em termos de sensações, sentimentos, pensamentos sobre como se colocar diante do espaço público
- ▲ Observação sobre as necessidades de mobilidade, como calçadas adequadas para carrinhos de bebê ou espaços para andar de bicicleta com segurança, que pode orientar o planejamento urbano inclusivo.

QUAL(IS) OBJETIVO(S)?

- ▲ Aprender os desejos, sonhos, vontades das crianças de modo a contribuir na participação social
- ▲ Obter dados qualitativos e quantitativos
- ▲ Analisar como os(as) participantes retratam o espaço público urbano por meio de suas falas durante a realização da atividade
- ▲ Verificar em que medida os(as) participantes absorvem o conhecimento acerca da mobilidade urbana nas cidades

QUAL A MELHOR FORMA DE COLETAR?

- ▲ Realizar a coleta de dados com a separação dos(as) estudantes por categorias (Ensino Fundamental I e Ensino Fundamental II) para identificar diferentes percepções de acordo com a faixa etária, no entanto, vale ter em mente que perde-se a riqueza da intergeracionalidade.

QUAL(IS) O(S) PONTO(S) DE ATENÇÃO?

ALGUNS DE NOSSOS QUESTIONAMENTOS, HIPÓTESES E PERCEPÇÕES

- ▲ A resposta do(a) primeiro(a) participante interfere nas respostas dos demais?
- ▲ As perguntas do(a) mediador(a) da atividade podem estimular possíveis mudanças de posicionamento? Isso pode ocorrer em qualquer grupo de participantes: pequenos e maiores?
- ▲ A visão dos(as) participantes, em geral, segue a mesma lógica dos adultos?

DICAS DE APLICAÇÃO:

▲ Se após as primeiras participações voluntárias dos estudantes houver repetições de modo de deslocamento, perguntar se alguém chegou até ali com outro modo de transporte, diferente dos demais, de modo a ter distintos exemplos

▲ Havendo pouca diversidade de modos de transporte, sugere-se que se enfatize questionamentos acerca das sensações e conversas com a(s) companhia(s) durante o percurso

SUGESTÃO DE MODELO DE SISTEMATIZAÇÃO DE DADOS

	A	B	C
1	Como você chegou até aqui		Data da aplicação
2		Número de estudantes	
3	NOME DA ESCOLA - Nome/Número da turma		
4	1. Meio de transporte que usou para chegar aqui	relativo	%
5	A pé		
6	Bicicleta		
7	Van escolar		
8	Ônibus		
9	Moto		
10	Carro		
11	Total		
12			
13	2. Quanto tempo de deslocamento para chegar até aqui	relativo	%
14	Até 5 minutos		
15	De 6 a 10 minutos		
16	15 minutos		
17	20 minutos		
18	30 minutos		
19	1 hora		
20	2h		
21	Mais de 2h		
22	Total		

No link, há uma sugestão de sistematização dos dados coletados para o Como você chegou até aqui: [Planilha](#)

Materiais necessários para a execução: Quadro/flip chart e pincel



PRÁTICA A SER UTILIZADA: INTERVENÇÕES TÁTICAS LÚDICAS

Ficha resumo

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

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

Locais: escolas públicas, escolas particulares e instituições culturais

Disciplinas sugeridas: Língua Portuguesa, Geografia, História, Matemática, Ciências e Arte

Quantidade de participantes: ideal 4 pessoas

Tempo previsto: indeterminado, porém pode ser controlado pelo(a) monitor(a)

Nº de monitores indicados: mínimo 1 pessoa

Nº de pesquisadores indicados: mínimo 1 pessoa

O QUE É?

As intervenções táticas urbanas são ações realizadas pela sociedade civil que buscam melhorar a vitalidade e atratividade dos espaços de convivência, passagens e áreas ao ar livre. Ainda, podem contribuir para a melhoria da segurança viária e pública. Essa prática justifica a sua importância ao estabelecer uma relação direta com a criança à medida que esta contribui para a qualificação do espaço urbano. Essa qualificação se dá ao convidar a criança, usuária do espaço, a se colocar em movimento, atuando diretamente e fisicamente sobre o território, se consolidando assim como fenômeno urbano. Fenômeno aqui entendido como a organização de alguns elementos pontuais com o objetivo de convidar a criança a interagir e dar significado ao mesmo. Esse significado passa pela experiência da experimentação de colocar o próprio corpo em movimento no desejo de modificar/contribuir para o espaço que se utiliza no dia-a-dia. Colocar o próprio corpo em movimento pré-dispõe a ideia do sentir: passamos de espectadores para agentes do espaço urbano. Segundo Merleau-Ponty (1999)²⁶, “[...] *o sentir é esta comunicação vital com o mundo que o torna presente para nós como lugar familiar*”. A criança, ao se reconhecer como agente do espaço urbano, se apropria desse espaço que utiliza e conseqüentemente se sente pertencente ao lugar. Essa apropriação é muito bem-vinda no sentido de contribuir para o aumento de repertório dessa criança.

²⁶ MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. 2ª ed. Tradução C.A.R Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

COMO APLICAR?

A atividade envolve duas etapas: a pré-intervenção e a intervenção.



PRÉ INTERVENÇÃO LÚDICA:

Na pré-intervenção, utilizamos giz para que os participantes possam expressar os seus desejos por meio de desenhos que ficarão registrados no chão dos espaços designados para a intervenção, geralmente, em calçadas ou áreas destinadas à recreação.

Dicas: Deixar as crianças livres para criarem o que quiserem, permitindo que seus desejos e vontades fiquem registrados na área destinada à pré-intervenção.

INTERVENÇÃO LÚDICA



Ao longo da intervenção, é possível agregar vários elementos que explorem unidades de medida, criando padronizações com os pés, mãos, utilizando o “compasso humano” e diversas formas geométricas, ainda, é possível trabalhar o alfabeto com as letras usadas para escrever palavras na intervenção.

Dicas

Compasso humano: pegue um pedaço de barbante comprido o suficiente para acomodar a circunferência do círculo que você deseja criar. Use giz, para segurar na extremidade do barbante para criar um ponto de referência. Estique o barbante o máximo que conseguir, mantendo-o reto. Isso será o raio do círculo que você irá criar. Com o barbante esticado, comece a girar lentamente no lugar e, à medida que você gira, o marcador no barbante deve traçar um círculo no chão à sua volta

Medições com pés e mãos: para marcar as distâncias entre os desenhos, use pés e mãos para padronização das medidas

Alfabeto: definir em conjunto as palavras a serem pintadas e procurar junto com as crianças as letras de estêncil

Placas inclusão e acessibilidade: ao pintar as placas junto com as crianças, conversar sobre aspectos relacionados à diversidade, respeito, cidadania, inclusão

COMO COLETAR DADOS?

O QUE QUEREMOS COLETAR?

▲ As intervenções lúdicas são um meio de incentivar uma reflexão sobre o espaço urbano, pois à medida que a criança é convidada a intervir diretamente, ela expressa os seus desejos para que aquele espaço seja mais acolhedor, de acordo com as vivências que ela própria tem. Também se consolida como um exercício para a imaginação: a criança imagina aquilo que gostaria que o espaço tivesse e registra esse desejo por meio de um desenho com giz, no próprio local que receberá as pinturas

▲ A coleta aqui é realizada durante a prática, através das conversas com a criança procurando identificar quais os desejos que ela tem sobre aquela porção do território e incentivando-a a pensar sobre quais seriam os meios para que aquele desejo se tornasse realidade.

QUAL(IS) OBJETIVO(S)?

▲ Obter dados qualitativos a partir da interação com os participantes, pelo registro fotográfico realizado durante a atividade e anotações dos desejos expressados pelas crianças a partir de perguntas realizadas pelo monitor(a) que está aplicando a atividade, como por exemplo:

- O que você mais gostou nessa praça/calçada/espaço?
- O que você não gostou nessa praça/calçada/espaço?
- O que você gostaria que tivesse nessa praça/calçada/espaço?
- Como você se sente nessa praça/calçada/espaço? Por quê?
- Como podemos deixar esse lugar ainda mais agradável?

Essas respostas podem ser registradas por meio de uma tabela para verificação de respostas iguais ou semelhantes entre as crianças.

QUAL A MELHOR FORMA DE COLETAR?

▲ Se o grupo de crianças for composto por uma diferença etária grande, dividir o grupo entre idades semelhantes pode contribuir para que as crianças se sintam mais confortáveis em expressar seus desejos e pode incentivá-las a compartilhar de forma mais espontânea.

QUAL(IS) O(S) PONTO(S) DE ATENÇÃO?

▲ Estar atento com o manuseio do material, principalmente, por parte dos estudantes menores, uma vez que tintas e sprays são materiais que contêm alguns elementos químicos que podem provocar alergias.

ALGUNS DE NOSSOS QUESTIONAMENTOS, HIPÓTESES E PERCEPÇÕES

▲ Será que pelo fato das crianças tenderem a desenhar o que o colega ao lado está desenhando ou o que escutou o colega dizer que ia desenhar, precisamos afastar as crianças no momento da atividade?

Hipóteses | Percepções: Afastar as crianças no momento da atividade somente irá prejudicar o bom desenvolvimento da mesma. Mesmo que a criança desene o que o colega ao lado falou que ia desenhar, a representação de cada criança será única, e a conversa entre elas de como os desenhos são diferentes representando a mesma coisa torna-se um momento de troca e aumento de repertório, como já mencionado em relação à importância dessa atividade

▲ O fato de as crianças terem o costume de desenhar coisas que, aos olhos dos adultos, não fazem muito sentido, deve induzir a descartar tais desenhos?

Hipóteses | Percepções: Não. Os desenhos devem ser registrados por foto e vinculados à tabela onde os desejos das crianças foram registrados. O desenho da criança representa seu raciocínio e é passível de interpretação.

Dicas de Aplicação

Ao afastar as crianças no momento em que elas desenhavam, podemos interromper conexões importantes para as trocas que geram criações e novos entendimentos acerca de um tema.

Ao descartar os desenhos, podemos ignorar pontos muito importantes, na visão dos pequenos.

Recomenda-se ter um campo de *Observações* na tabela, para registrar anotações gerais, como por exemplo:

- Quais foram os desenhos mais comuns entre as crianças?
- As crianças desenharam o que já viram em algum lugar específico?

SUGESTÃO DE MODELO DE SISTEMATIZAÇÃO DE DADOS

	A	B	C
1	Intervenção Lúdica	Data da aplicação	
2		Total de estudantes	
3			
4	1. O que você mais gostou na Praça 1?	relativo	%
5	Balanço		
6	Brinquedo que escala		
7	Vegetação		
8	Total		
9			
10	2. O que você mais gostou na Praça 2?	relativo	%
11	Gangorra		
12	Gira-gira		
13	Areia		
14	Total		
15			
16	3. O que você mais gostou na Praça 3?	relativo	%
17	Balanço		
18	Brinquedo de pendurar/escalar		
19	Equipamento de treino		
20	Quadra		
21	Pista de corrida		
22	Gangorra		
23	Pista de skate		
24	Vegetação		
25	Tudo		
26	Total		

No link, há uma sugestão de sistematização dos dados coletados para o Intervenção Táticas Lúdicas: [Planilha](#)

Materiais necessários para a execução

- Galões de tinta de diversas cores
- Pincéis e rolos
- Spray de várias cores
- Vassouras e sacolas plásticas (para limpar e recolher o lixo produzido durante a atividade)



PRÁTICA A SER UTILIZADA: PLACAS DE ORIENTAÇÃO (WAYFINDING)

Ficha resumo

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

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

Locais: escolas públicas, escolas particulares e instituições culturais

Disciplinas sugeridas: Língua Portuguesa, Geografia, História, Matemática, Ciências e Arte

Quantidade de participantes: ideal 4 pessoas

Tempo previsto: indeterminado, porém pode ser controlado pelo(a) monitor(a).

Nº de monitores indicados: mínimo 1 pessoa

Nº de pesquisadores indicados: mínimo 1 pessoa

O QUE É?

A atividade consiste em estimular a utilização de ferramenta de design gráfico (Canva®) para a elaboração e aplicação de placas informativas (*wayfinding*) que possam ser utilizadas como sinalização vertical de orientação voltada para pedestres, indicando distâncias até pontos de referência, informando sobre questões relevantes do território, entre outros aspectos.

COMO APLICAR?

PRÉ INTERVENÇÃO LÚDICA:

O pesquisador deve propor que os participantes elejam espaços de seus interesses, bem como elementos, para que componham as informações presentes nas placas informativas, visando despertar para a seguinte reflexão: "Já reparou que as orientações das ruas são voltadas para os carros?" Tal atividade é uma das práticas pedagógicas propostas pelo Instituto Corrida Amiga, que se trata da elaboração de placas de orientação de pedestres (*wayfinding*), feitas a partir das vivências e experiências das crianças e adolescentes, a partir da identificação de pontos de interesse frequentados por eles(elas).

INTERVENÇÃO LÚDICA:

▲ O pesquisador reúne os participantes, distribui as placas, e juntos escolhem os locais mais estratégicos na parte interna e externa ao ambiente escolar para que estas sejam fixadas (paredes, muros etc.).

COMO COLETAR DADOS? O QUE QUEREMOS COLETAR?

▲ Desejos / sonhos / vontades dos(as) participantes de apreender melhor o espaço da rua / bairro / cidade de diferentes maneiras

▲ Percepção dos(as) participantes em termos do que há no entorno do ambiente escolar em que estão inseridos

▲ Percepção dos(as) participantes em termos de sensações, sentimentos, pensamentos sobre como se colocar diante do espaço público.

QUAL A MELHOR FORMA DE COLETAR?

▲ Apreender os desejos, sonhos, vontades das crianças de modo a contribuir na participação social

▲ Analisar de que maneira os(as) participantes compreendem o espaço público urbano por meio de suas falas durante a realização da atividade

▲ Verificar se as falas dos(as) participantes mostram o conhecimento adquirido acerca do entorno da escola

QUAL(IS) O(S) PONTO(S) DE ATENÇÃO?

▲ Estar atento ao manuseio da fita dupla face, principalmente, por parte dos estudantes menores, uma vez que apresenta um significativo poder do ato de colar e certa dificuldade em descolar

▲ Atenção ao manusear a tesoura, para cortar os pedaços de fita dupla face

ALGUNS DE NOSSOS QUESTIONAMENTOS, HIPÓTESES E PERCEPÇÕES

▲ Será que a falta de conhecimento (quando ocorrer) do(s) participante(s) acerca do entorno da escola está relacionada com a maneira como eles se deslocam de casa à escola?

Hipóteses | Percepções: Talvez o fato de não utilizarem os modos ativos de deslocamento pode influenciar na maneira como eles apreendem os espaços extramuros à escola.

DICAS DE APLICAÇÃO

▲ Ressalta-se a importância de reunir o grupo de estudantes lembrando os conceitos apresentados nas práticas lúdicas e estimulando que emitam suas opiniões acerca das áreas de interesse dentro e no entorno do ambiente escolar.

Para inspiração

Antes de partir para a elaboração das placas de PVC, que são colocadas no ambiente interno e externo das instituições, na EMEF João Domingues Sampaio, a professora Alessandra Andrea de Almeida Vaz, que é entusiasta da mobilidade ativa, e usa a bicicleta como meio de locomoção, deu importantes contribuições e agregou bastante ao método. Inicialmente, a professora lembrou as atividades promovidas pela equipe do Instituto Corrida Amiga, nas quais foram apresentados conceitos sobre mobilidade urbana por meio de metodologias lúdicas pedagógicas (“Como você chegou até aqui” e “Jogo Lúdico - Mímica e Quiz da Mobilidade”). Com base nisso, perguntou aos estudantes quais os locais, ao redor da EMEF, eles achavam interessante ou que faziam parte do seu cotidiano. Nesta etapa, ao invés de indicarem espaços na redondeza, como praças, pontos de ônibus etc., os estudantes indicaram espaços dentro da escola, demonstrando a ausência de apropriação dos espaços públicos aos arredores da EMEF, conforme afirma a professora. Como sugestão de placas, os estudantes falaram sobre a Horta, os diversos Projetos do interturno da escola, das quadras, da área verde que temos, da biblioteca, enfim de locais e atividades com as quais eles têm uma relação afetiva. Os locais públicos citados foram o Varejão, que é uma praça próxima à escola com amplo espaço onde acontece a feira livre de sexta feira, e o Thomaz Mazzoni que é um clube com campo de futebol, quadras, piscina, pista de atletismo, que está passando por uma transformação: será transformado em um centro olímpico e, durante esse processo, apenas o campo de futebol continua sendo utilizado, as demais instalações não existem mais. Como sugestão de apropriação desses espaços públicos, para o ano que vem, a professora pretende fazer uma atividade permanente com diversas etapas para (re)conhecimento dos espaços públicos no entorno da escola e, felizmente, espera seguir contando com a parceria do Instituto Corrida Amiga.

Materiais necessários para a execução: Placas de PVC e fita dupla face

PESQUISADORES E PESQUISADORAS: POR ONDE COMEÇAR ESTA CAMINHADA?

- ▲ Antes de participar de qualquer atividades de coleta de dados é imprescindível que o pesquisador realize a leitura minuciosa da presente publicação, intitulada “A cidade sob o olhar das crianças a partir da mobilidade urbana”
- ▲ A formação dos pesquisadores deve ser baseada, principalmente, na observação atenta da interação entre os pesquisadores e estudantes e dos estudantes entre si
- ▲ Os pesquisadores devem registrar a fala da maioria dos participantes, sem desconsiderar as falas destoantes. Estas últimas podem ser inseridas como observações, tais como: pontos de vista distintos em relação à discussão proposta, relutância em participar das atividades, dentre outras
- ▲ Os pesquisadores devem ter claro o entendimento, ainda na formação, de que cada grupo é um grupo, cada situação é particular, o que exige do proponente uma capacidade de adaptação das dinâmicas inicialmente propostas às circunstâncias específicas de realização das atividades
- ▲ Os pesquisadores devem programar as atividades de acordo com a faixa etária dos estudantes aos quais são dirigidas as atividades que, por sua vez, devem ser organizadas em conformidade com o ambiente urbano em que está inserida a escola
- ▲ Os pesquisadores devem estimular a participação dos estudantes, o que exige que se organizem no espaço, alguns com “tarefas específicas” de acompanhamento de determinadas atividades, enquanto outros devem estar atentos ao conjunto, ao ritmo de desenvolvimento, e à percepção geral de como se dá a participação dos estudantes, colhendo informações de como se comportam, trocando informações com os demais e orientando sobre possíveis variações na sequência da aplicação das práticas
- ▲ A linguagem empregada e a forma de condução das atividades deve ser clara e objetiva, sendo de suma importância para alcançar a adesão dos estudantes às dinâmicas propostas e para que haja interação entre eles/as, de modo a criar um clima propício ao engajamento do grupo
- ▲ Antes das atividades, devem ser expostas as linhas gerais da programação, que pode eventualmente ser feita por meio de perguntas que façam os estudantes pensarem no motivo da visita, por exemplo;
- ▲ Após as atividades lúdicas é oportuno que se discuta a respeito das atividades, estabelecendo relações entre as situações vividas nas práticas e as situações reais de vivência na cidade, provocando a participação dos estudantes, encorajando-os a falar, a comentar, a se posicionar

UM POUQUINHO DAS NOSSAS FACILITAÇÕES NO PROJETO CAU EDUCA...

Concomitantemente à elaboração desta publicação, ocorreram algumas atividades que ratificam a importância tanto da aplicação das práticas lúdicas pedagógicas, quanto de sua coleta de dados. Dentre as atividades, duas merecem destaque:

ATIVIDADES DE EXTENSÃO- PPGAUR-USJT

Um desdobramento do presente projeto foi a realização do **Projeto de Inserção Social intitulado “Sensibilização para percepção e exploração do ambiente escolar e entorno: vivência e capacitação com o Instituto Corrida Amiga”**, aprovado pela **Universidade São Judas Tadeu** em setembro de 2023 no âmbito do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Arquitetura e Urbanismo - PPGAUR-USJT, sob responsabilidade das docentes **Eneida de Almeida, Andréa de Oliveira Tourinho** e **Maria Isabel Imbronito**. Para tanto, foi firmada uma parceria entre o PPGAUR e o Instituto Corrida Amiga.

A parceria trouxe oportunidades para ambos os parceiros, na medida em que docentes e estudantes do PPGAUR, ao se apropriarem das metodologias do Corrida Amiga após um processo de capacitação, puderam replicar as atividades lúdico-educativas junto a uma escola pública, adquirindo uma experiência valiosa no campo da pesquisa e da extensão, ao mesmo tempo em que a replicação propiciou ao Corrida Amiga, que acompanhou os trabalhos de multiplicação da atividade, a oportunidade de avaliar os desdobramentos dessas metodologias no compartilhamento com outros grupos de pesquisadores e em contexto de vulnerabilidade social.

A escola parceira do PPGAUR para a realização da multiplicação das atividades lúdico-pedagógicas foi a **Escola Estadual PM Soldado Eder Bernardes do Santos, no distrito do Itaim Paulista, Zona Leste de São Paulo**, escolhida por estar inserida em uma realidade de periferia que poderia contribuir para problematizar e validar as metodologias empregadas. Para o grupo de pesquisadores, o intuito foi, por um lado, sensibilizar os estudantes do Ensino Fundamental para uma leitura sensível dos espaços em que vivem e, por outro, desenvolver a multiplicação das metodologias do Corrida Amiga em combinação com diferentes formas de observação e problematização do entorno da escola, que pudessem servir de estímulo e suporte para a pesquisa, apropriação e intervenção em espaços públicos.

As metodologias desenvolvidas pelo Corrida Amiga foram transmitidas aos participantes da Universidade São Judas por meio de duas oficinas realizadas na Universidade e um sábado de capacitação na sede da Ong. A capacitação contou com dois momentos: o período da manhã, direcionado aos participantes em etapa de formação; e o período da tarde, em que os participantes acompanharam, na prática, a aplicação do *Circuito do Pedestre* e *Bonde a Pé* junto às crianças da EMEF João Domingues Sampaio.

Concluída a fase de treinamento, estudantes e docentes do PPGAUR-USJT, com acompanhamento de integrantes do Corrida Amiga, replicaram a metodologia com estudantes do sexto e nono anos do Ensino Fundamental da Escola PM Soldado Eder. No primeiro dia de atividades nessa escola, foi estabelecida uma aproximação com os estudantes através da adaptação da dinâmica “Como você chegou até aqui?”, seguida pelo desenho individual dos trajetos até a escola em um mapa fornecido pelos proponentes aos estudantes. Ainda nesse dia, os estudantes observaram a paisagem do entorno a partir de um ponto alto situado no interior do lote da escola e realizaram uma atividade com desenho. No segundo dia de encontro, foram aplicados o *Circuito do Pedestre* e o *Bonde a Pé*. O percurso do bonde teve início na escola, atravessou a comunidade do Jagatá e prosseguiu por algumas ruas do Conjunto Habitacional Encosta Norte até adentrar o Parque Santa Amélia, passando por áreas de assentamento informal e áreas urbanizadas pelo Estado. Ao fazer a escolha do trajeto, o grupo de pesquisa considerou que a variedade de tipos de espaços percorridos poderia contribuir para aprimorar a metodologia, além de proporcionar apontamentos sobre a mobilidade em áreas periféricas e trazer dados sobre a percepção dos estudantes acerca do lugar em que vivem.

AQUI, HÁ MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O PROJETO DE EXTENSÃO



ATIVIDADES CORRIDA AMIGA 2023

A educadora física **Alessandra Andrea de Almeida Vaz**, que leciona na **EMEF João Domingues Sampaio**, em Vila Maria Alta (zona norte de São Paulo), é uma ativista da mobilidade ativa, ou seja, utiliza a bicicleta em seus deslocamentos diários, inclusive para a escola. Deste modo, possibilita que seus alunos a vejam chegar e sair do trabalho de uma maneira diferente da que estão acostumados, o que mostra aos estudantes que a mobilidade ativa é viável em nossas cidades, estimulando, portanto, a mudança de paradigma da mobilidade urbana. Neste contexto, após a educadora física estabelecer parceria com o Instituto Corrida Amiga para a realização de atividades lúdicas pedagógicas com duas turmas do 7º ano, houve o convite para que a ONG fosse correalizadora do Prêmio Tomie Ohtake Territórios, submetido em setembro do presente ano, no qual apresentou, por escrito e por meio de imagens, as atividades lúdicas pedagógicas aplicadas ao longo do tempo de parceria. Esta conexão com o Instituto Corrida Amiga torna as ações ainda mais fortalecidas e, portanto, legitimadas. Para mais informações: [Link da chamada do prêmio](#) e [Link da proposta](#).

DIÁLOGOS FINAIS

DIÁLOGO COM A AGENDA 2030

O diálogo com a Agenda 2030 é desenvolvido por meio da relação entre a diversidade de temas abordados nas práticas pedagógicas e os cinco **Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS)** contemplados pelo CAU Educa (ODS 3 - Saúde e bem-estar, ODS 4 - Educação de qualidade, ODS 11 - Cidades e comunidades sustentáveis, ODS 13 - Ação contra a mudança global do clima, ODS 16 - Paz, justiça e instituições eficazes), conforme ilustrado na Figura 07.

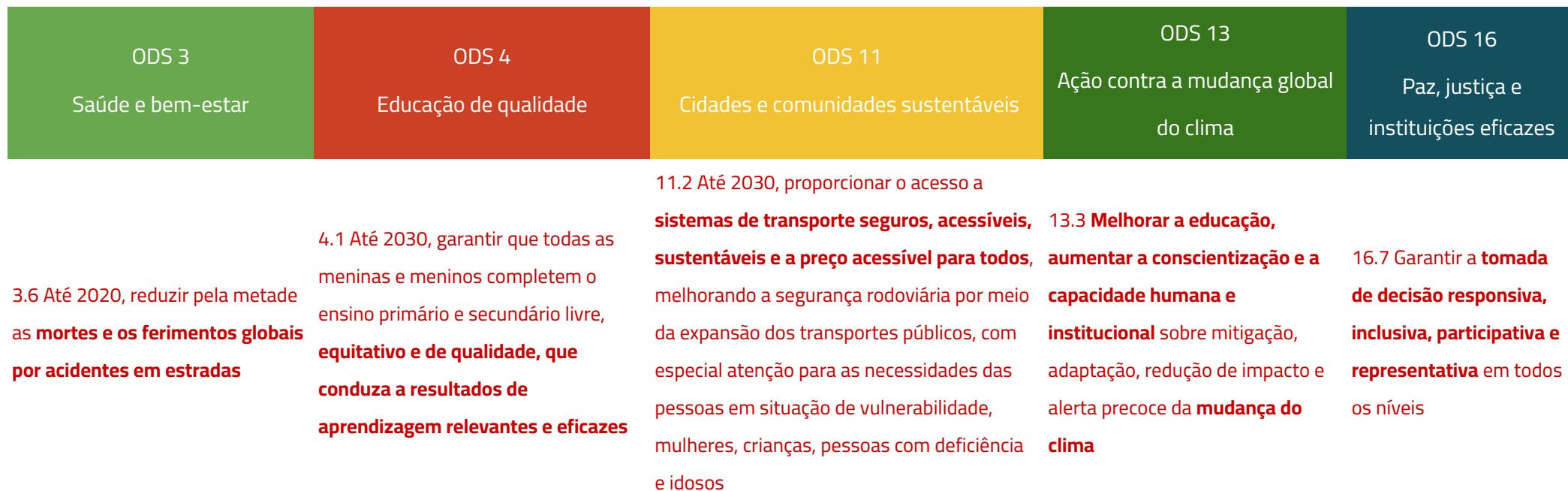
Cabe mencionar que a Agenda 2030 (i) é um plano de ação, que busca promover medidas transformadoras em direção a um caminho sustentável e resiliente. OS ODS são integrados e indivisíveis, e equilibram as três dimensões do desenvolvimento sustentável: a econômica, a social e a ambiental, e (ii) considera a necessidade de Implementação dos ODS no nível local por meio de ações “de baixo para cima”, podendo fornecer um arcabouço para políticas de desenvolvimento local nos municípios (PNUD BRASIL, 2016)²⁷.

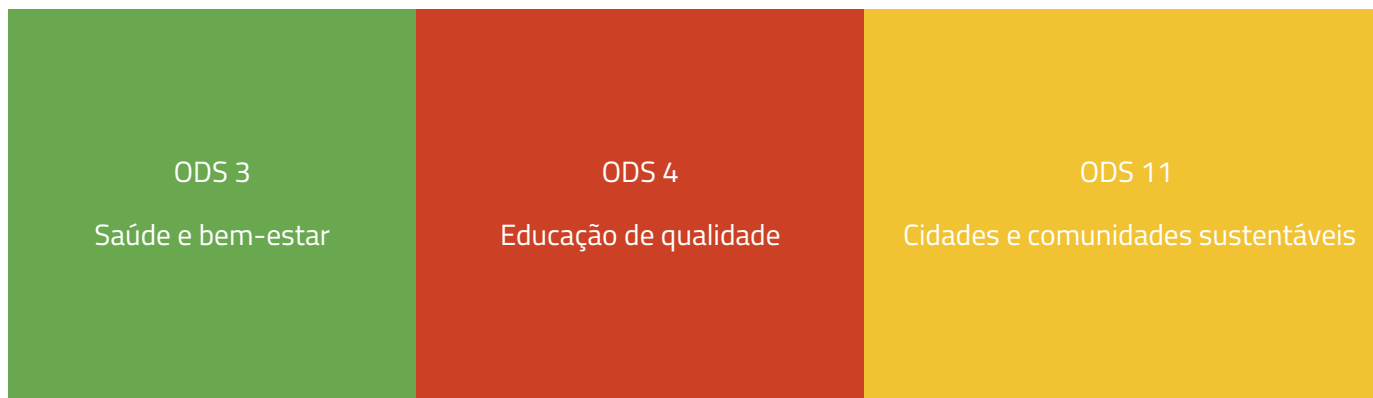
Nesse projeto, foram aplicadas sete práticas: bonde a pé, circuito do pedestre, *twister* da mobilidade, jogo lúdico, como você chegou até aqui, intervenções táticas lúdicas e placas de orientação (*wayfinding*). As práticas estabelecem o diálogo com a Agenda 2030, com base nos temas balizadores (Figura 07) das práticas pedagógicas, envolvendo o conjunto de participantes (crianças e jovens, professores, educadores).

²⁷ PNUD BRASIL. Roteiro para a Localização dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável: Implementação e Acompanhamento no nível subnacional. PNUD 50 anos. Nova Iorque: Global Taskforce of Local and Regional Governments, 2016. Disponível em: <<https://www.undp.org/pt/brazil/publications/roteiro-para-localiza%C3%A7%C3%A3o-dos-objetivos-de-desenvolvimento-sustent%C3%A1vel>>. Acesso em: 13 de out. 2023.

Figura 07 - Diálogo das práticas pedagógicas com a Agenda 2030 (ODS e metas)

Temas das práticas pedagógicas: **mobilidade urbana, acessibilidade, inclusão, diversidade, cidadania, paisagem urbana, arquitetura e patrimônio, meio ambiente, saúde, cidade, infância, esportes, saúde, sustentabilidade e expressão corporal.**





3.9 Até 2030, reduzir substancialmente o número de mortes e doenças por produtos químicos perigosos, contaminação e **poluição do ar** e água do solo

4.7 Até 2030, garantir que todos os alunos **adquiram conhecimentos e habilidades necessárias para promover o desenvolvimento sustentável**, inclusive, entre outros, por meio da educação para o desenvolvimento sustentável e estilos de vida sustentáveis, direitos humanos, igualdade de gênero, promoção de uma cultura de paz e não violência, cidadania global e valorização da diversidade cultural e da contribuição da cultura para o desenvolvimento sustentável

11.7 Até 2030, proporcionar o **acesso universal a espaços públicos seguros, inclusivos, acessíveis e verdes**, particularmente para as mulheres e crianças, pessoas idosas e pessoas com deficiência

Fonte: Elaboração própria com base em ONU BR – NAÇÕES UNIDAS NO BRASIL - A Agenda 2030 (2015). Grifo nosso.

A partir da perspectiva da mobilidade ativa, a realização das atividades lúdicas pedagógicas vinculadas às questões urbanas permite integrar e esclarecer questões chave no alcance das metas dos ODS:

- ▲ Redução de mortes, ferimentos e doenças relacionados a ocorrências de trânsito e a poluição do ar na cidade
- ▲ Melhoria da aprendizagem de crianças e adolescentes, com destaque na aquisição de conhecimentos e habilidades para promover o desenvolvimento sustentável
- ▲ Segurança, acessibilidade e sustentabilidade no transporte, e as condições de apropriação dos espaços públicos pelas crianças
- ▲ Melhoria da educação para o enfrentamento da mudança do clima
- ▲ Participação nas tomadas de decisão com base na inclusão e na participação.

Esse cenário converge fortemente com o intuito de legitimar a voz das crianças e dos jovens, bem como de colaborar para que as suas vozes sejam incorporadas nas tomadas de decisões a partir da educação. Os temas ligados às atividades propostas, a dimensão educativa das mesmas, o estímulo à participação dos estudantes e a valorização de suas vivências no meio urbano vêm ao encontro dos objetivos mencionados.

DIÁLOGO COM A BNCC

Conforme citado na parte inicial desta publicação, a relação estabelecida entre algumas das práticas lúdicas pedagógicas com a BNCC, tanto para o [Ensino Fundamental I](#) como para o [Ensino Fundamental II](#), foi apontada por Cruz *et al.* (2021a e 2021b), cujo resumo está apresentado na Figura 08 (abaixo).

Figura 08 - Relação entre as práticas lúdicas pedagógicas e a BNCC

Ensino	Prática Lúdica	Componentes Curriculares	Habilidades
FUNDAMENTAL I	Bonde a Pé	<i>Língua Portuguesa; Arte; Educação Física; Matemática; Ciências; Geografia e História.</i>	<i>EF15LP10; EF15AR24; EF12EF01; EF35EF04; EF01MA08; EF01MA12; EF02MA12; EF01CI04; EF01GE01; EF01GE03; EF02GE03; EF02GE10; EF05HI04.</i>
	Circuito do Pedestre	<i>Língua Portuguesa; Arte; Educação Física; Matemática; Ciências; Geografia e História.</i>	<i>EF15LP10; EF35LP19; EF15AR24; EF12EF01; EF35EF04; EF01MA12; EF02MA12; EF01CI04; EF01GE01; EF01GE03; EF02GE03; EF02GE10; EF05HI04.</i>
	Twister da Mobilidade	<i>Língua Portuguesa; Arte; Educação Física; Matemática; Ciências; Geografia e História.</i>	<i>EF15LP10; EF15AR24; EF12EF01; EF35EF04; EF01MA12; EF02MA12; EF01CI04; EF05CI03; EF02GE03; EF02HI11; EF03HI01.</i>
	Jogo Lúdico (Quiz da Mobilidade)	<i>Língua Portuguesa; Ciências; Geografia e História.</i>	<i>EF15LP18; EF12LP17; EF01CI04; EF01GE01; EF01GE03; EF02GE03; EF05HI04.</i>
FUNDAMENTAL II	Bonde a Pé	<i>Língua Portuguesa; Educação Física; Ciências e Geografia.</i>	<i>EF69LP13; EF67EF18; EF67EF19; EF67EF20; EF08CI16; EF06GE01; EF06GE07; EF06GE13; EF07GE07; EF08GE16.</i>
	Circuito do Pedestre	<i>Educação Física e Geografia.</i>	<i>EF67EF18; EF67EF19; EF07GE07; EF08GE16.</i>
	Twister da Mobilidade	<i>Educação Física; Ciências e Geografia.</i>	<i>EF67EF19; EF89EF10; EF08CI16; EF06GE13; EF08GE16; EF08GE17.</i>
	Jogo Lúdico (Quiz da Mobilidade)	<i>Ciências; Geografia e História.</i>	<i>EF07CI05; EF08CI16; EF06GE01; EF06GE07; EF06GE13; EF07GE07; EF08GE16; EF08GE17; EF09HI27;</i>

Fonte: Elaboração própria

PALAVRAS FINAIS, CAMINHOS ABERTOS...

A jornada de criação e desenvolvimento desta publicação gerou muitos aprendizados para todas as pessoas participantes, tanto por sua proposta de natureza colaborativa, quanto pelo propósito de ampliar as vozes - tão genuínas, agregadoras, criativas e coletivas- das crianças, levando em conta suas visões sobre a cidade, com foco na mobilidade urbana, contribuindo para ampliar a participação social desse grupo.

Essa caminhada foi feita a partir de passos muito cuidadosos, seja na escrita do material, na participação de reuniões para discutir o método e, em especial, na aplicação das práticas pedagógicas...

Ao compor esse texto de “palavras finais” - com muitos caminhos abertos - nossa sensação é de que avançamos, coletivamente, um pouquinho, em um campo que ainda há muito a evoluir, ressaltando que qualquer política, programa, projeto que leve em conta as necessidades das crianças e de seus cuidadores/as, atendem melhor a todos que as utilizam, contemplando pessoas idosas, com deficiência, mobilidade reduzida.

Enriquecer o processo de tomada de decisões com esse olhar contribui para o desenvolvimento de comunidades urbanas mais inclusivas, seguras e vibrantes, garantindo que políticas e práticas sejam sensíveis às necessidades e aos direitos das crianças.

Por aqui, seguiremos atuantes e atentas, nas microrrevoluções cotidianas - com esperança ativa e pés nas ruas, junto com as crianças e quem mais quiser somar - para que as transformações das ruas e das cidades se tornem, cada vez mais, realidade - **PELAS e COM as crianças!**

AGRADECIMENTOS PELOS ENCONTROS, AO LONGO DA CAMINHADA

- ▲ Pessoas autoras e participantes da publicação
- ▲ CAU/SP por criar a chamada CAU EDUCA, pelo apoio e fomento
- ▲ Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Arquitetura e Urbanismo da Universidade São Judas Tadeu - PPGAUR-USJT, sob responsabilidade das docentes Eneida de Almeida, Andréa de Oliveira Tourinho e Maria Isabel Imbronito
- ▲ Estudantes da Pós-Graduação PPGAUR-USJT: Carlos Eduardo Lima Ruas, Franklin Roberto Ferreira de Paula, Gabriela Garcia Prates, Gabriella França Garcia, Juliana Cunha Carlini, Maria Clara Martins de Oliveira Holtz

- ▲ Profa Sonia Regina Paulino (EACH USP)
- ▲ Instituições parceiras: EMEF João Domingues Sampaio; EMEF Tenente José Maria Pinto Duarte; EE Soldado PM Eder Bernardes dos Santos; CCA LAC 2 - Lar do Alvorecer Cristão; CCA São Paulo da Cruz
- ▲ Profa Alessandra Andrea de Almeida Vaz (EMEF João Domingues Sampaio)
- ▲ Canto Cidadão pela parceria e espaço para a realização das atividades
- ▲ Voluntariado do Instituto Corrida Amiga pelo engajamento e apoio nas aplicação das práticas pedagógicas
- ▲ Equipe CAU, em especial a Paula Burgarelli, por todo apoio, atenção e disponibilidade ao longo do desenvolvimento do projeto.

RESULTADOS DAS COLETAS DE DADOS E DIAGNÓSTICO

A seguir, disponibilizamos os resultados das coletas de dados, referente a aplicação das atividades lúdicas pedagógicas, tanto na realização dos pré-testes quanto na coleta de dados efetiva, realizadas pelo Instituto Corrida Amiga na execução do projeto EducANDO nos Espaços Públicos: Práticas Lúdicas em Urbanismo vinculado ao Edital Chamamento Público n. 008/2022 - CAU Educa, com parceria de fomento do Conselho de Arquitetura e Urbanismo de São Paulo (CAU/SP).

▲ Diagnóstico - relatório completo



MATERIAIS COMPLEMENTARES


FICHAS DO BONDE A PÉ

Ficha 1 - Ficha de vistoria do Bonde a Pé infantil utilizada na coleta de dados com o Ensino Fundamental I (utilizada no trajeto 1)


diário do Bonde a Pé | Corrida Amiga

Nome: _____ Data: ____/____/____

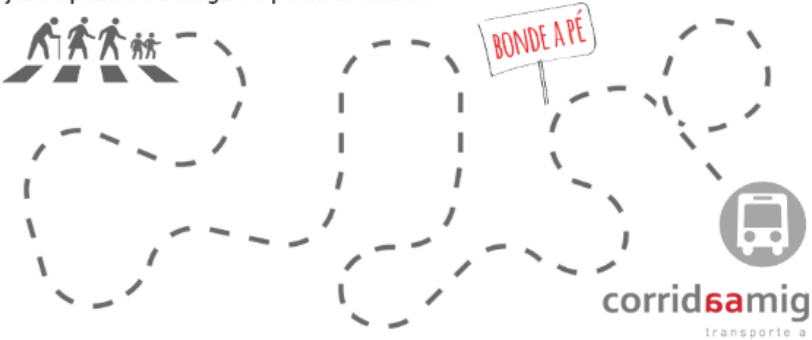
Como está o clima?



O que você viu?



Ajude o pedestre a chegar no ponto de ônibus:



corrida6amiga
transporte a pé

Ficha 2 - Ficha de vistoria do Bonde a Pé Jovens e Adultos utilizada na coleta de dados com o Ensino Fundamental II



REGISTRE SEU MAPA MENTAL. ANOTE ELEMENTOS DE DESTAQUE, PONTOS DAS SENSACIONES QUE CHAMARAM MAIS ATENÇÃO E LEMBRE-SE DE ASSINALAR O QUE ENCONTRAR NO PERCURSO NO CHECK LIST DO BONDE A PÉ. INDIQUE FLUXOS DE VEÍCULOS E PEDESTRES CONFORME LEGENDA E SE ACHAR IMPORTANTE REALIZAR CONTAGEM, INDICAR LOCAL NO MAPA E TIPO DE CONTAGEM.

CHECK LIST DO BONDE

- Poste Iluminação
- Poste de eletricidade
- Sinalização das ruas
- Sinalização do tráfego
- Aterramento de fios
- Fachada Ativa
- Faixa de ônibus
- Ciclovias / ciclofaixas
- Estacionamento
- Canteiro Central
- Abrigos de ônibus
- Abrigos de taxi
- Balizadores
- Bancos
- Bituqueira / Cinzeiro
- Caixas de correio
- Lixeiras
- Telefone público / Orelhão
- Tótem (placa propaganda)
- Vasos e floreiras
- Mobiliário improvisado
- Outros: _____

Legenda fluxos
 Alto fluxo
 Médio fluxo
 Baixo fluxo

LOCAL _____
 HORA _____
 QUANT. _____

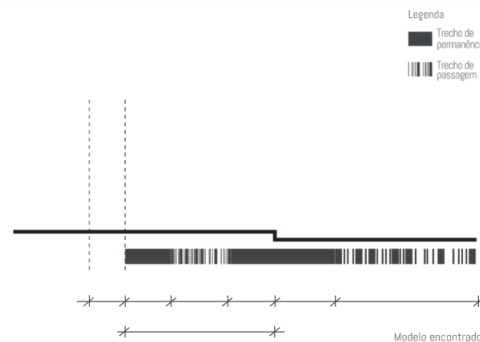
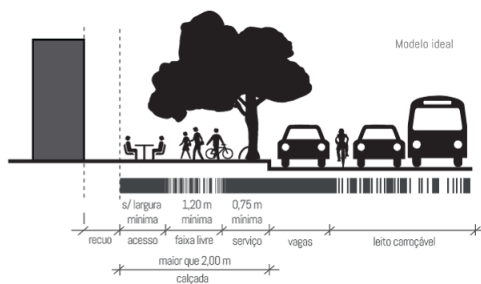
LOCAL _____
 HORA _____
 QUANT. _____

LOCAL _____
 HORA _____
 QUANT. _____

LOCAL _____
 HORA _____
 QUANT. _____

LOCAL _____
 HORA _____
 QUANT. _____

ESSA CALÇADA É CILADA? FAÇA A ANÁLISE DA CALÇADA MAIS CARACTERÍSTICA DO PERCURSO DO BONDE A PÉ



Decreto Municipal 45.904/2006 – Passeio Livre
 Institui a padronização dos passeios públicos do município de São Paulo. O passeio é composto pelos seguintes elementos: guias e sarjetas; faixa de serviço; faixa livre; faixa de acesso; e esquina, incluindo a área de intvisibilidade.
 Pelo art. 9º, a faixa livre é a área destinada exclusivamente à livre circulação de pedestres, deve ser desprovida de obstáculos, equipamentos urbanos ou de infra-estrutura, mobiliário, vegetação, floreiras, rebaixamento de guias para acesso de veículos ou qualquer outro tipo de interferência permanente ou temporária e deve possuir largura mínima de 1,20m

Lei Federal de Inclusão da pessoa com Deficiência LBI - LEI Nº 13.146, DE 6 DE JULHO DE 2015
 Assegura e promove, em condições de igualdade, o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais por pessoa com deficiência, visando à sua inclusão social e cidadania.
 O direito ao transporte e à mobilidade da pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida será assegurado em igualdade de oportunidades por meio de identificação e de eliminação de todos os obstáculos e barreiras ao seu acesso.
 Exige o poder público garanta que todos os espaços públicos destinados à mobilidade, dentre eles as calçadas, sejam inclusivas e acessíveis.



INDIQUE AS INFORMAÇÕES DO DIA DO BONDE A PÉ

NOME: _____
 LOCAL: _____
 CLIMA:

DATA: ____/____/____

HORÁRIO: _____

QUALIDADE DO AR
 USE OS APLICATIVOS AIR QUALITY PARA AVALIAR A QUALIDADE DO AR.

Temp. Méd. _____
 Úmid. _____
 Nível pol. _____
 PM10 _____
 PM25 _____

PEDÔMETRO

LOCAL 01: _____
 LOCAL 02: _____
 LOCAL 03: _____

LOCAL 01: _____ LOCAL 02: _____ LOCAL 03: _____

Nº. passos _____
 Calorias _____
 KM _____

OBS: _____





CHEIROS
MARQUE OS CHEIROS QUE SENTIU



SONS
MARQUE OS SONS QUE OUVIU



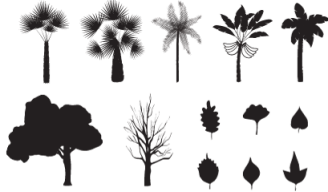
VOLUME DO SOM

COM O AUXÍLIO DE APLICATIVOS, REGISTRE O VOLUME DO SOM DOS LUGARES QUE CHAMARAM MAIS ATENÇÃO. LEMBRE-SE DE MARCAR O LOCAL PARA O RANKING.

Min. _____ LOCAL _____
 Méd. _____ LOCAL _____
 Máx. _____ LOCAL _____



VEGETAÇÃO
ASSINALE AS VEGETAÇÕES E VEGETAÇÕES QUE ENCONTROU



RUA PARA BRINCAR
ASSINALE SE ENCONTRARAM CRIANÇAS BRINCANDO NA RUA



ACESSÍVEL
ASSINALE SE O PERCURSO É ACESSÍVEL PARA TODOS



O PREFERENCIAL, É O PEDESTRE!

ANALISE ATÉ TRÊS TRAVESSIAS DO BONDE A PÉ

TEMPOS DE SEMÁFORO (Pedestre)

	Trav. 01	Trav. 02	Trav. 03
Fase verde	_____	_____	_____
Fase piscante	_____	_____	_____
Fase vermelho	_____	_____	_____
Trav. 01			
Trav. 02			
Trav. 03			

CARACTERÍSTICAS E ELEMENTOS

	Travessias: 01	02	03
Faixa do pedestre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rebaixamento de guias	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Travessia elevada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aproximação das esquinas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Canteiro central	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Semáforo para pedestres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Semáforo para veículos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Piso tátil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sinalização sonora	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

OBSERVAÇÕES:



TEXTURA
REGISTRE UMA MARCA DA CIDADE



CENA DA CIDADE
DESENHE UMA CENA DO BONDE A PÉ

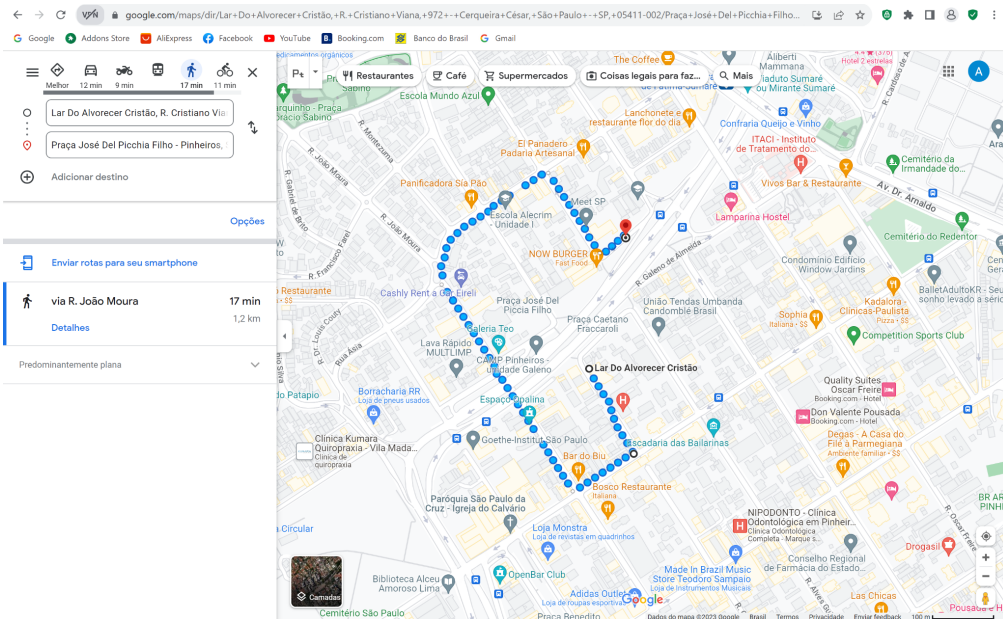
COLE ALGO AQUI



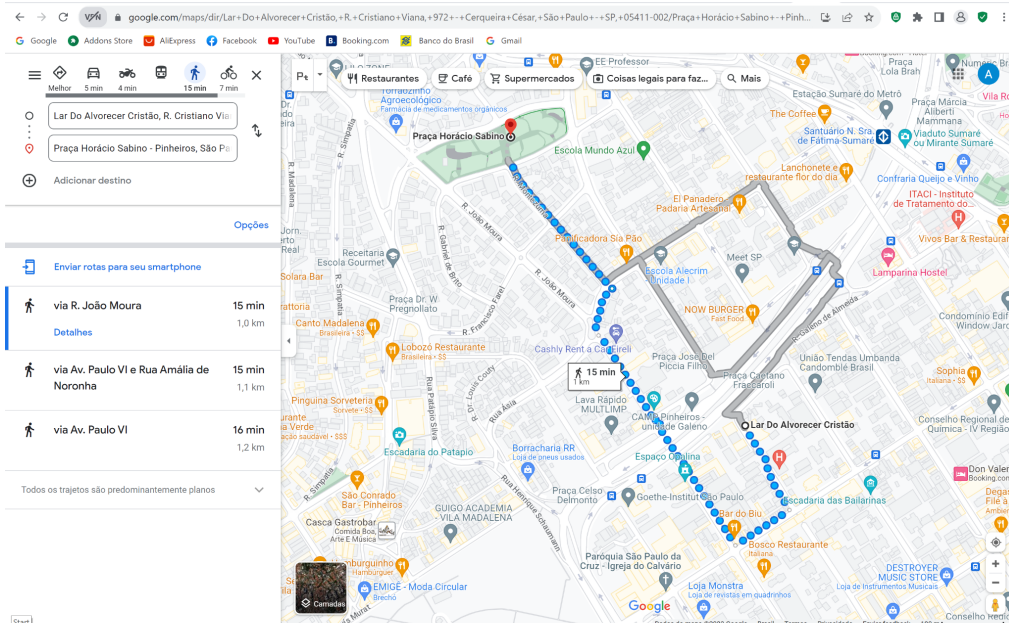
TRAJETOS PERCORRIDOS NO BONDE A PÉ COM OS ESTUDANTES

Trajetos entre as escolas e as praças onde foram realizados as coletas de dados

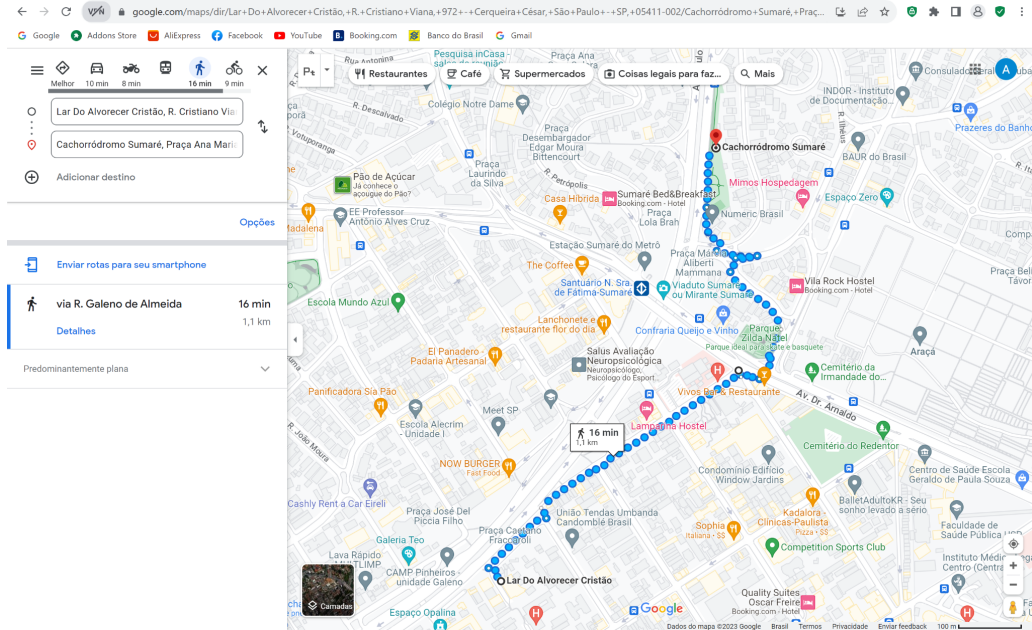
Trajeto 1 - Percurso entre o CCA LAC e a Praça José Del Picchia Filho



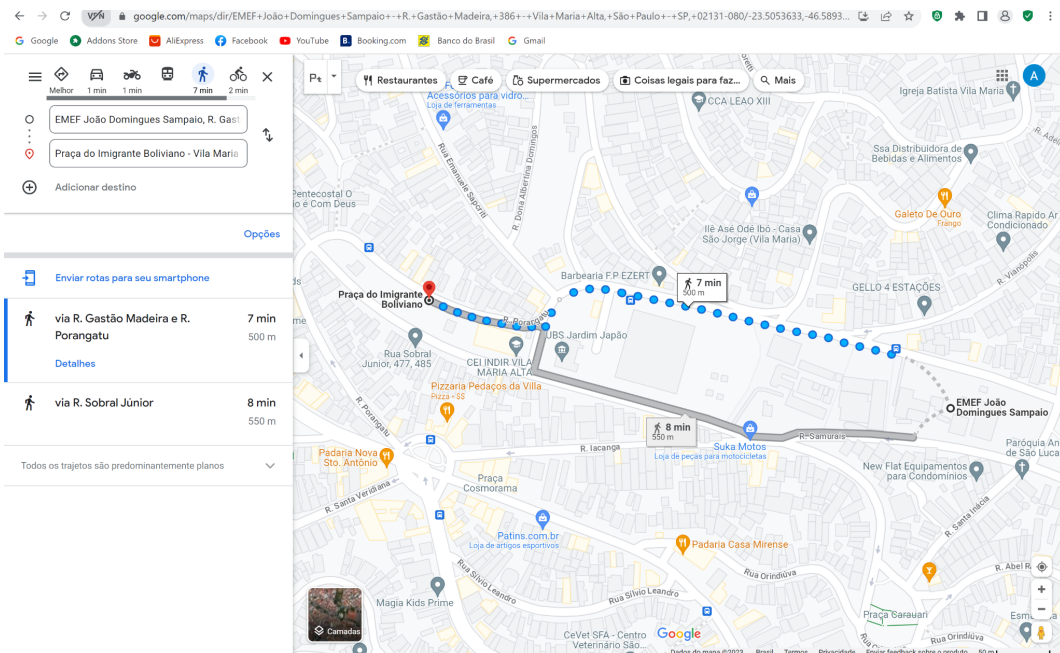
Trajeto 2 - Percurso entre o CCA LAC e a Praça Honório Sabino



Trajeto 3 - Percurso entre o CCA LAC e a Praça Ana Maria Popovich / Cachorródromo da Sumaré



Trajeto 4 - Percurso entre a EMEF JDS e a praça do Imigrante Boliviano



ENTRE EM CONTATO

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

corridaamiga
transporte a pé

Foto Franklin de Paula

