



DIAGNÓSTICO

A CIDADE SOB O
OLHAR DAS CRIANÇAS
A PARTIR DA
MOBILIDADE URBANA



Realização

corrid6amiga
transporte a pé

Parceria de Fomento




CAU/SP

Conselho de Arquitetura
e Urbanismo de São Paulo

DIAGNÓSTICO

Visando ampliar a consciência urbana e ambiental dos futuros cidadãos brasileiros, o CAU Brasil por meio da Comissão de Política Urbana e Ambiental criou desde 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

Instituto Corrida Amiga. DIAGNÓSTICO, 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.

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

FICHA TÉCNICA	3
QUEM SOMOS	4
Apresentação	6
Passo a passo	6
Aplicação do método de coleta de dados - Fundamental I	7
Como você chegou até aqui	7
Jogo Lúdico (Mímica com cartas)	9
Bonde a Pé - Fundamental I (Leitura Urbana)	11
Twister da Mobilidade	12
Intervenção Lúdica	15
Aplicação do método de coleta de dados - Fundamental II	16
Como você chegou até aqui	17
Jogo Lúdico (Mímica com cartas)	20
Jogo Lúdico (Quiz)	23
Circuito do Pedestre	25
Bonde a Pé - Fundamental II (Leitura Urbana)	29
Intervenção Lúdica	37
Observações acerca das práticas lúdicas:	38
Fechamento	40
Apêndices	41
Respostas da atividade Como chegou até aqui - Fundamental I	41
Respostas da atividade Como chegou até aqui - Fundamental II	42
Desenhos de Cena da Cidade - Fundamental I	43
Desenhos de Cena da Cidade - Fundamental II (Turma 7A)	44
Desenhos de Cena da Cidade - Fundamental II (Turma 7B)	47
Registros das atividades	49

Apresentação

O presente documento apresenta o diagnóstico 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).

Passo a passo

Para a realização da coleta de dados, alguns passos metodológicos foram realizados, conforme apresentados no fluxograma (Figura 01) e explicados a seguir:



Figura 01 - Fluxograma dos passos metodológicos

Fonte: Elaboração própria

Passo 1

No passo 1, realizamos as **atividades pré-teste** com o intuito de, juntamente com os “consultores globais”, verificarmos quais as práticas lúdicas necessitariam de ajustes para a realização das coletas de dados e, havendo a necessidade, verificar quais seriam e como realizá-los.

Passo 2

No passo 2, realizamos a **calibração do método**, com o auxílio dos nossos “consultores globais”, especialistas de distintas áreas do conhecimento (arquitetura e urbanismo, biologia, economia, gestão ambiental, pedagogia etc.), ou seja, uma equipe interdisciplinar, em reuniões ocorridas posteriormente às aplicações dos pré-testes, o que incrementou significativamente as metodologias lúdicas pedagógicas.

Nas reuniões online, a equipe do Instituto Corrida Amiga que havia feito a aplicação das práticas, apresentavam os resultados sistematizados, por meio de planilhas apresentadas a seguir, 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 no pré-teste:

- 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, com a

substituição da antiga placa de idoso pela atual de pessoa com mais de 60 anos, bem como a retirada do item “telefone público (orelhão)” do check list;

- Também no sentido de melhorar a aplicação do Bonde a Pé, realizamos a atualização das fichas do Bonde a Pé Infantil (Ensino Fundamental I) com a inserção de novos desenhos.

Passo 3

No passo seguinte, o 3, foi realizada a **aplicação das metodologias lúdicas pedagógicas** já ajustadas, quando necessário.

Passo 4

Por fim, o 4o e último passo, no qual a equipe da ONG, acompanhou a equipe de pesquisadores (docentes e discentes) da Universidade São Judas Tadeu, na ocasião em que realizaram a **replicabilidade das metodologias lúdicas pedagógicas no projeto de extensão**, ocorrida em uma escola parceira da instituição.

Aplicação do método de coleta de dados - Fundamental I

As atividades de coleta de dados junto aos estudantes do Ensino Fundamental I, foram realizadas ao longo dos meses de junho e julho do presente ano, com o CCA Lar do Alvorecer Cristão (LAC) ocasião em que realizamos as atividades “Como você chegou até aqui”, Jogo Lúdico (Mímica com cartas e Quiz), Intervenção Lúdica (prévia com uso do giz) e Bonde a Pé, cujos resultados são apresentados a seguir.

Como você chegou até aqui

CCA LAC		
1. Meio de transporte que usou para chegar aqui	relativo	%
A pé	5	55,56%
Bicicleta	0	0,00%
Van escolar	1	11,11%
Ônibus	1	11,11%
Moto	0	0,00%
Carro	2	22,22%
Total	9	100,00%
2. Quanto tempo de deslocamento para chegar até aqui	relativo	%
Até 5 minutos	4	57,14%

De 6 a 10 minutos	1	14,29%
15 minutos	1	14,29%
20 minutos	0	0,00%
30 minutos	1	14,29%
1 hora	0	0,00%
2h	0	0,00%
Mais de 2h	0	0,00%
Total	7	100,00%

3. Quantos km de deslocamento para chegar até aqui	relativo	%
500 m	1	100,00%
1 km	0	0,00%
5 km	0	0,00%
15 km	0	0,00%
30 km	0	0,00%
50 km	0	0,00%
Total	1	100,00%

4. Qual o valor gasto para chegar até aqui	relativo	%
Calorias	6	66,67%
R\$ 4,40	1	11,11%
R\$ 8,80	0	0,00%
R\$ 10,00	1	11,11%
R\$ 20,00	1	11,11%
R\$ 50,00	0	0,00%
Total	9	100,00%

5. Qual sua percepção ao longo do caminho	relativo	%
Feliz	5	55,56%
Normal	2	22,22%
Chateada	1	11,11%
Irritada	1	11,11%
Brava	0	0,00%
Total	9	100,00%

Jogo Lúdico (Mímica com cartas)

CCA LAC										
Jogo lúdico - Mímica - Imita um meio de transporte										
	Skate	Bicicleta	Carro	Ônibus	Metrô	Patins	Patins elétrico	Uber	Canoa	Avião
Ida e volta	Crianças repetem o que o 1º faz	Movimento mais semelhante uns dos outros	Movimento mais semelhante uns dos outros	Já não continuam o movimento na volta	Fizeram a mímica segurando na alça e andando mais rápido	Alguns confundiram com patinete	Fizeram o som de motor	Movimentos semelhantes	Usaram os braços para demonstrar o remo	Movimentos semelhantes
	-	-	-	Houve mais diversidade	-	Movimentos semelhantes	-	Sentados e usando o celular	Algumas pessoas pularam	Braços abertos e andando rápido/correndo
	-	-	-	Pessoas sentadas	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	Segurando na alça	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	dirigindo	-	-	-	-	-	-

CCA LAC

Mímica - Qual meio de transporte você usou hoje? Como você chegou aqui Adaptado

Estudante 1 Carro, dormindo com cobertor

Estudante 2 Carro, dormindo com cobertor, abriu a porta para sair do veículo

Estudante 3 Carro, abriu a janela, a pé e ônibus

Estudante 4 A pé, demonstrou fechar a porta de casa, caminhou feliz (disse que mora perto)

Estudante 5 Detalhou a saída de casa, aguardando ônibus no terminal, caminhou para levar a irmã na creche, fez sinal para pegar outro ônibus, depois pegou mais um para ir até o CCA LAC. Na volta, mais 3 ônibus e pausa para pegar a irmã.

Bonde a Pé - Fundamental I (Leitura Urbana)

CCA LAC		
1. Desenhos para pintar - O que você viu?	relativo	%
Árvore	14	9,46%
Avião	2	1,35%
Balanço	12	8,11%
Banana	3	2,03%
Banco	13	8,78%
Bicicleta	2	1,35%
Cachorro	10	6,76%
Carro	11	7,43%
Escorregador	11	7,43%
Flor	7	4,73%
Lixeira	13	8,78%
Ônibus	13	8,78%
Pássaro	10	6,76%
Pessoa em cadeira de rodas	0	0,00%
Semáforo	12	8,11%
Sol	12	8,11%
Sol com nuvens	2	1,35%
Nuvens	1	0,68%
Chuva	0	0,00%
Total	148	100,00%
2. Desenho Livre	relativo	%
Árvore	4	7,84%
Balanço	0	0,00%
Casa	2	3,92%
Crianças/pessoas	12	23,53%
Escorregador	0	0,00%
Flor	1	1,96%
Nuvem	1	1,96%
Ônibus	1	1,96%
Parque/praça	3	5,88%
Pula-pula	0	0,00%
Sinalização (placas/semáforo/faixa)	3	5,88%

Sol	2	3,92%
Pássaro	0	0,00%
Carro	4	7,84%
Cachorro	2	3,92%
Lixeira	0	0,00%
Soltar pipa	0	0,00%
Bicicleta	0	0,00%
Música (caixa de som)	0	0,00%
Prédios	12	23,53%
Escada	9	17,65%
Viaduto	1	1,96%
Total	51	100,00%

Twister da Mobilidade

CCA LAC		
1. Jeitos de andar pela cidade que são amigos do meio ambiente	relativo	%
Bicicleta	4	57,14%
Carro	0	0,00%
A pé	3	42,86%
Moto	0	0,00%
Cadeira de rodas	0	0,00%
Pipa	0	0,00%
Bola	0	0,00%
Árvore	0	0,00%
Caixa de areia	0	0,00%
Faixa de pedestre	0	0,00%
Semáforo de pedestre	0	0,00%
Não participou/ não soube responder	0	0,00%
Total	7	100,00%
2. Lugares em que podemos caminhar e brincar livremente	relativo	%
Parque	4	57,14%
Parquinho/brinquedo	1	14,29%
Faixa de pedestre	0	0,00%

Semáforo de pedestre	0	0,00%
Pipa	0	0,00%
Caixa de areia	0	0,00%
Bicicleta	0	0,00%
Bola	0	0,00%
Carro	0	0,00%
Praça	1	14,29%
A Pé	0	0,00%
Não participou/ não soube responder	1	14,29%
Total	7	100,00%

3. O que não pode faltar em um parque	relativo	%
Árvore/ vegetação	2	25,00%
Mobiliário Urbano (bancos)	3	37,50%
Parquinho/brinquedo	0	0,00%
Parque	0	0,00%
Bola	0	0,00%
Pipa	0	0,00%
Caixa de areia	0	0,00%
Carro	0	0,00%
Faixa de pedestre	0	0,00%
Cadeira de rodas	0	0,00%
Bicicleta	0	0,00%
Brincadeiras	1	12,50%
Criança	2	25,00%
Não participou/ não soube responder	0	0,00%
Total	8	100,00%

4. Transformam as calçadas em lugares melhores para brincar	relativo	%
Faixa de pedestre	0	0,00%
Mobiliário Urbano (bancos)	0	0,00%
Parquinho/brinquedo	0	0,00%
Caixa de areia	0	0,00%
Bola	2	28,57%
Pipa	0	0,00%
Bicicleta	0	0,00%

Árvore	3	42,86%
Semáforo de pedestres	1	14,29%
Não participou/ não soube responder	1	14,29%
Total	7	100,00%

5. Como você passeia aos finais de semana?	relativo	%
Ônibus	3	30,00%
Moto	0	0,00%
Carro	3	30,00%
Bike	0	0,00%
A Pé	4	40,00%
Não participou/ não soube responder	0	0,00%
Total	10	100,00%

6. Onde podemos atravessar a rua com mais segurança?	relativo	%
Faixa de pedestre	4	44,44%
Semáforo de pedestre	1	11,11%
Rampa de acessibilidade	0	0,00%
Bicicleta	0	0,00%
Pipa	0	0,00%
A pé	1	11,11%
Ônibus	2	22,22%
Carro	1	11,11%
Moto	0	0,00%
Não participou/ não soube responder	0	0,00%
Total	9	100,00%

7. Pode ser usada para ir de um lugar ao outro e também para brincar	relativo	%
Bicicleta	6	66,67%
Ônibus	0	0,00%
Carro	0	0,00%
Moto	1	11,11%
A Pé	2	22,22%
Caixa de Areia	0	0,00%
Pipa	0	0,00%

Cadeira de Rodas	0	0,00%
Não participou/ não soube responder	0	0,00%
Total	9	100,00%
8. O que podemos fazer em espaços ao ar livre?		
	relativo	%
A Pé (caminhar)	0	0,00%
Parque	0	0,00%
Parquinho/brinquedo	0	0,00%
Caixa de areia	1	10,00%
Pipa	2	20,00%
Bicicleta	0	0,00%
Brincadeiras	6	60,00%
Bola	1	10,00%
Não participou/ não soube responder	0	0,00%
Total	10	100,00%
Obs: Algumas perguntas têm mais respostas em virtude da aplicação ter sido duplicada com um dos grupos.		

Intervenção Lúdica

1. O que você mais gostou na Praça 1?	relativo	%
Balanço	2	50,00%
Brinquedo que escala	1	25,00%
Vegetação	1	25,00%
Total	4	100,00%
2. O que você mais gostou na Praça 2?		
	relativo	%
Gangorra	1	33,33%
Gira-gira	1	33,33%
Areia	1	33,33%
Total	3	100,00%
3. O que você mais gostou na Praça 3?		
	relativo	%
Balanço	4	21,05%

Brinquedo de pendurar/escalar	5	26,32%
Equipamento de treino	1	5,26%
Quadra	2	10,53%
Pista de corrida	1	5,26%
Gangorra	1	5,26%
Pista de skate	2	10,53%
Vegetação	1	5,26%
Tudo	2	10,53%
Total	19	100,00%

4. Qual praça você mais gostou no geral?	relativo	%
Praça 1 (José Del Picchia Filho)	0	0,00%
Praça 2 (Horácio Sabino)	8	57,14%
Praça 3 (Ana Maria Popovich)	6	42,86%
Total	14	100,00%

5. O que não pode faltar na sua praça dos sonhos?	relativo	%
Bicicleta	1	6,25%
Bola	1	6,25%
Gira-gira	4	25,00%
Horta	1	6,25%
Picolé	3	18,75%
Piscina	2	12,50%
Quadra	2	12,50%
Skate	1	6,25%
Guerra de bexiga	1	6,25%
Total	16	100,00%

Obs: Desenharam jogo da velha logo que receberam o giz

Obs: Cada criança pôde escolher mais de 01 praça e brincadeira nas perguntas 4 e 5

Aplicação do método de coleta de dados - Fundamental II

Nos meses de setembro e outubro do presente ano, realizamos a aplicação do método de coleta de dados com as atividades lúdicas (Como você chegou até aqui, Jogo Lúdico, Circuito do Pedestre, Intervenção Lúdica e Bonde a Pé) junto ao Ensino Fundamental II, com duas turmas de 7o ano (A e B) na EMEF João Domingues Sampaio, cujos resultados estão apresentados a seguir.

Como você chegou até aqui

EMEF JDS - TURMA 7B (27 estudantes)		
1. Meio de transporte que usou para chegar aqui	relativo	%
A pé	13	48,15%
Bicicleta	0	0,00%
Van escolar	6	22,22%
Ônibus	0	0,00%
Moto	0	0,00%
Carro	8	29,63%
Total	27	100,00%
2. Quanto tempo de deslocamento para chegar até aqui	relativo	%
Até 5 minutos	1	3,70%
De 6 a 10 minutos	2	7,41%
15 minutos	1	3,70%
20 minutos	2	7,41%
30 minutos	0	0,00%
1 hora	1	3,70%
2h	0	0,00%
Mais de 2h	0	0,00%
Total	7	100,00%
3. Qual o valor gasto para chegar até aqui	relativo	%
mobilidade ativa ("gasta" apenas calorias)	3	11,11%
R\$ 4,40	0	0,00%
R\$ 8,80	0	0,00%
R\$ 10,00	1	3,70%
R\$ 20,00	0	0,00%
R\$ 50,00	0	0,00%
Não soube responder	3	11,11%
Total	7	25,93%
4. Qual sua percepção ao longo do caminho	relativo	%

Feliz	4	14,81%
Normal	0	0,00%
Chateada	3	11,11%
Irritada	0	0,00%
Brava	0	0,00%
Total	7	25,93%

OBS.: A maioria foi a pé, 3 de perua e os demais, de carro

EMEF JDS - TURMA 7A (23 estudantes)		
1. Meio de transporte que usou para chegar aqui	relativo	%
A pé	10	43,48%
Bicicleta	0	0,00%
Van escolar	4	14,81%
Ônibus	0	0,00%
Moto	0	0,00%
Carro	7	30,43%
Total	23	100,00%
2. Quanto tempo de deslocamento para chegar até aqui	relativo	%
Até 5 minutos	1	4,35%
De 6 a 10 minutos	0	0,00%
15 minutos	0	0,00%
20 minutos	1	4,35%
30 minutos	1	4,35%
1 hora	0	0,00%
2h	0	0,00%
Mais de 2h	0	0,00%
Total	3	13,04%
3. Qual o valor gasto para chegar até aqui	relativo	%
Mobilidade ativa ("gasta" apenas calorias)	1	4,35%

R\$ 4,40	0	0,00%
R\$ 8,80	1	4,35%
R\$ 10,00	0	0,00%
R\$ 20,00	0	0,00%
R\$ 50,00	0	0,00%
Não soube responder	1	4,35%
Total	3	13,04%

4. Qual sua percepção ao longo do caminho	relativo	%
Feliz	3	13,04%
Normal	0	0,00%
Chateada	0	0,00%
Irritada	0	0,00%
Brava	0	0,00%
Total	3	13,04%

OBS.: A maioria foi a pé (10), 4 de perua e 7 foram de carro

OBS.: Muitos disseram: Não é confortável vir a pé. Em geral, os estudantes têm uma visão muito negativa dos deslocamentos a pé e de TC e acham que a solução é o carro.

Jogo Lúdico (Mímica com cartas)

Jogo lúdico - Mímica - Imite uma ação que envolve a mobilidade urbana					
AÇÃO	<i>Pessoa com deficiência visual atravessando a rua</i>	<i>Caminhando com o cachorro</i>	<i>Andando de patins</i>	<i>Carregando as compras do mercado</i>	<i>Caindo no buraco</i>
mímicas que foram realizadas	Dois estudante participaram segurando o braço do terceiro, e este fechou os olhos	Um estudante ficou como se fosse engatinhar, e os outros dois, que se posicionaram um de cada lado, seguraram a camisa do que estava em posição de engatinhar. Em dois momentos, o que estava engatinhando, simulou um latido	Os três estudantes arrastaram os pés alternadamente e se deslocaram por cerca de 2 metros	Um dos estudantes simulou entregar algo ao segundo que, por sua vez, simulava colocar em algum lugar (sacos) e passava ao terceiro, que saía do local com os braços estendidos para baixo e punhos fechados	Os três estudantes iniciam caminhando e, por fim, simulam cair no chão.
respostas dadas	pessoa com deficiência visual atravessando a rua	cão-guia	estão patinando	ajudar o deficiente	pessoas andando
	-	passeando com o cachorro	andando de patins	guardar as compras	tropeçando na calçada
tempo das respostas	3	2	3	0	2

Jogo lúdico - Mímica - Imite uma ação que envolve a mobilidade urbana

AÇÃO	Andando de ônibus	Andando de patinete	Mãe atravessando a rua com carrinho de bebê	Caindo no buraco	Andando de skate	Carregando as compras do mercado
mímicas que foram realizadas	Dois estudantes ficam juntos parados, enquanto o terceiro se move com as mãos erguidas para a frente e movendo-as em círculos de um lado a outro. Em seguida, o que estava sozinho para próximo aos outros dois, que se colocam atrás do terceiro, posicionando-se em fila. A seguir, os três seguem caminhando. Os dois simulam se agacharem e o terceiro continua com as mãos erguidas em movimentos circulares. Por fim, eles param, os dois se levantam e simulam descer escadas, e o outro segue.	Os três estudantes simularam se deslocar arrastando o pé sobre o chão por cerca de 2 metros	Um dos estudantes carregou um outro no colo e caminhou por cerca de 2 metros (ele confundiu carrinho de bebê com bebê no colo). Após a releitura da carta, simularam esticar os braços e na frente estava o outro estudante agachado, como se estivesse sentado.	Os três estudantes se jogaram no chão, perto do buraco em que se coloca o ferro onde se prende a rede de vôlei	Os três estudantes arrastaram os pés no chão e se deslocaram por alguns metros	Os três estudantes se abaixaram para pegar algo e com os braços estendidos para baixo e punhos fechados, andaram com dificuldade
respostas dadas	andando de ônibus	andando de skate	mãe atravessando com bebê	sendo atropelado	pessoas andando na rua	pegando uma caixa

	-	andando de patins	mãe atravessando com bebê no colo	tropeçando	pessoas andando na calçada	pegando uma mochila
	-	andando de patinete	mãe atravessando com carrinho de bebê	caindo no buraco	andando de skate	pegando saco de lixo
	-	-	-	-	-	carregando as compras do mercado
tempo das respostas	3	2	1	2	2	1

Legenda:	
0	não acertaram
1	tempo longo para acertarem a resposta
2	tempo médio para acertarem a resposta
3	tempo curto para acertarem a resposta

Jogo Lúdico (Quiz)

QUIZ - turma 7B									
PERGUNTAS	1			2			3		
		Quantas vítimas de queda atendidas no Hospital das Clínicas, em São Paulo, caíram em calçadas?			Qual o nome do animal que auxilia a pessoa com deficiência visual a se locomover pelos espaços?			Qual a distância, em média, um adulto saudável percorre num período de 15 minutos?	
Opções de resposta	1 em cada 5	3 em cada 5	2 em cada 5	cão condutor	cão guia	cão mestra	4 km	1 km	6 km
Respostas escolhidas		x			x				
Tempo de resposta	(3) Responderam rápido			(3) Nem escutaram as opções, logo responderam			(0) Tiveram dúvida e erraram		

QUIZ - turma 7B										
PERGUNTAS	1				2		3		4	
		Quais meios de transporte emitem gases de efeito estufa:				Lugar de bicicleta e na rua, no sentido dos carros e nas faixas laterais da via.		De acordo com a divisão de viagens por modo de transporte nos municípios brasileiros, 2% são realizadas a pé e 41% por bicicleta.		As viagens por transportes coletivos totalizam 28%, sendo os ônibus responsáveis por 24% e os trilhos 4%.
Opções de resposta	bicicleta	moto	carro	a pé	verdadeiro	falso	verdadeiro	falso	verdadeiro	falso
Respostas escolhidas		x	x		x				x	
Tempo de resposta	(3) Responderam rápido e sem dúvida				(3) Responderam rápido e sem dúvida		Foi cancelada!		(1) Demoraram a responder, tiveram dúvida	

	Legenda:
0	não acertaram
1	tempo longo para acertarem a resposta
2	tempo médio para acertarem a resposta
3	tempo curto para acertarem a resposta

Circuito do Pedestre

DURANTE A MONTAGEM DO CIRCUITO		
	Comentários gerais feitos pelos jovens	Placas preferenciais - comentários dos jovens
Turma 7A	Tem muitas calçadas irregulares nas ruas.	Pessoa em cadeira de rodas: todos conheciam, mas falaram pessoa deficiente
	Eu já vi esse piso nas calçadas.	Pessoa com mobilidade reduzida: disseram pessoa com perna quebrada e não sabiam o nome técnico
	É um piso para cegos.	Mulher grávida: todos sabiam
	Eu já vi esse piso, mas não sei o nome.	Mulher com bebê no colo: todos sabiam
		Pessoa acima de 60 anos: todos souberam, mas falaram idoso
		Linguagem de sinais: só alguns sabiam, outros falaram "libras"
		Deficiente auditivo: todos conheciam
		Pessoa deficiente com cão-guia: falaram pessoa com cão que guia cego, depois falaram cão-guia
		Autismo: todos sabiam
		Deficiente visual: todos conheciam
	Comentários gerais feitos pelos jovens	Placas preferenciais - comentários dos jovens
Turma 7B	Os obstáculos são uma armadilha para as pessoas que caminham usando o celular.	Pessoa em cadeira de rodas: todos conheciam, mas disseram pessoa deficiente
	Nem todos respeitam o semáforo.	Pessoa com mobilidade reduzida: disseram pessoa com deficiência
	Eu conheço esse piso.	Mulher grávida: todos sabiam
	É piso "tato".	Mulher com bebê no colo: todos sabiam
	É o piso que avisa o perigo.	Pessoa acima de 60 anos: disseram pessoa idosa
		Linguagem de sinais: falaram libras

		Deficiente auditivo: a maioria sabia
		Pessoa deficiente com cão-guia: falaram cão-guia
		Autismo: a maioria sabia
		Deficiente visual: todos conheciam
EXPLICAÇÃO DA MONTAGEM DO CIRCUITO		
	Relatos das explicações por um dos estudantes	
Turma 7A	O estudante que explicou a Estação de Acessibilidade disse que é muito importante que haja o piso tátil (direcional e de alerta) aos deficientes visuais, para que eles consigam se deslocar com tranquilidade.	
	O estudante que explicou a Estação da Amarelinha do Busão falou da importância das placas preferenciais para que nos ônibus, estacionamentos e filas haja mais respeito.	
	O estudante que explicou a Estação da Faixa de Pedestre disse que o semáforo de pedestre só tem 2 cores e que o de carros, 3. O dos carros tem, além da vermelha e verde, a cor amarela para que o motorista fique atento.	
	O estudante que explicou a Estação Calçada Cilada disse que estava sendo feita uma simulação dos perigos que há nas calçadas e afirmou que todos devem estar atentos aos obstáculos que encontramos nas calçadas para que não tenhamos surpresas.	
	Relatos das explicações por um dos estudantes	
Turma 7B	A educanda que explicou a Estação de Acessibilidade, disse que é preciso colocar o piso perto do obstáculo. Após ser questionada sobre o nome do piso, disse ter esquecido.	
	O estudante que explicou a Estação da Amarelinha do Busão, disse que a amarelinha simulava um ônibus e os assentos eram os quadrados com os números e que onde havia placas preferenciais não se podia "sentar", no caso, pular.	
	O estudante que explicou a Estação da Faixa de Pedestre disse que o semáforo tinha 2 cores por ser de pedestre, porque o de carros tinha 3 cores, o amarelo, que significa atenção. Outra educanda complementou a dizer que para os deficientes visuais é possível haver o sinal sonoro para avisar o momento de parar e o de atravessar.	
	O estudante que explicou a Estação Calçada Cilada, disse que os obstáculos simulam buracos, tampas de bueiros, calçadas quebradas etc.	
DURANTE O CIRCUITO		
	Comentários gerais feitos pelos jovens e observações sobre a atividade	

Turma 7A	Houve momentos de grande concentração nas Estações Calçada Cilada e Acessibilidade, talvez por apresentarem maior quantidade de obstáculos, havendo certa demora.
	Na Estação Faixa de Pedestre, em geral, os jovens pareciam estar bem familiarizados.
	O elemento mais disputado para a realização da atividade era a bengala.
Comentários gerais feitos pelos jovens e observações sobre a atividade	
Turma 7B	Um dos estudantes emitiu som de motor de carro atravessando a faixa de pedestre.
	Houve momentos de grande concentração nas Estações Calçada Cilada e Acessibilidade, talvez por apresentarem maior quantidade de obstáculos, havendo certa demora.
	O elemento mais disputado para a realização da atividade era a bengala.
	Nesta turma, houve a simulação de cão-guia por um dos estudantes, que engatinhou, enquanto um colega o segurava pela camisa.
	Muitos utilizaram elásticos nas coxas para simular a mobilidade reduzida e demonstraram muito cuidado, principalmente nas Estações Calçada Cilada e Acessibilidade.
PÓS-CIRCUITO	
Turma 7A	1) Qual foi o maior desafio?
	A grande maioria disse que foi caminhar com os elementos (bengala, tornozeleiras e elástico)
	As estações da Acessibilidade e da Amarelinha do Busão
	2) Qual(is) estação(ões) apresentou(ram) maior dificuldade ao utilizarem os elementos (bengala, tornozeleiras e elástico)?
	A Estação da Acessibilidade - usando as tornozeleiras
	A Estação Acessibilidade - usando o elástico
3) O que vocês não conheciam e aprenderam após realizarem o circuito?	
Piso Amarelo - piso tátil	

	Diferença do semáforo para pedestres e para carros
Turma 7B	1) Qual foi o maior desafio?
	Estação da Acessibilidade, na rampa que fica em movimento
	Estação Calçada Cilada e Acessibilidade (escada, pedras, buracos) - usando bengala
	2) Qual(is) estação(ões) apresentou(ram) maior dificuldade ao utilizarem os elementos (bengala, tornozeleiras e elástico)?
	Amarelinha do Busão / Acessibilidade e Lateralidade: usando elástico
	Calçada Cilada: usando as tornozeleiras
	3) O que vocês não conheciam e aprenderam após realizarem o circuito?
	Placa de Autismo
Placa de Libras	

Bonde a Pé - Fundamental II (Leitura Urbana)

EMEF JDS - Turma 7A		
1. Check List do Bonde	relativo	%
Poste de iluminação	25	11,06%
Poste de eletricidade	25	11,06%
Sinalização das ruas	24	10,62%
Sinalização do tráfego	16	7,08%
Aterramento dos fios	0	0,00%
Fachada Ativa	6	2,65%
Faixa de ônibus	21	9,29%
Ciclovias / ciclofaixas	0	0,00%
Estacionamento	14	6,19%
Canteiro central	2	0,88%
Abrigos de ônibus	3	1,33%
Abrigos de táxi	0	0,00%
Balizadores	0	0,00%
Bancos	19	8,41%
Bituqueira / cinzeiro	0	0,00%
Caixas de correios	12	5,31%
Lixeiras	24	10,62%
Telefone público / orelhão	0	0,00%
Tótem (placa propaganda)	10	4,42%
Vasos e floreiras	20	8,85%
Mobiliário improvisado	5	2,21%
Outros	0	0,00%
Total	226	100,00%
2. Cheiros	relativo	%
Lixo	24	52,17%
Comida	0	0,00%
Pessoas fedidas	0	0,00%
Natureza	11	23,91%
Café	0	0,00%
Cocô de cachorro	3	6,52%
Poluição dos carros	7	15,22%
Cigarro	1	2,17%

Combustível	0	0,00%
Total	46	100,00%
3. Sons	relativo	%
Crianças brincando	12	16,44%
Natureza	5	6,85%
Indústrias / Fábricas	0	0,00%
Pessoas falando alto	13	17,81%
Passarinhos	17	23,29%
Veículos motorizados	20	27,40%
Homens trabalhando / obras	3	4,11%
Música	0	0,00%
Aviões	3	4,11%
Total	73	100,00%
4. Vegetação	relativo	%
Árvore 1	4	3,92%
Árvore 2	4	3,92%
Árvore 3	3	2,94%
Árvore 4	2	1,96%
Árvore 5	0	0,00%
Árvore 6	24	23,53%
Árvore 7	11	10,78%
Folhagem 1	9	8,82%
Folhagem 2	5	4,90%
Folhagem 3	12	11,76%
Folhagem 4	8	7,84%
Folhagem 5	12	11,76%
Folhagem 6	8	7,84%
Total	102	100,00%
5. Rua para Brincar	relativo	%
Quadra poliesportiva	1	4,00%
Parquinho	15	60,00%
Campo de futebol	9	36,00%
Total	25	100,00%

6. Acessibilidade	relativo	%
Acessível para crianças	2	13,33%
Acessível para pessoa com mobilidade reduzida	4	26,67%
Acessível para idosos	8	53,33%
Acessível para pessoa em cadeira de rodas	1	6,67%
Total	15	100,00%

Nome da rua	Fluxos		
	Veículos	Bicicletas	Pedestres
Rua Gastão Madeira	120	0	50
Qualidade do ar			
Temperatura Média	19 graus		
Umidade	95,00%		
Nível de Pólen*	-		
PM10	39,42		
PM25	19,2		
*O aplicativo usado não forneceu o dado.			
Pedômetro			
	Local 1		
Número de Passos	842		
Calorias	25		
Km	0,4		
Volume do som			
Mínimo	50 dB		
Média	65 dB		
Máximo	80 dB		
Não há semáforo no percurso!			
Tempo Semafórico	Trav. 1	Trav.2	TOTAL
Fase verde			0,00%
Fase piscante			0,00%
Fase vermelho			0,00%
Não há travessia semaforizada no percurso!			

Qualidade da Travessia	Trav. 1	Trav.2	TOTAL
Boa			0,00%
Razoável			0,00%
Ruim			0,00%
Características e Elementos	Trav. de pedestre		%
Faixa de pedestre	19		39,58%
Rebaixamento de guias	4		8,33%
Travessia elevada	1		2,08%
Aproximação das esquinas	0		0,00%
Canteiro central	0		0,00%
Semáforo para pedestres	1		2,08%
Semáforo para veículos	3		6,25%
Piso Tátil	20		41,67%
Sinalização sonora	0		0,00%
Total	48		100,00%
Essa calçada é cilada?	Sim	Não	
Tem 1,20 de faixa livre	-	1	
Tem faixa de serviço mín. de 0,75cm	-	-	
Tem largura maior que 2m	9	1	
Observações dos estudantes sobre: Essa calçada é cilada?			
"Sim, tem muitos buracos e é apertada".			
"Não!"			
"Sim, é difícil de andar".			
"Sim, eu acho ruim porque pode causar acidente".			
"Sim, porque tem buracos".			
"Não!"			
"Sim, porque não é dura".			
"Sim, porque não é boa".			
"Sim".			
"Sim, porque mediram errado a calçada".			
"Sim, porque tem cocô de cachorro".			
"Sim, porque tem alguns buracos e é torta e apertada".			
"Sim, porque é muito apertada e cheia de buracos".			
"Sim, porque ela tem buraco".			

"Sim, porque a calçada tem buraco e é desnivelada".
"Sim, é muito perigoso".
"Sim, pois não tem coisas necessárias".
"Sim, tem buracos e árvore no meio".

EMEF JDS - Turma 7B		
1. Check List do Bonde	relativo	%
Poste de iluminação	24	15,89%
Poste de eletricidade	23	15,23%
Sinalização das ruas	13	8,61%
Sinalização do tráfego	16	10,60%
Aterramento dos fios	0	0,00%
Fachada Ativa	0	0,00%
Faixa de ônibus	10	6,62%
Ciclovias / ciclofaixas	0	0,00%
Estacionamento	2	1,32%
Canteiro central	0	0,00%
Abrigos de ônibus	2	1,32%
Abrigos de táxi	0	0,00%
Balizadores	1	0,66%
Bancos	14	9,27%
Bituqueira / cinzeiro	1	0,66%
Caixas de correios	2	1,32%
Lixeiras	20	13,25%
Telefone público / orelhão	0	0,00%
Tótem (placa propaganda)	2	1,32%
Vasos e floreiras	21	13,91%
Mobiliário improvisado	0	0,00%
Outros	0	0,00%
Total	151	100,00%
2. Cheiros	relativo	%
Lixo	24	22,86%
Comida	14	13,33%
Pessoas fedidas	9	8,57%
Natureza	13	12,38%

Café	2	1,90%
Cocô de cachorro	7	6,67%
Poluição dos carros	12	11,43%
Cigarro	20	19,05%
Combustível	4	3,81%
Total	105	100,00%
3. Sons		
	relativo	%
Crianças brincando	8	10,39%
Natureza	7	9,09%
Indústrias / Fábricas	1	1,30%
Pessoas falando alto	11	14,29%
Passarinhos	21	27,27%
Veículos motorizados	23	29,87%
Homens trabalhando / obras	0	0,00%
Música	6	7,79%
Aviões	0	0,00%
Total	77	100,00%
4. Vegetação		
	relativo	%
Árvore 1	1	1,32%
Árvore 2	5	6,58%
Árvore 3	3	3,95%
Árvore 4	1	1,32%
Árvore 5	3	3,95%
Árvore 6	16	21,05%
Árvore 7	5	6,58%
Folhagem 1	4	5,26%
Folhagem 2	5	6,58%
Folhagem 3	9	11,84%
Folhagem 4	8	10,53%
Folhagem 5	11	14,47%
Folhagem 6	5	6,58%
Total	76	100,00%
5. Rua para Brincar		
	relativo	%
Quadra poliesportiva	0	0,00%

Parquinho	8	80,00%
Campo de futebol	2	20,00%
Total	10	100,00%
6. Acessibilidade		
	relativo	%
Acessível para crianças	0	0,00%
Acessível para pessoa com mobilidade reduzida	0	0,00%
Acessível para idosos	7	87,50%
Acessível para pessoa em cadeira de rodas	1	12,50%
Total	8	100,00%

	Fluxos		
Nome da rua	Veículos	Bicicletas	Pedestres
Rua Gastão Madeira	53	0	30
Qualidade do ar			
Temperatura Média	23 graus		
Umidade	93,00%		
Nível de Pólen*	-		
PM10	45,1		
PM25	29,01		
*O aplicativo usado não forneceu o dado.			
Pedômetro			
	Local 1		
Número de Passos	820		
Calorias	23		
Km	0,4		
Volume do som			
Mínimo	40 dB		
Média	67 dB		
Máximo	87 dB		
Não há semáforo no percurso!			
Tempo Semafórico	Trav. 1	Trav.2	TOTAL
Fase verde			0,00%

Fase piscante			0,00%
Fase vermelho			0,00%
Não há travessia semaforizada no percurso!			
Qualidade da Travessia	Trav. 1	Trav.2	TOTAL
Boa			0,00%
Razoável			0,00%
Ruim			0,00%
Características e Elementos			
	Trav. de pedestre		%
Faixa de pedestre	24		33,33%
Rebaixamento de guias	6		8,33%
Travessia elevada	14		19,44%
Aproximação das esquinas	1		1,39%
Canteiro central	0		0,00%
Semáforo para pedestres	2		2,78%
Semáforo para veículos	1		1,39%
Piso Tátil	24		33,33%
Sinalização sonora	0		0,00%
Total	72		100,00%
Essa calçada é cilada?			
	Sim	Não	
Tem 1,20 de faixa livre	9	-	
Tem faixa de serviço mín. de 0,75cm	-	-	
Tem largura maior que 2m	10	-	
Observações dos estudantes sobre: Essa calçada é cilada?			
"Sim, é quebrada, pode fazer a pessoa se machucar".			
"Sim, muito estreita".			
"Sim, tem vários buracos".			
"Não, porque tem tamanho suficiente".			
"Sim!"			
"Sim, quebrada".			
"Não, porque tem tamanho suficiente".			
"Sim, sujeira e quebrada".			
"Sim, muitos buracos".			
"Não, tem muitos buracos, mas tem tamanho suficiente".			

"Sim, porque é torta e quebrada".
"Sim, muitos buracos".
"Sim, ela é muito quebrada".
"Sim, muito estreita".
"Sim, havia calçadas quebradas".
"Sim, calçada quebrada".
"Sim, quebrada".

Intervenção Lúdica

As intervenções lúdicas são práticas que buscam melhorar a vitalidade e atratividade urbana nos espaços de convivência, passagens e áreas ao ar livre. Ainda podem contribuir para a melhoria da segurança viária e pública. Para a realização destas ações, propomos as seguintes etapas:

- 1) pré-intervenção: envio de ofícios e contato com o poder público responsável por cada região das instituições, a fim de obtermos autorização para pintar as calçadas e outros espaços públicos nos entornos escolares. Além disso, é recomendável que, nesse momento, haja um envolvimento do poder público também para a realização da zeladoria do espaço;
- 2) pré-intervenção: o contato com a coordenação, corpo docente e comunidade das instituições é fundamental. Elaboramos uma cartilha de intervenções lúdicas, pela qual sugerimos algumas atividades e alguns exemplos de módulos que poderiam ser incorporados ou utilizados como referência no projeto;
- 3) pré-intervenção: realização de um Bonde a Pé com as crianças / jovens da escola até o local da intervenção, a fim de promover a participação delas no processo de cocriação (com giz colorido) e escolha das brincadeiras que serão pintadas;
- 4) durante a intervenção: contemplar a comunidade escolar, grupos de voluntariado, poder público e quem mais desejar participar;
- 5) pós-intervenção: retorne ao local, com Bonde a Pé, para que a comunidade desfrute do que foi feito por eles e elas.

Observações acerca das práticas lúdicas:

ENSINO	ATIVIDADE	OBSERVAÇÕES
Fundamental I	Como você chegou até aqui	Os estudantes do Fundamental I não souberam responder nem a distância percorrida tampouco o custo entre suas casas e a escola.
	Como você chegou até aqui	Verificou-se que a atividade com o uso da lousa/quadro pareceu pouco estimulante às crianças, pois elas ficaram sentadas.
	Jogo Lúdico (Mímica com cartas)	Alguns membros de uma equipe imitaram os colegas da outra equipe, ocorrendo a repetição de mímicas entre as equipes.
	Bonde a Pé	Ocorrências ao longo da caminhada, em geral, tornam-se os pontos altos do Bonde a Pé, fomentando, inclusive, material para os seus desenhos das crianças.
		As crianças, ao longo do Bonde a Pé, costumam observar e comentar com os colegas, sobre tudo o que veem, escutam e sentem na caminhada.
	Twister da Mobilidade	As crianças avisam quando não há mais desenho livre (que não haja mão ou pé dos colegas) para escolherem como resposta.
Nesta faixa etária, observa-se que as crianças se divertem bastante com o fato de terem que utilizar o corpo e a mente para não se desequilibrar.		
Intervenção Lúdica (pré-intervenção)	O uso do giz é uma opção bastante interessante, pois viabiliza que os pequenos deem vazão aos seus desejos e vontades, e com o tempo os desenhos se desfazem, possibilitando a reutilização dos espaços.	
	Na pré-intervenção, os desenhos das crianças (Fundamental I), na maioria das vezes, não são óbvios aos olhos dos adultos e nesta pesquisa não foi diferente, requerendo, portanto, uma observação atenta e conversa com os pequenos para saber o que os desenhos representavam.	
	Como você chegou até aqui	Nesta faixa etária, o custo de deslocamento já é mais familiar aos estudantes, mas a distância (em km e m), nem sempre, por isso, não há problema em retirar a distância e deixar o tempo de deslocamento.
		Um ponto interessante nesta faixa etária é perguntar sobre as conversas ocorridas nos deslocamentos com quem quer que seja a companhia do estudante.
	Jogo Lúdico (Mímica com cartas)	Algumas mímicas requerem a presença de mais de um membro da equipe para a realização da ação da atividade presente nas cartas.
		Questões de opções de respostas e de “verdadeiro” ou “falso” são bem recebidas pelos estudantes do Ensino Fundamental II, mas costumam dividir opiniões e, por isso, requerem certas regras (como:

Fundamental II	Jogo Lúdico (Quiz)	vale a opinião da maioria, ou, em caso de dúvida, implementar um tempo de resposta).
		Observamos que em certas perguntas o tempo de resposta é maior que outras, por outro lado, há casos em que os estudantes respondem sem nem esperar pelas opções.
	Circuito do Pedestre	Verificamos que quando os estudantes realizam a montagem dos circuitos, eles se apoderam com mais propriedade dos conceitos referentes às Estações presentes nesta prática lúdica.
		Os estudantes apreciam bastante ficarem no semáforo, na Estação Faixa de Pedestre, funciona como eles sendo os “controladores do tempo”.
		Ao anunciarmos a possibilidade do uso dos instrumentos (bengalas, elásticos, pesos etc.) os estudantes ficam alvoroçados para serem os primeiros a utilizarem.
	Bonde a Pé	Verifica-se falta de atenção no momento das orientações, tanto que muitos perguntam ao longo do percurso, sobre os itens de vistoria, e, por vezes, deixam de realizar a marcação do(s) item(ns).
		No checklist há itens conhecidos, considerados senso comum (ex.: poste de iluminação, banco, lixeira etc.) e itens desconhecidos (ex.: sinalização de tráfego etc), estes últimos fomentam muitas dúvidas.
		(Turma 1o horário) Muitos desenharam crianças brincando, pois no horário em que passamos pelo Centro Educacional Infantil (CEI) Indir Vila Maria Alta, as crianças estavam brincando no pátio da escola e como é visível aos que passam pela calçada, pois no lugar do muro, há pilastras vazadas, o que proporciona que as crianças vejam e sejam vistas;
		(Turma 1o horário) Nesta turma, pode-se observar que, em alguns dos desenhos, há a presença de muitas pessoas, ou o estudante escreve no plural (ex.: crianças brincando - ver Apêndices).
		(Turma 2o horário) Alguns estudantes desenharam carros, talvez pelo fato de que no momento da vistoria, próximo ao horário do almoço, havia mais carros que na turma anterior
		(Turma 2o horário) Alguns desenharam a bandeira dos times, pois chamou a atenção deles que houvesse bandeiras penduradas em duas casas e outros estudantes desenharam pichações que havia em um muro.
		(Turma 2o horário) Nesta turma, pode-se observar a pouca presença de pessoas nos desenhos, havendo sempre uma unidade, ou seja, um cão, uma árvore, um carro e uma pessoa.
	Intervenção	A intervenção, com estudantes do Fundamental II, em geral, não apresenta ocorrências fora do padrão.

Sugestões:

- Os estudantes ainda são muito pequenos e ainda não têm noção de distância e custo, por isso o ideal é excluir estes conceitos para o Ensino Fundamental I (ver Apêndices);
- Outro ponto interessante seria adaptar a atividade, substituindo a escrita no quadro/lousa para a mímica, para que se adeque melhor à faixa etária do Ensino Fundamental I;
- A depender da dinâmica utilizada, vale separar os estudantes para que um membro de uma equipe não imite o colega da outra, evitando, assim, a repetição de mímicas entre as equipes;
- Vale retirar as cartas já escolhidas, de modo que não haja repetições de mímicas;
- É interessante que os pesquisadores, no Bonde a Pé (fundamental I), estejam atentos ao longo da caminhada, pois há muito material para ser coletado;
- Vale pontuar que é interessante que os pesquisadores estejam ao lado para entender o que os estudantes estão desenhando, pois, na maioria das vezes, os desenhos não são muito claros aos adultos;
- Redimensionar o tamanho da ficha do Bonde a Pé (Ensino Fundamental II) de acordo com as distâncias percorridas na aplicação da vistoria;
- A fim de tornar a ficha de vistoria do Bonde a Pé mais alinhada ao perfil dos Jovens, vale substituir a lista escrita do checklist por croquis que ilustrem o que é cada item, pois deste modo as dúvidas serão sanadas mais rapidamente;
- Evitar realizar a intervenção lúdica em pavimentos com muita porosidade, (pavimentos mais porosos requerem mais tinta).

Fechamento

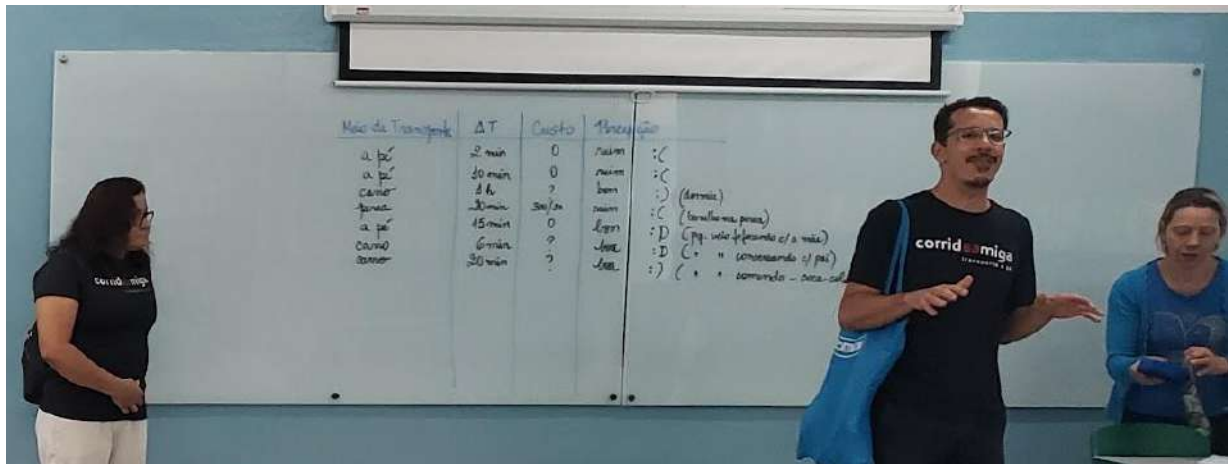
Com base no exposto, podemos inferir que o objetivo do trabalho foi alcançado, uma vez que a realização da coleta de dados, acerca das informações de mobilidade urbana, juntos aos estudantes de Ensino Fundamental I e II, possibilitou a ampliação de nossa visão, enquanto adultos, sobre os desejos e vontades dos jovens e das crianças, trazendo inúmeras considerações sobre a aplicação das práticas lúdicas.

Ademais, a despeito das distintas possibilidades de pesquisa a serem realizadas, acreditamos que este trabalho apresenta uma replicabilidade perfeitamente encaixável em diferentes realidades, obviamente, realizando as devidas adaptações às condições de cada região, cidade, bairro, rua e ambiente educacional.

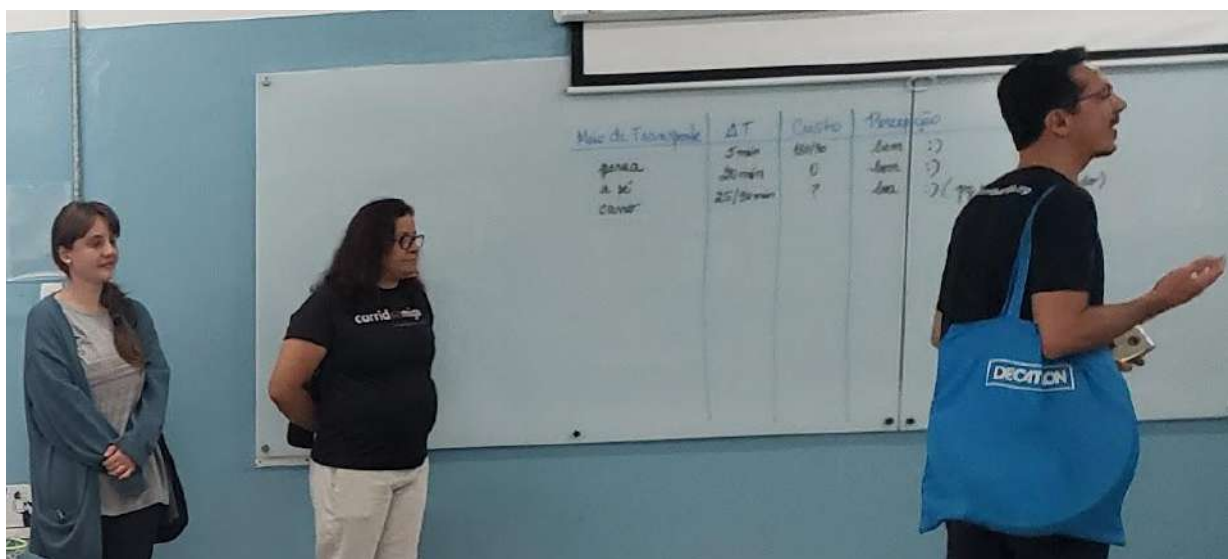
Por fim, ressaltamos novamente, que este trabalho não se trata de um instrumento metodológico rígido, mas, sim, de uma forma de ver a mobilidade das cidades, por meio dos olhos, ouvidos, bocas, mãos e pés dos estudantes do Ensino Fundamental I e II.

Respostas da atividade Como chegou até aqui - Fundamental II

- Turma 7B



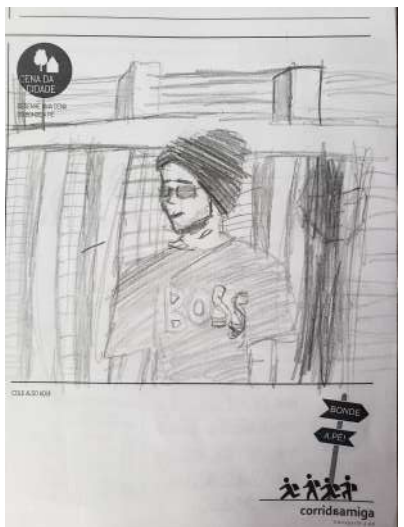
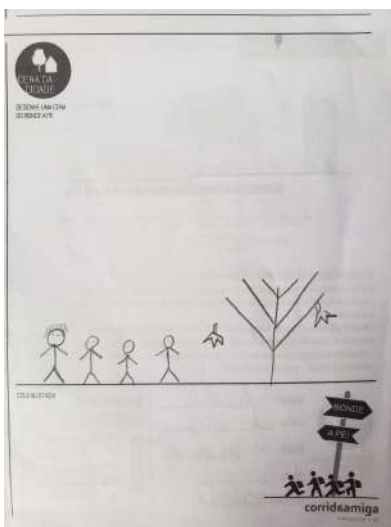
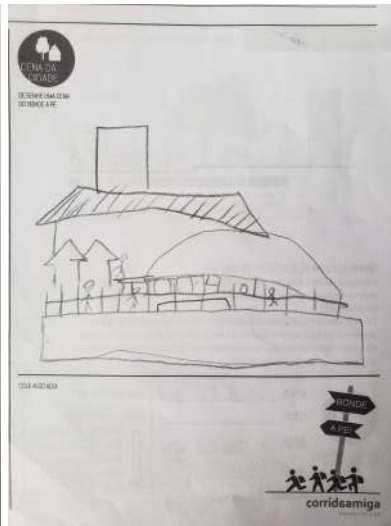
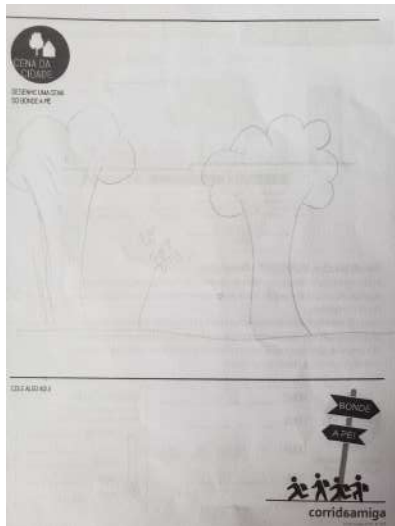
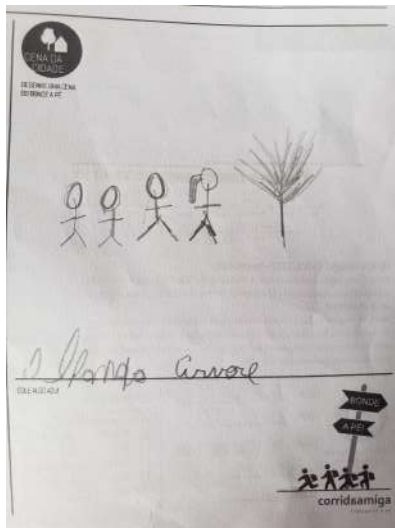
- Turma 7A

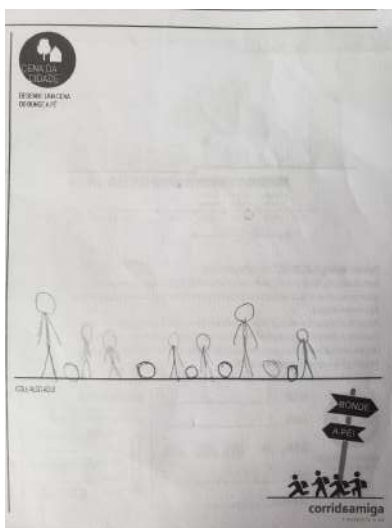
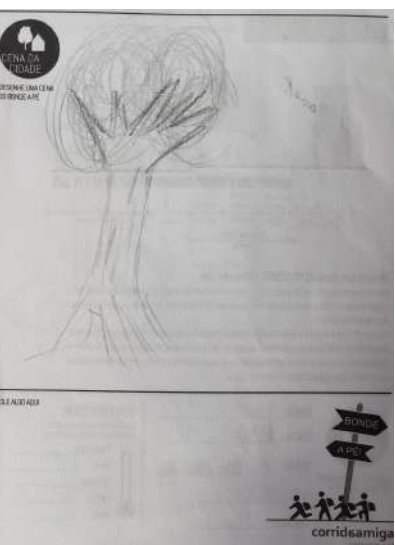
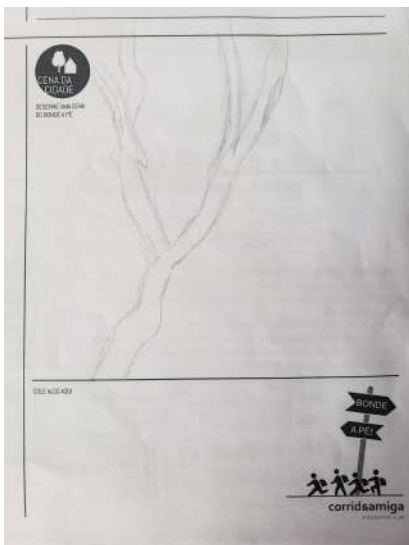
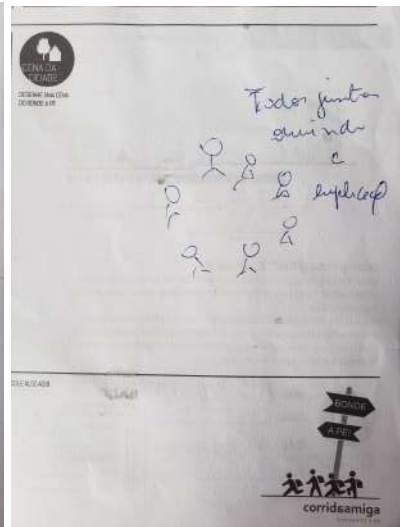
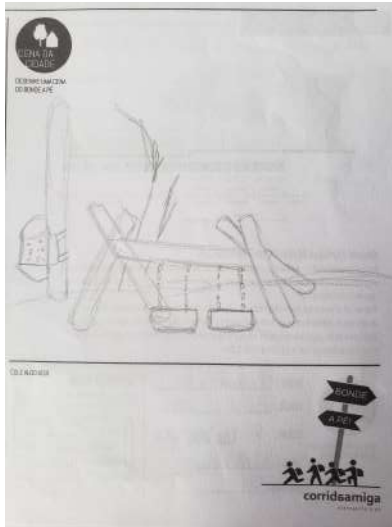
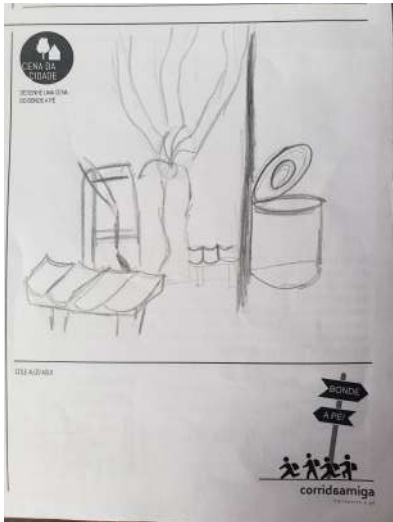


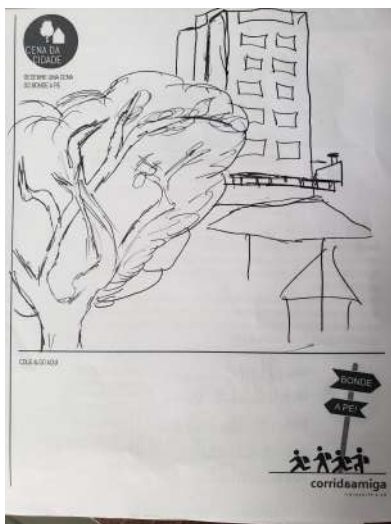
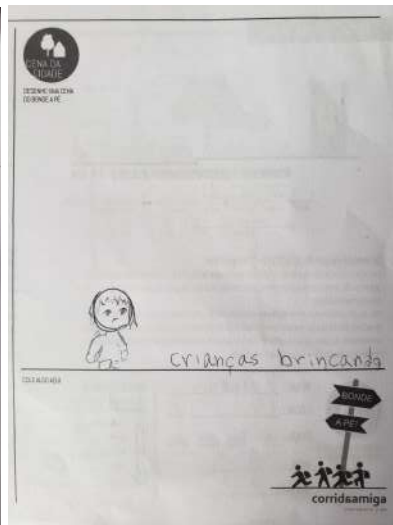
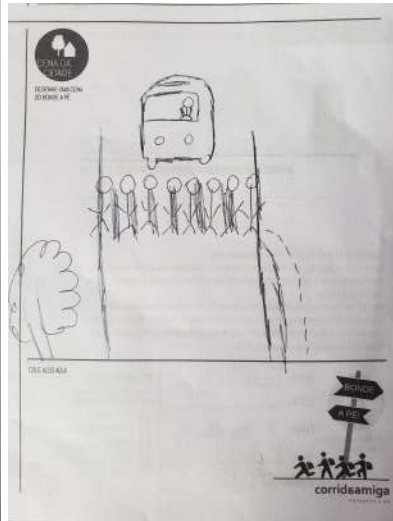
Desenhos de Cena da Cidade - Fundamental I



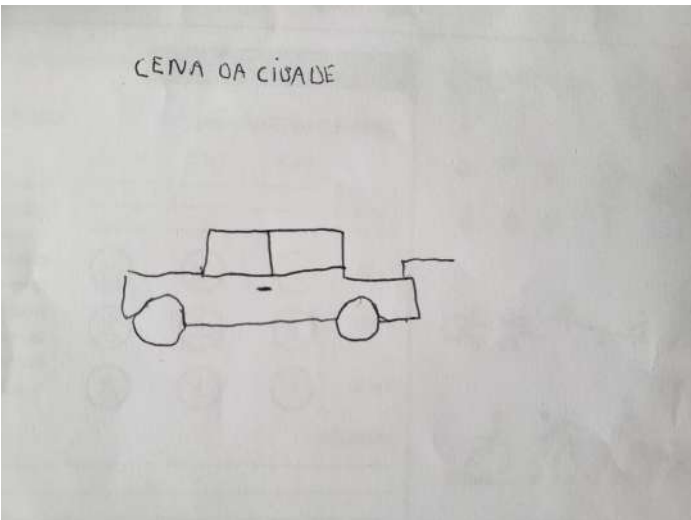
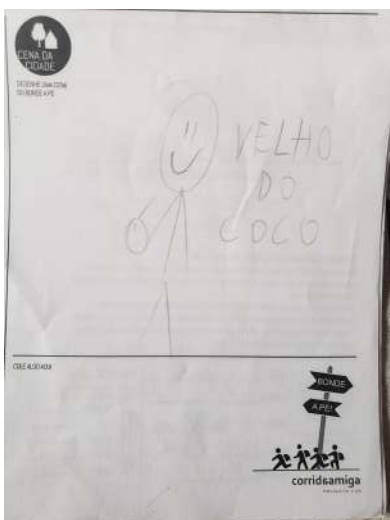
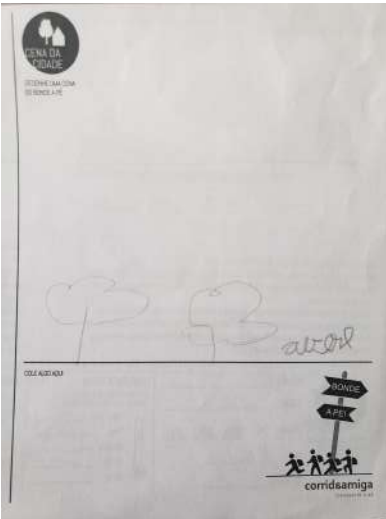
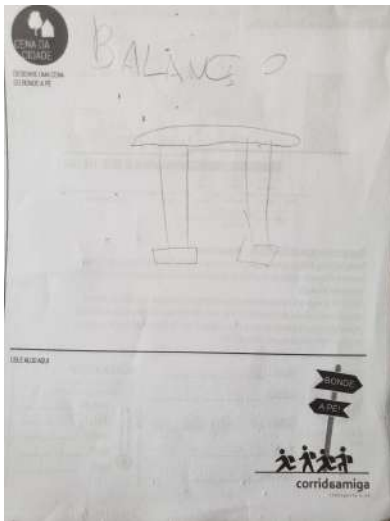
Desenhos de Cena da Cidade - Fundamental II (Turma 7A)

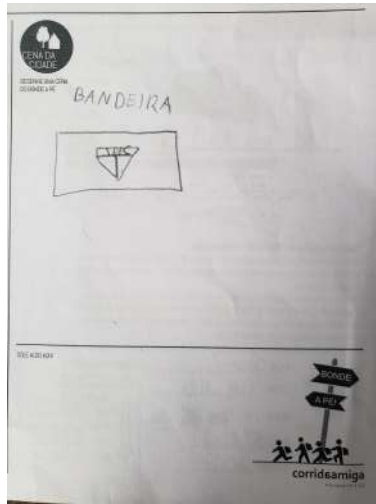
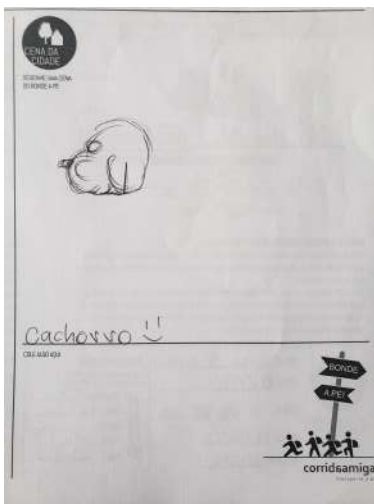
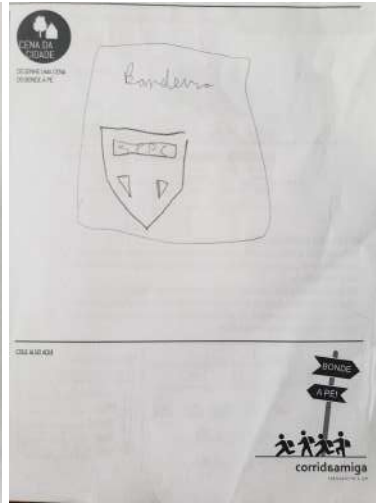






Desenhos de Cena da Cidade - Fundamental II (Turma 7B)





Registros das atividades

[Link - Fundamental I](#) / [Link - Fundamental II](#)