

# **PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**



Instituto Corrida Amiga

**6a**

# Cartilha Práticas Pedagógicas

## Segunda Edição

 contato@corridaamiga.org

 (11) 94155 5993

 www.corridaamiga.org

 instagram.com/corridaamiga

 facebook.com/corridaamiga

 linkedin.com/company/corridaamiga

## **Coordenação Geral**

Silvia Stuchi

## **Equipe técnica**

Ana Júlia Ribeiro

Arthur Santana

Débora Ribeiro

Graziela Mingati

Jennifer Oliveira

Márcio de Moraes Jr.

Paloma Martins

Silvia Stuchi

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

Ana Cláudia Bazzo Sá

Ana Claudia Portela

Angela Knijnik

Bibiana Tini

Kericles Pinheiro

Marina Brandão

## **Capa, projeto gráfico e diagramação**

Graziela Mingati

## **Fotografias e imagens**

Divulgação Instituto Corrida Amiga

## **Ficha Catalográfica**

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



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



**corrid&amiga**

transporte a pé

# **QUEM SOMOS**



## O Instituto

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



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



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

## O que nos move

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



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

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



# SUMÁRIO



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

# **APRESEN TAÇÃO**

1

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

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

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

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

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

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

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

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

Boa leitura e que esse trabalho possa te inspirar!

**Silvia Stuchi**

Fundadora e Diretora do Instituto Corrida Amiga



## Nossos projetos

### **EducANDO nos Espaços Públicos: Infância e Mobilidade Ativa**

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



### **Escola Ativa: o despertar para o esporte**

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



### **Voluntariado**

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

## **Urban95: desenvolvimento da Área da Infância em Jundiaí/SP**

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

## **Fundación MAPFRE: Educação Viária é Vital**

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



# PRÁTICAS PRESENCIAIS

**2**

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

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

<b>1</b>	Jogo lúdico	<b>21</b>
<b>1</b>	Círculo do pedestre	<b>27</b>
<b>2</b>	Twister da mobilidade	<b>37</b>
<b>3</b>	Bonde a pé	<b>41</b>
<b>4</b>	Bonde Cultural a pé	<b>49</b>
<b>5</b>	Mesa da mobilidade	<b>59</b>



# JOGO LÚDICO



## TEMAS

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



## PÚBLICO-ALVO

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



## LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



## DISCIPLINAS SUGERIDAS

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



## PARTICIPANTES

até 30 pessoas



## TEMPO PREVISTO

50 minutos



## MONITORES

mínimo 2 pessoas



## ► O que é?

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

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

## Atividades e materiais do Jogo lúdico

### 1 Jogo das Cores

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

Material necessário: placa de semáforo

Público-alvo: Ensinos Infantil e Fundamental I

### 2 Abaixa-levanta

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

Público-alvo: Ensino Fundamental I

### 3 Casa-escola-casa

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

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

Público-alvo: Ensinos Infantil e Fundamental I

## **4 Siga o Pedestre**

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

Público-alvo: Ensinos Infantil e Fundamental I

## **5 Corrida Jokenpô**

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

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

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

## **6 Jogo de Adivinhação**

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

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

Público-alvo: Ensino Fundamental II

## **7 Mímica com cartas**

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

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

Público-alvo: Ensino Fundamental II

## **8 Quiz**

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

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

Público-alvo: Ensino Fundamental II



# CIRCUITO DO PEDESTRE



## TEMAS

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



## PÚBLICO-ALVO

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



## LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



## DISCIPLINAS SUGERIDAS

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



## PARTICIPANTES

máximo 20 pessoas



## TEMPO PREVISTO

30 minutos



## MONITORES

mínimo 3 pessoas





## **O que é?**

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

O principal objetivo do Circuito do pedestre é simular as mais

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



estação travessia do pedestre



estação calçada cilada



estação acessibilidade



estação mudança de piso



estação lateralidade

estação amarelinha da acessibilidade e intermodalidade



estação olha pra cima





## ► Como aplicar ?



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

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

# Equipamentos e materiais necessários para cada estação

## 1 Travessia do pedestre

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

## 2 Calçada Cilada

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

## 3 Acessibilidade

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

## 4 Mudança de piso

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

## 5 Lateralidade

Lona com desenhos de pés impressos em direções variadas

## 6 Amarelinha da acessibilidade e intermodalidade

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

## 7 Olha pra cima

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









## ► **Atenção**

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

## ► **Materiais extras necessários para a execução**

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

# TWISTER DA MOBILIDADE



## TEMAS

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



## PÚBLICO-ALVO

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



## LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



## DISCIPLINAS SUGERIDAS

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



## PARTICIPANTES

ideal 4 pessoas



## TEMPO PREVISTO

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



## MONITORES

mínimo 1 pessoa



# O que é?

Trata-se de uma adaptação do jogo Twister em uma versão voltada às questões de mobilidade e cidadania.

O tapete é como um jogo de tabuleiro e contém cinco linhas e cinco colunas de grandes círculos (25 círculos no total), com símbolos referentes à acessibilidade, inclusão, saúde, mobilidade ativa e meio ambiente.

O objetivo da prática é proporcionar reflexões aos(as) participantes e trazer conceitos e informações importantes relacionadas aos temas abordados, auxiliando no processo de aprendizado por meio da ludicidade.

Além disso, é explorada a habilidade física das crianças e jovens durante o jogo.

## ► Como aplicar?



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

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



## ► Equipamentos e materiais necessários

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

## ► Materiais extras necessários para a execução

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

## ► Atenção

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

## TWISTER DA MOBILIDADE

36%



45



+ de 50%

15  
km/h



15  
km/h

36%



45



+ de 50%



45



# BONDE A PÉ



## TEMAS

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



## PÚBLICO-ALVO

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



## LOCAIS

escolas, entidades filantrópicas e/ou territórios educadores



## DISCIPLINAS SUGERIDAS

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





PARTICIPANTES  
até 20 pessoas



TEMPO PREVISTO  
60 minutos



DISTÂNCIA SUGERIDA  
2 km (ida e volta)



MONITORES

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

## O que é?

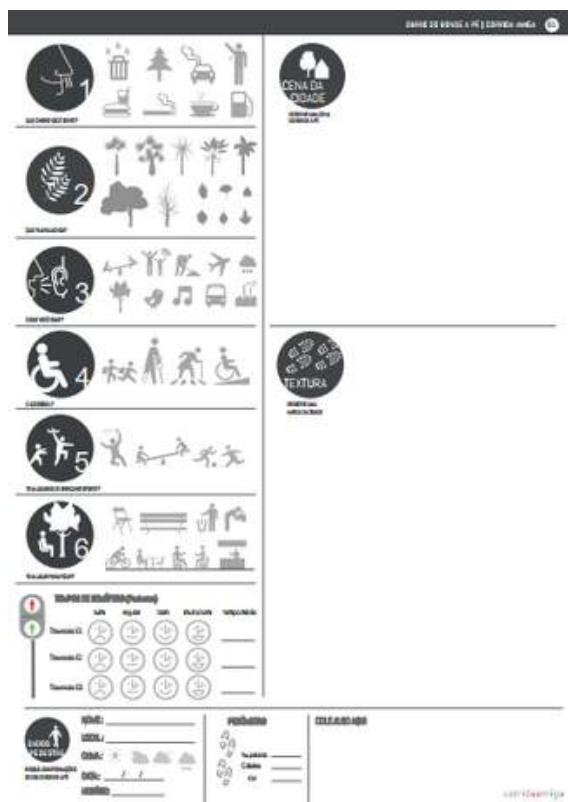
O Bonde a pé trata-se de uma caminhada pela cidade que busca despertar o olhar crítico e observador para a rede de mobilidade a pé e para os espaços e equipamentos públicos. Um dos objetivos é estimular que diferentes percepções sejam absorvidas durante um percurso pré-estabelecido, visando destacar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

sensoriais, como os cheiros, as texturas e os sons da cidade, a arborização relacionada ao conforto ambiental, aspectos e elementos de acessibilidade, como a presença de rampas e pisos táteis, a existência de lugares para brincar e/ou praticar atividades físicas e de lugares de permanência. Além disso, é chamada a atenção para os tempos semafóricos, 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(as) pedestres.

BONDE A PÉ

ba





## ▶ Como aplicar?

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

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

## ► **Equipamentos e materiais necessários**

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

## ► **Atenção**

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





## ► Materiais extras necessários para a execução

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



# BONDE CULTURAL A PÉ



## TEMAS

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



## PÚBLICO-ALVO

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



## LOCAIS

escolas, entidades filantrópicas e/ou territórios educadores



## DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, História, Arte e Educação Física





PARTICIPANTES  
até 20 pessoas



TEMPO PREVISTO  
60 minutos



DISTÂNCIA SUGERIDA  
2 km (ida e volta)



MONITORES

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







## ► O que é?

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

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



## ► Como aplicar?

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

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

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







## ► **Equipamentos e materiais necessários**

MONTE SEU KIT:

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



## ► **Atenção**

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

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

## ► Materiais extras necessários para a execução

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

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



# MESA DA MOBILIDADE



## TEMAS

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



## PÚBLICO-ALVO

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



## LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



## DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, História e Ciências



## PARTICIPANTES

até 20 pessoas



## TEMPO PREVISTO

50 minutos



## MONITORES

mínimo 1 pessoa



## ► O que é?

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

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

## ► Como aplicar?

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

sendo proposto nesta atividade os seguintes assuntos: mobilidade urbana, direito à cidade (legislações e políticas públicas); saúde e bem-estar e envelhecimento ativo.

O(a) representante tem a função de encorajar os(as) outros(as) participantes a expressarem suas ideias, apresentando-as aos(as) novos(as) integrantes da mesa a cada rodada e fazendo a conexão das diferentes perspectivas e pontos levantados durante os diálogos.



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





## ► **Equipamentos e materiais necessários**

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

## ► **Atenção**

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

## ► **Materiais extras necessários para a execução**

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

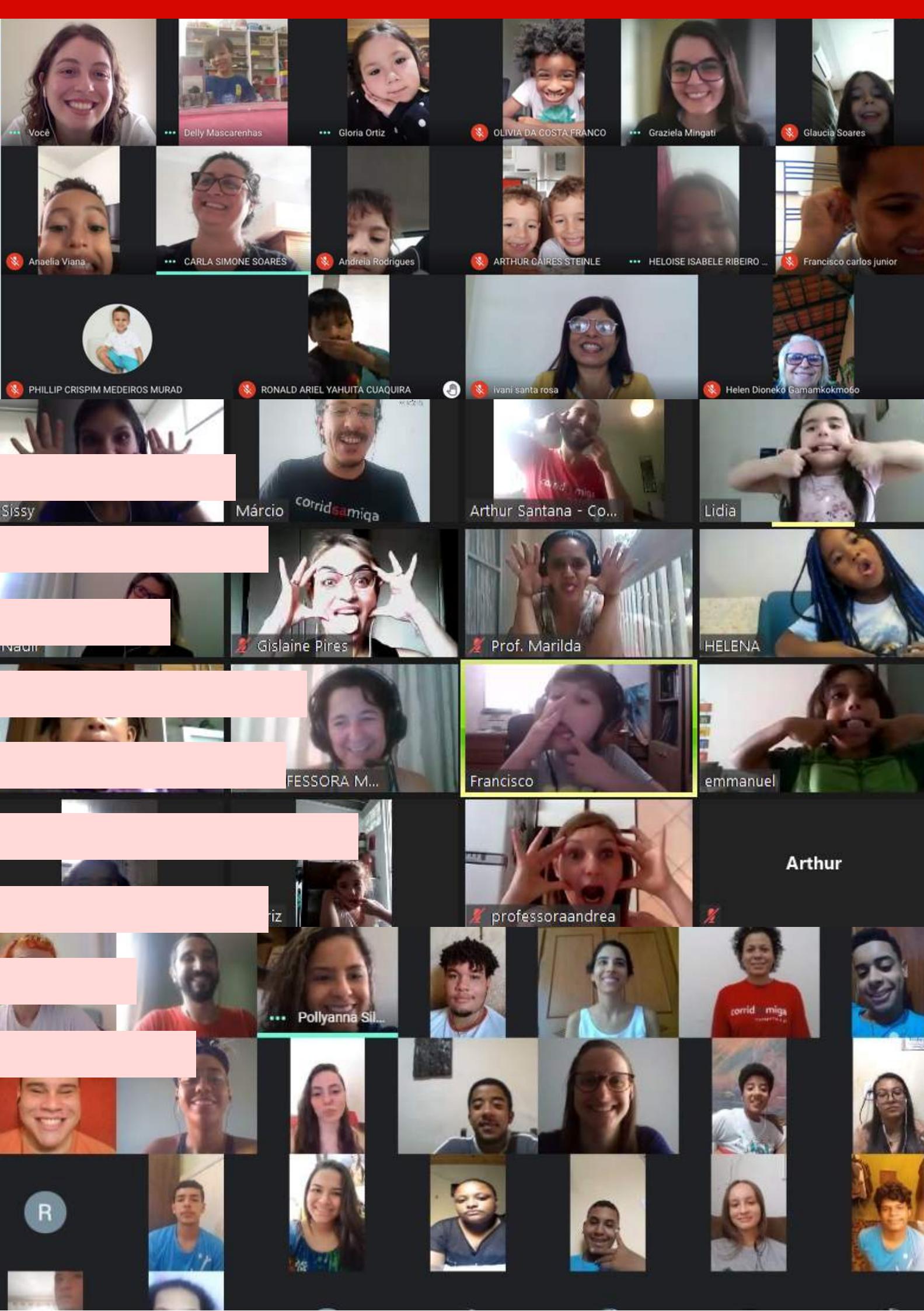


# PRÁTICAS ONLINE

**3**

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

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



# DINÂMICAS DE MOBILIDA

## JOGO DE MÍMICA



### TEMAS

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



### PÚBLICO-ALVO

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



### LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



### DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, Ciências e Arte



### PARTICIPANTES

até 20 pessoas



### TEMPO PREVISTO

15 minutos



### MONITORES

mínimo 1 pessoa

# DE COM O CORPO



## O que é?

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

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



**faixa de pedestre**



**ponto de ônibus**



**semáforo de pedestre**

corridasamiga  
transporte a pé

corridasamiga  
transporte a pé

corridasamiga  
transporte a pé



## ► Como aplicar?

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

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

## ► **Equipamentos e materiais necessários**

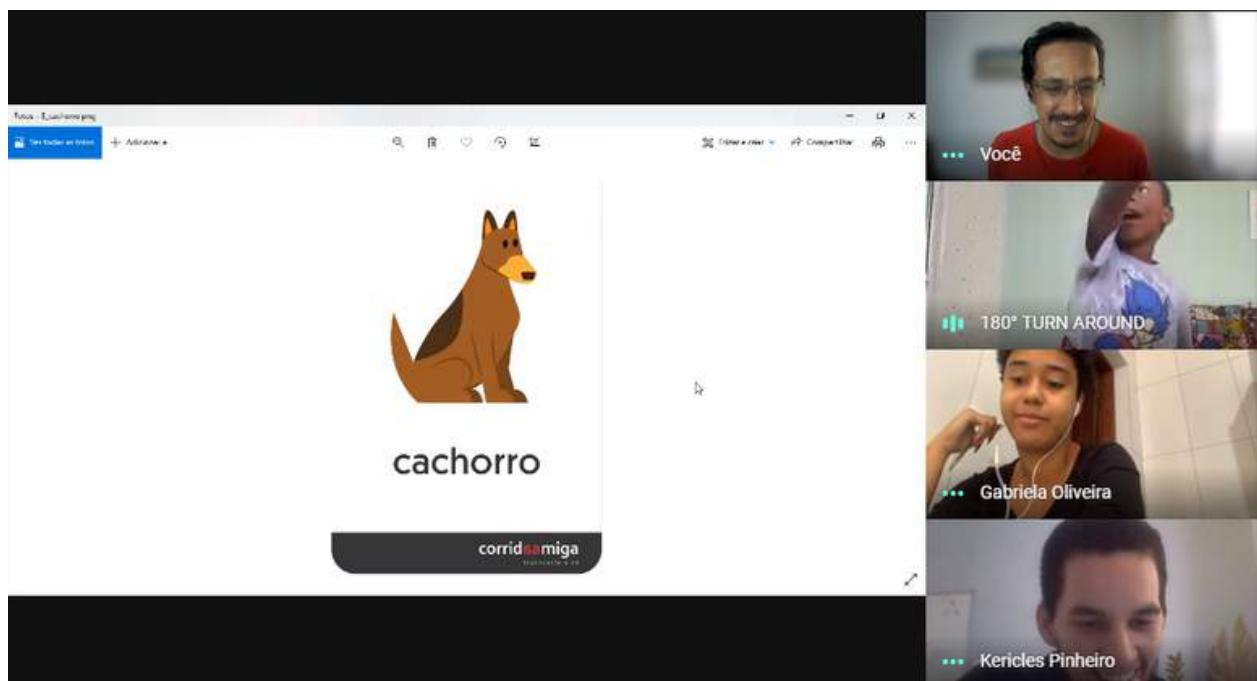
Cartas/cards digitais com ilustrações dos elementos que serão trabalhados.

## ► **Atenção**

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

## ► **Materiais extras necessários para a execução**

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



# JOGO DA MEMÓRIA DA M



## TEMAS

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



## PÚBLICO-ALVO

crianças de 3 a 5 anos (Ensino Infantil)



## LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



## DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, Matemática, Ciências e Arte



## PARTICIPANTES

até 20 pessoas



## TEMPO PREVISTO

15 minutos



## MONITORES

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

# MÓBILIDADE



## ► O que é?

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

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

## Como aplicar?

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

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



## **Equipamentos e materiais necessários**

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

## **Atenção**

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

## **Materiais extras necessários para a execução**

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

# ANDA QUE LÁ VEM HISTÓ



## TEMAS

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



## PÚBLICO-ALVO

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



## LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



## DISCIPLINAS SUGERIDAS

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



## PARTICIPANTES

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

# RIA



## TEMPO PREVISTO

20 minutos



## MONITORES

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



## O que é?



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

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



ônibus



escadaria



poluição

corridsamiga  
transporte a pé

corridsamiga  
transporte a pé

corridsamiga  
transporte a pé



## ▶ Como aplicar?

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

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

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

## ► **Equipamentos e materiais necessários**

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



## ► **Atenção**

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

## ► **Materiais extras necessários para a execução**

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

# QUIZ DA MOBILIDADE UR



## TEMAS

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



## PÚBLICO-ALVO

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



## LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



## DISCIPLINAS SUGERIDAS

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



## PARTICIPANTES

até 20 pessoas



## TEMPO PREVISTO

20 minutos



## MONITORES

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



# BANA

O QUE A CALÇADA AMIGA DO PEDESTRE TEM?



ba

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

TÁTIL

LADRILHO

PRICTON



ba

### ► O que é?



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

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

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

1,0 M

1,5 M

0,5 M



6a

## ▶ Como aplicar?

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

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

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

QUAL A VELOCIDADE QUE UMA PESSOA ANDA NA RUA?

10 KM/H

8 KM/H

4 KM/H



IDOSOS: 2,7 KM/H; CRIANÇAS: 3,2 KM/H



## ► **Equipamentos e materiais necessários**

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

## ► **Atenção**

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

## ► **Materiais extras necessários para a execução**

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

# TABULEIRO DA MOBILIDA



## TEMAS

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



## PÚBLICO-ALVO

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



## LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



## DISCIPLINAS SUGERIDAS

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



## PARTICIPANTES

até 20 pessoas



## TEMPO PREVISTO

25 minutos



## MONITORES

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

# DE URBANA

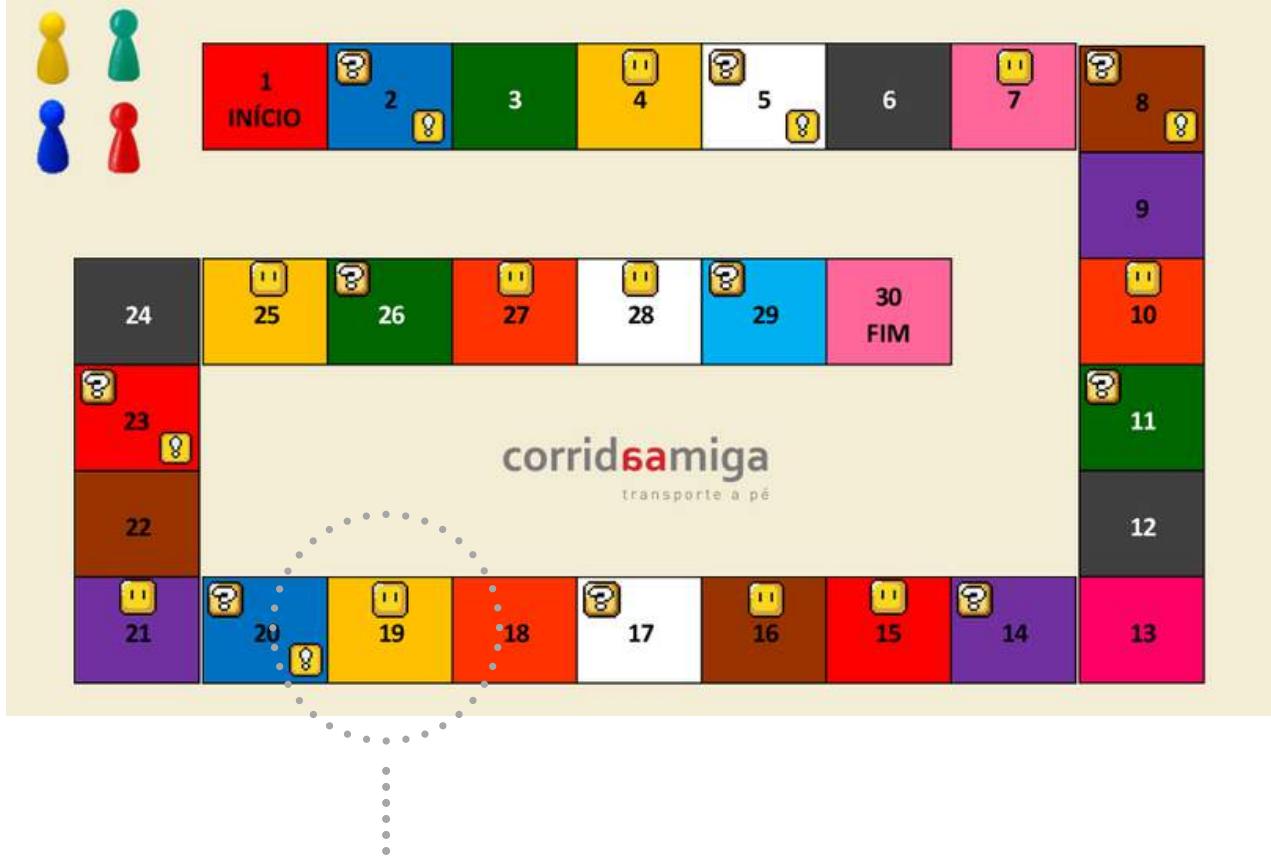
## ► O que é?



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

casas do jogo.

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



## ▶ Como aplicar?

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

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



## ► **Equipamentos e materiais necessários**

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

## ► **Atenção**

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

## ► **Materiais extras necessários para a execução**

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

# CIDADE DOS SONHOS



## TEMAS

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



## PÚBLICO-ALVO

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



## LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



## DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, História, Ciências e Arte



## PARTICIPANTES

ilimitado



## TEMPO PREVISTO

15 minutos



## MONITORES

mínimo 1 pessoa



## ► O que é?

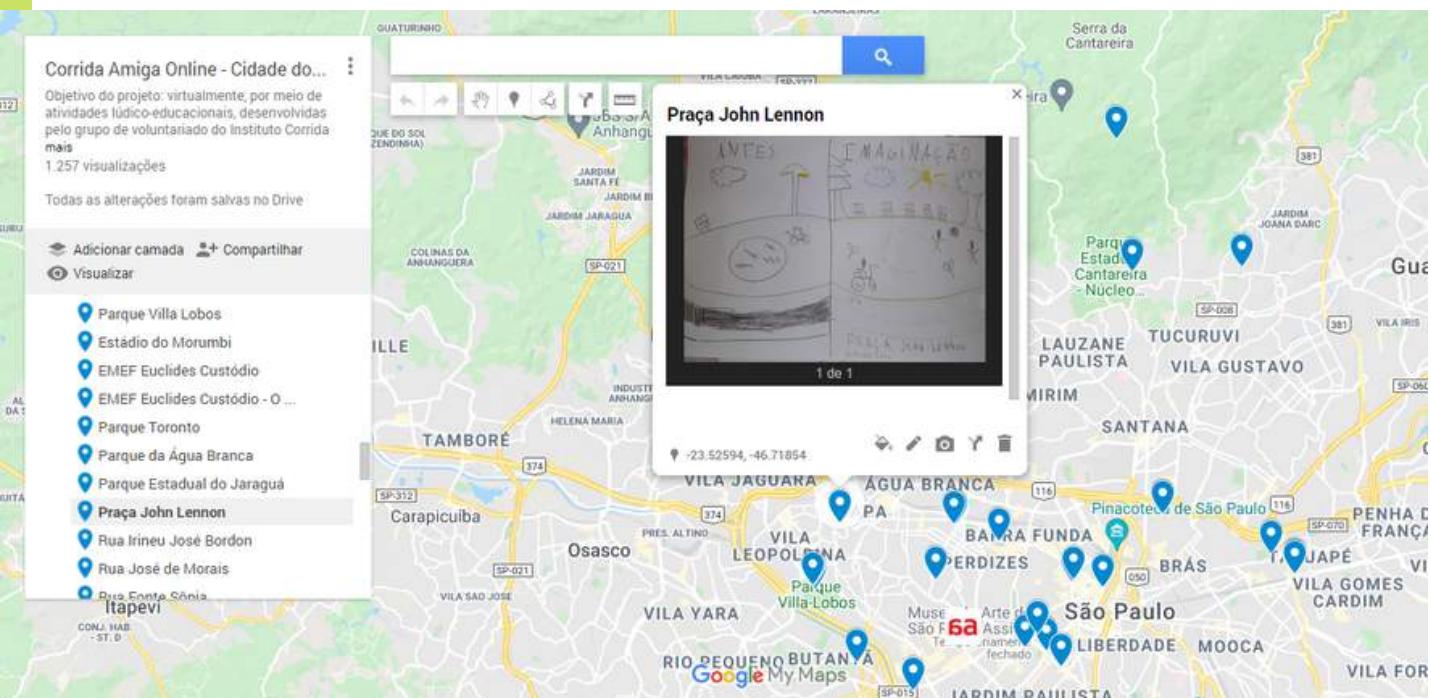
Nessa atividade as crianças e jovens são estimulados(as) a desenharem lugares que possuem alguma memória afetiva ou locais que acreditam que precisam de melhorias, seja a própria rua, a escola, uma praça, um parque ou qualquer outro espaço urbano que desperte o interesse dos(as) participantes. O principal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

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

## Como aplicar?

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

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



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





## ► Equipamentos e materiais necessários

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

## ► Atenção

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

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

## ► Materiais extras necessários para a execução

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

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

# SE ESSA RUA FOSSE MINHA



## TEMAS

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



## PÚBLICO-ALVO

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



## LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



## DISCIPLINAS SUGERIDAS

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



## PARTICIPANTES

até 20 pessoas



## TEMPO PREVISTO

15 minutos



## MONITORES

mínimo 1 pessoa

# A



## O que é?



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

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

## ► Como aplicar?

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

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



## ► **Equipamentos e materiais necessários**

Plataforma Streetmix

## ► **Atenção**

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



## ► **Materiais extras necessários para a execução**

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

# SHOW DO CALÇADÃO



## TEMAS

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



## PÚBLICO-ALVO

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



## LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



## DISCIPLINAS SUGERIDAS

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



## PARTICIPANTES

até 20 pessoas, divididas em 3 grupos



## TEMPO PREVISTO

1 hora e 30 minutos



## MONITORES

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



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



## ► O que é?

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

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

## ▶ Como aplicar?

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

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

## ► **Equipamentos e materiais necessários**

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

## ► **Atenção**

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

## ► **Materiais extras necessários para a execução**

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



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



# JOGO LÚDICO



## TEMAS

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



## PÚBLICO-ALVO

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



## LOCAIS

escolas e entidades filantrópicas



## DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa, Geografia, Ciências, Arte e Educação Física



## PARTICIPANTES

até 20 pessoas



## TEMPO PREVISTO

45 minutos



## MONITORES

mínimo 1 pessoa



## ► O que é?

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

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

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

## ► Como aplicar?

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

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





## ► **Equipamentos e materiais necessários**

Vídeo criado na plataforma Scratch.

## ► **Atenção**

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

## ► **Materiais extras necessários para a execução**

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

# **REFERÊNCIAS**

**4**

# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁ

BRASIL, Política Nacional De Mobilidade Urbana, Lei Nº 12.587, 2012.

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

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

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

# FICAS

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

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

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

# BIBLIOGRAFIA COMPLEM

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

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

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

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

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

# ENTAR



# FOTOGRAFIAS E IMAGENS

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

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

**AGRADECIMENTOS**

**5**

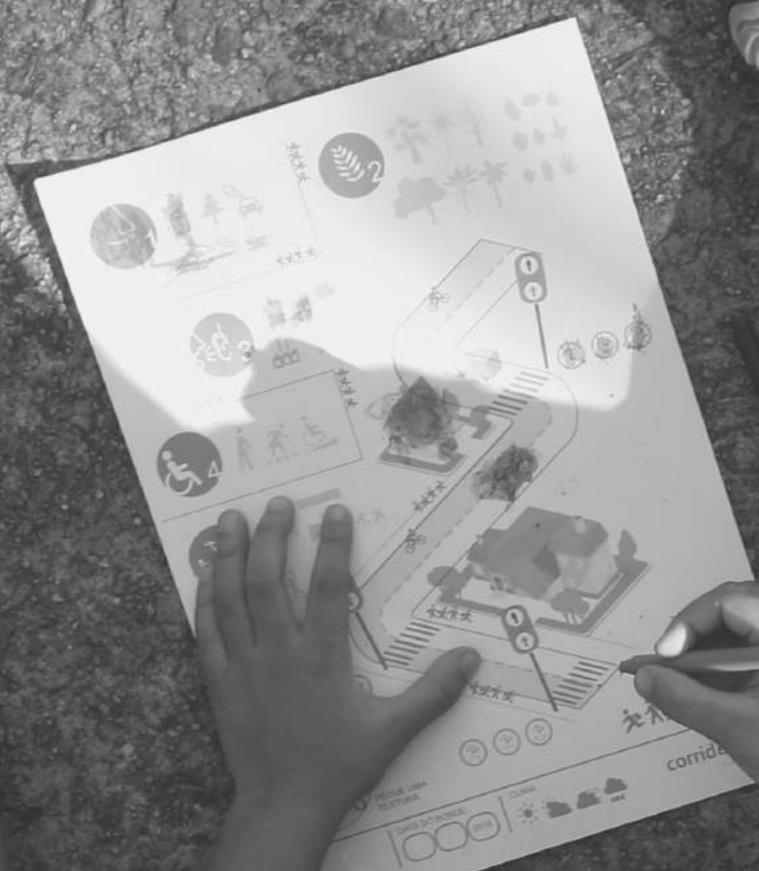
Com a colaboração do grupo de voluntariado da Corrida Amiga, desde 2016 realizamos ações voluntárias em escolas e instituições filantrópicas parceiras a fim de incentivar e promover a mobilidade a pé e a ocupação do espaço público pelas crianças e jovens.

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

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

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

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



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

Amanda de Barros Reginaldo

Ana Cláudia Bazzo Sá

Ana Claudia Portela

Ana Galdino

Ana Júlia Ribeiro

Ana Luiza Aureliano Silva

Ana Karina Nogueira

Angela Knijnik

Aretha Beatriz Brito da Rocha

Arthur Santana

Aryana da Silva

Augusto de Freitas

Bianca Carosini

Bianca Ferreira

Bibiana Tini

Brenda Moraes

Bruna Gabriela Silva Machado

Bruno Oliveira

Caio Alves Sena

Camila Rossi Cintra Elias

Camilla Araujo Mleczak

Carolina Aguiar Sant'Anna

Carolina Gigeck Silva

Carolina Volpini

Caroline das Mercês Silva

Christian Costa Silva

Claudia Patricia Ramirez

Claudia Rodrigues de Aguiar

Cleiton Oliveira Almeida

Cley Fernandes de Souza

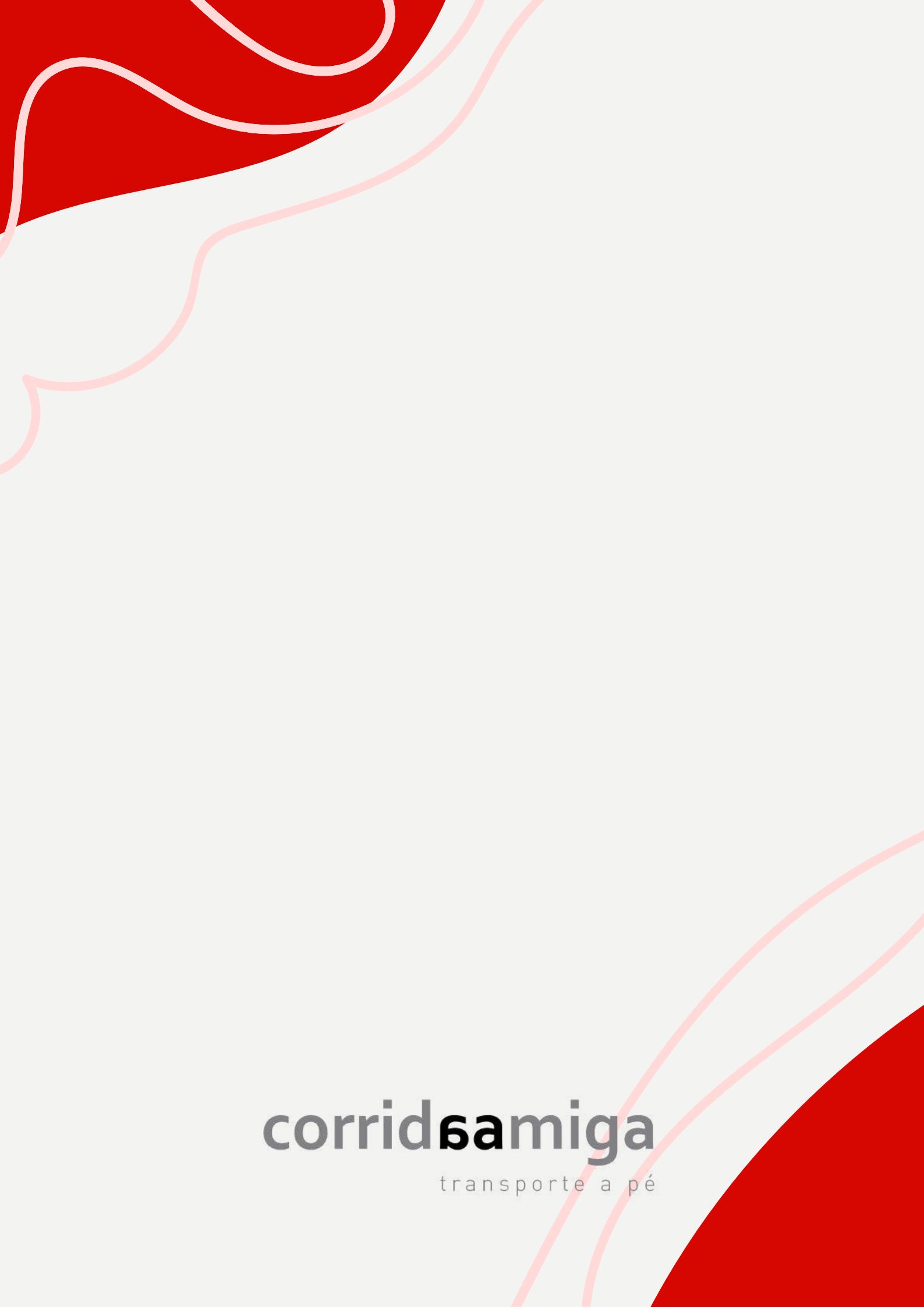
Dayana dos Santos Mercedes

Débora Cristina Gouvêa de Barros

Débora Ribeiro

Deise Patricia Barp

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



# corridasamiga

transporte a pé