PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Instituto Corrida Amiga

2026

Realização

corridasamiga
transporte a pé

Fomento

CAU/SP

Parceria

CEU
Centro Educacional Unificado
QUINTA DO SOL
CEU EMEF
PROFA. ROSANGELA
RODRIGUES VIEIRA

ESTA CARTILHA É FEITA POR MUITAS MÃOS — E PÉS

Ficha Técnica

COORDENAÇÃO

Coordenação geral
Silvia Stuchi

Coordenação executiva
Luri Russo

Coordenação técnica
Ana Paula Borba

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Desenvolvimento e realização
Ana Paula Borba | Deise Barp | Eylla Freitas | Gustavo Leal | Luri Russo | Tatiana Barp | Victor Conrado | Marcio de Morais | Enzo Silvestre | Luciana Souza | Nathália Zampronha | Tabatah Gomes | Arthur Santana | Graziela Mingati | Ana Galdino | Viviane Barbosa

PARCERIAS EDUCATIVAS

Extensão universitária

Universidade São Judas Tadeu
Eneida de Almeida | Mariana Wilderom

Universidade de São Paulo (EACH/USP)
Sonia Paulino | Douglas Roque Andrade

Parceria pedagógica
EMEF Professora Rosângela Rodrigues Vieira

Coordenação EMEF
Maria Ester Pereira Moreira de Camillo | Tatiani Cristina Marques

PRODUÇÃO EDITORIAL

Revisão técnica
Deise Barp | Tatiana Barp | Silvia Stuchi

Projeto gráfico e diagramação
Luri Russo

Fotografias e imagens
Acervo Corrida Amiga

ISBN 978-65-970042-0-1

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.

SUMÁRIO

- Quem somos 05
- Antes de começar 06
- Mochila de acessórios 11
- Como caminhar pela trilha 13
- Como ler as fichas 14
- Mapa geral da trilha 15
- Estações 16
  - Aproximação com o tema - Jogos Lúdicos 17
  - Sensibilização e vivência mediada 28
  - Experiência no território 41
  - Mobilização, cocriação e incidência 51
- Uso responsável da IA 85
- Final da trilha 87

QUEM SOMOS

Desde 2014, o Instituto Corrida Amiga cria experiências que aproximam as pessoas dos territórios onde vivem, articulando mobilidade ativa, educação e participação cidadã.

Nosso ponto de partida é simples: a cidade também é um espaço de aprendizagem. Caminhar, pedalar, brincar, observar e ocupar os espaços públicos são maneiras de conhecer o território, fomentar vínculos e exercer o direito à cidade.

Por meio de práticas pedagógicas lúdicas e participativas, conectamos movimento, escuta, investigação e ação. Crianças, adolescentes, jovens e pessoas adultas são convidadas a perceber seus caminhos cotidianos, reconhecer diferentes experiências urbanas e refletir sobre acessibilidade, segurança, saúde, meio ambiente e convivência.

O QUE NOS MOVE

Movimento: aprender com o corpo e com os deslocamentos cotidianos;

Escuta: reconhecer diferentes vivências, necessidades e formas de expressão;

Território: observar a cidade com suas qualidades, barreiras e desigualdades;

Participação: transformar percepções em perguntas, ideias e propostas;

Cuidado: contribuir para espaços mais acessíveis, seguros, saudáveis e acolhedores.

A rua é um espaço de encontro, aprendizagem e participação.
Uma cidade caminhável é aquela que acolhe todas as pessoas.



Acervo Instituto Corrida Amiga

ANTES DE COMEÇAR

A cidade como território educador

A compreensão da cidade como espaço educativo tem início na observação do cotidiano: nas ruas percorridas, nas praças utilizadas para encontros, nos trajetos escolhidos e nos aspectos que podem não ser percebidos em uma observação superficial.

As práticas do Instituto Corrida Amiga são formuladas a partir da relação entre a cidade e as experiências cotidianas. Orientadas pelos princípios da mobilidade ativa, do direito à cidade e da valorização da experiência cotidiana como espaço de aprendizagem, reconhecem a rua como território educativo e de convivência.

Com base em uma abordagem lúdico-educacional, articulam movimento, escuta e reflexão crítica, reconhecendo crianças, adolescentes e jovens como sujeitos de direitos e participantes ativos na construção de cidades mais acessíveis, caminháveis e saudáveis.



Acervo Instituto Corrida Amiga

ANTES DE COMEÇAR

A cidade como território educador

Esta cartilha apresenta um conjunto de práticas, encontros e possibilidades que buscam ampliar a percepção da cidade, estimular a experimentação de percursos e promover a reflexão sobre os espaços compartilhados. Essas experiências também dialogam com os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), relacionando o que é vivido na trilha a desafios mais amplos, como saúde e bem-estar, educação, redução das desigualdades, cidades sustentáveis, ação climática e participação.

Ao longo da cartilha, os ODS são indicados nas fichas de cada prática, junto aos temas, componentes curriculares e demais informações que ajudam a compreender seus objetivos e possibilidades. A indicação varia de acordo com a proposta e o público de cada atividade, evidenciando diferentes formas de relacionar as experiências com a cidade aos desafios de um desenvolvimento mais inclusivo e sustentável.

A tecnologia também pode integrar esse percurso como recurso de apoio. Diante da crescente presença da Inteligência Artificial no cotidiano, ampliam-se as possibilidades de imaginar, criar, organizar ideias e explorar alternativas. Nesta cartilha, o recurso é apresentado como apoio às práticas pedagógicas do Instituto Corrida Amiga, sem substituir os elementos centrais da experiência: observação, escuta, vivência e reflexão das pessoas participantes.

INÍCIO DA TRILHA

O percurso propõe a construção coletiva de uma cidade acessível a todas as pessoas.

As práticas partem de uma ideia simples: a aprendizagem também acontece quando o corpo se desloca, os sentidos se ativam e o cotidiano vira pergunta.

01
Observar

Identificar aspectos do entorno.

02
Experimentar

Explorar conhecimentos por meio do corpo e do movimento.

03
Dialogar

Compartilhar diferentes perspectivas.

04
Cuidar

Reconhecer pessoas, ritmos e necessidades diversas.

05
Questionar

Formular perguntas a partir de situações cotidianas.

06
Agir

Imaginar possibilidades de transformação.

Quando a cidade entra na experiência de aprendizagem, cada caminho pode revelar algo novo.

Essa perspectiva está na base das práticas pedagógicas do Instituto Corrida Amiga, que valorizam a mobilidade ativa, o direito à cidade e a experiência cotidiana como espaço de aprendizagem.

COMO SE ORGANIZAM AS ESTAÇÕES DA TRILHA

A metodologia organiza-se em quatro momentos complementares e flexíveis, denominados nesta cartilha como estações.

01

APROXIMAÇÃO COM O TEMA - JOGOS LÚDICOS

A primeira estação corresponde à sensibilização para a mobilidade urbana e a prática de atividade física. Jogos lúdicos introduzem os temas e favorecem o engajamento do grupo.



02

SENSIBILIZAÇÃO E VIVÊNCIA MEDIADA

A segunda estação propõe uma experiência intermediária entre a sensibilização e a vivência territorial, como o Circuito do Pedestre, que articula movimento corporal e percepção mediada do espaço urbano.



03

EXPERIÊNCIA NO TERRITÓRIO

A terceira estação compreende a vivência no território. Atividades como o Bonde a Pé promovem a observação direta da cidade, a construção de conhecimentos e a reflexão sobre os percursos cotidianos.



04

MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

A quarta estação concentra ações de incidência política, engajamento e mobilização comunitária. Nela, as experiências anteriores podem ser convertidas em propostas, reflexões críticas e iniciativas voltadas à transformação do território e do cotidiano.



COMO SE ORGANIZAM AS ESTAÇÕES DA TRILHA

As práticas são ajustadas continuamente com base na escuta das pessoas participantes, no diálogo com a equipe pedagógica e na análise dos contextos locais, em consonância com os princípios do Instituto. As atividades são adaptadas às diferentes etapas de ensino — Educação Infantil (EI) e Ensino Fundamental (EF I e II) —, considerando os tempos de atenção, níveis de autonomia, formas de comunicação e modos de participação. O planejamento, os recursos de acessibilidade e a articulação entre gestão escolar, docentes, estudantes, famílias e profissionais de apoio podem favorecer a participação de crianças com deficiências físicas, sensoriais, intelectuais ou psicossociais, aparentes ou não aparentes. A inclusão deve orientar todas as etapas, com adaptações elaboradas conforme as necessidades e preferências de cada pessoa, evitando segregação e infantilização.

O planejamento prevê articulação prévia com a instituição parceira e com cada turma para identificar necessidades específicas, possibilidades de adaptação e formas de apoio durante as atividades. Recomenda-se priorizar dinâmicas e jogos de curta duração, sobretudo na Educação Infantil, a fim de favorecer a atenção e a abordagem do tema central. Em todo o processo, devem ser valorizadas a escuta, a colaboração e a participação ativa, incorporando diferentes formas de expressão, percepções e comentários.



Acervo Instituto Corrida Amiga

MOCHILA DE ACESSÓRIOS

Nem todo caminho é igual. E nem sempre é possível seguir o percurso planejado.

Assim como quem caminha leva consigo aquilo que pode precisar pelo caminho, as práticas pedagógicas do Instituto Corrida Amiga contam com uma "Mochila de acessórios": um repertório de atividades, jogos, recursos e possibilidades que podem ser combinados e adaptados conforme o contexto, o público e os objetivos de cada encontro.

A mochila ajuda a tornar a metodologia mais flexível e viva. Os quatro momentos que orientam as práticas do Instituto — sensibilização, experiência lúdica, vivência no território e mobilização e incidência — continuam sendo as principais estações da trilha. A mochila não é uma nova estação, mas um conjunto de recursos que pode dar suporte a esses momentos, ampliar suas possibilidades e ajudar a contornar situações que requerem adaptações.

Algumas atividades podem entrar como uma breve preparação ou um "quebra-gelo", outras podem trazer mais movimento e ludicidade para um momento do encontro, aprofundar um tema ou tornar possível a realização de uma prática quando as condições inicialmente planejadas não permitem sua execução.

É o que acontece, por exemplo, em dias de chuva, quando não é possível sair para uma vivência de Bonde a Pé. Nesse caso, o percurso pode continuar de outras formas: explorando o território pelo Street View, conversando sobre os caminhos cotidianos, brincando, movimentando o corpo ou investigando questões de mobilidade dentro da própria escola.

A proposta não é seguir um roteiro fechado, mas ter à mão diferentes possibilidades para escolher, combinar e adaptar, sem perder de vista os objetivos de cada estação. A faixa etária, o espaço disponível, o tempo, as características do grupo e aquilo que acontece durante o encontro também fazem parte do planejamento.

Nesta mochila cabem jogos, perguntas, desafios, histórias, mímicas, percursos virtuais e outras propostas que ajudam a caminhar por diferentes caminhos de aprendizagem, mantendo presentes os princípios da mobilidade ativa, da atividade física, da acessibilidade, da convivência e do direito à cidade.



MOCHILA DE ACESSÓRIOS

O que pode caber nessa mochila?

Como cheguei até aqui? — para escutar e visualizar os diferentes modos de deslocamento até a escola
acesse aqui

Jogo das Cores — para movimentar o corpo e introduzir situações relacionadas à circulação
acesse aqui

Abaixa-levanta — para reconhecer a atividade física presente nas ações cotidianas
acesse aqui

Casa-escola-casa — para brincar com diferentes formas de deslocamento
acesse aqui

Siga o Pedestre — para explorar movimentos corporais de maneira lúdica
acesse aqui

Corrida Jokenpô — para trabalhar movimento, desafios e situações vivenciadas por quem caminha
acesse aqui

Jogo de Adivinhação / Quem sou eu — para conversar e aprender por meio de pistas e perguntas
acesse aqui

Mímica com cartas — para representar ações relacionadas à mobilidade e à atividade física
acesse aqui

Quiz — para retomar conhecimentos e estimular a reflexão sobre mobilidade e temas transversais
acesse aqui

Percurso pelo Street View — para explorar e observar o território mesmo sem sair da escola
acesse aqui

História e mímica — para criar narrativas, movimentar o corpo e conversar sobre os temas trabalhados
acesse aqui

Super Mob — para conhecer diferentes modos de deslocamento e comparar suas características
acesse aqui

A mochila pode crescer junto com suas experiências: novos contextos podem pedir novos acessórios, novas combinações e novos caminhos.



COMO CAMINHAR PELA TRILHA

Orientações de leitura

1. **PREPARE A MOCHILA**
   Confira público, tempo, espaço, temas e materiais necessários.

2. **ENCONTRE O CAMINHO**
   Escolha uma experiência que dialogue com os objetivos do seu percurso.

3. **CHEGUE À ESTAÇÃO**
   Planeje a mediação, pensando nas perguntas, orientações e formas de acompanhar a experiência.

4. **AJUSTE O PASSO**
   Adapte a proposta ao tempo, ao espaço e às características do grupo.

5. **PARE PARA OBSERVAR**
   Reserve um momento para escutar e registrar as descobertas, percepções e ideias produzidas durante a atividade.

Orientação para iniciar

Não é preciso percorrer tudo de uma vez. A cartilha reúne diferentes possibilidades para que cada profissional da educação encontre caminhos de acordo com o contexto e o propósito da prática.

A TRILHA COMEÇA AQUI.

COMO LER AS FICHAS DE PRÁTICAS

As fichas seguem uma sequência comum de apresentação:

01 **Ficha rápida** — apresenta público, duração, espaço, equipe, ODS e componentes curriculares;

02 **O que é** — descreve sinteticamente a proposta;

03 **Para que realizar** — explicita os objetivos de aprendizagem;

04 **Antes de começar** — orienta a preparação do espaço, dos materiais e dos acordos com o grupo;

05 **Passo a passo** — organiza a aplicação em etapas;

06 **Perguntas para caminhar** — oferece subsídios à mediação e à reflexão;

07 **Adaptações e acessibilidade** — apresenta formas diversas de participação;

08 **Materiais** — apresenta os recursos necessários à atividade;

09 **Cuidados e segurança** — reúne recomendações para a realização segura;

10 **Registro e avaliação** — indica possibilidades de documentação das aprendizagens;

11 **Próximo passo** — estabelece conexões com a estação seguinte.

Princípio de utilização

As fichas constituem referências flexíveis. A equipe de mediação deve adequá-las ao território, à faixa etária, às características do grupo e às condições de acessibilidade, preservando os objetivos pedagógicos.

MAPA GERAL DA TRILHA

Estação	Prática	Público principal	Duração	Propósito central	Principal registro
1ª Estação: Aproximação com o tema - Jogos Lúdicos	Como eu vou para a escola	EI e EF I	50 min	Reconhecer deslocamentos cotidianos	Gráfico coletivo
	Cidade Giro e Ação	EF II	50 min	Relacionar mobilidade, saúde e cidadania	Frase de ação e mímica
2ª Estação: Sensibilização e vivência mediada	Circuito do Pedestre	EI e EF I	50 min	Identificar situações e barreiras urbanas	Relato ou registro coletivo
	Circuito do Pedestre	EF II	Até 60 min	Analisar acessibilidade e convivência	Propostas para o espaço urbano
3ª Estação: Experiência no território	Bonde a Pé	EI ao EF II	Variável	Ler, verificar e analisar o território	Desenho, ficha, mapa ou diagnóstico
4ª Estação: Mobilização, cocriação e incidência	Intervenção Lúdica	EI ao EF II	Até 120 min	Transformar coletivamente um espaço	Intervenção urbana
	Oficina do Caderno da Cidade Ideal	EF I e EF II	De 1h a 2h	Comunicar ideias e construir propostas	Cadernos com desenhos, colagens e recortes
	Oficina de Maquete	EF II	De 3h a 4h	Visualizar, compreender e analisar os espaços	Maquete em escala adequada à área e à base
	Oficina de IA (com ou sem Bonde a pé)	EF II	1h (sem Bonde a pé) / 2h (com Bonde a pé)	Reconhecer e melhorar os espaços de deslocamentos cotidianos	Fichas e imagens (atuais e simuladas com IA)
	Oficina de Documento de Incidência Política	EF II	1h a 2h	Analisar e propor melhorias ao território	Documento (ex.: Ofício)

ESTAÇÕES

PREPARE A MOCHILA E FAÇA O SEU CAMINHO!



1ª ESTAÇÃO: APROXIMAÇÃO COM O TEMA - JOGOS LÚDICOS

Verbo orientador: aproximar

Nesta estação, o grupo identifica deslocamentos cotidianos, compartilha experiências e inicia a discussão sobre mobilidade urbana por meio do movimento, de atividades lúdicas e do diálogo.

Objetivo:

Os Jogos Lúdicos visam promover a escuta de crianças e jovens sobre seus deslocamentos cotidianos, ao mesmo tempo que incentivam a atividade física e a mobilidade ativa por meio de movimentos, brincadeiras e desafios corporais. 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.









Acervo Instituto Corrida Amiga

1ª ESTAÇÃO: APROXIMAÇÃO COM O TEMA - JOGOS LÚDICOS

ATIVIDADE: COMO EU VOU PARA A ESCOLA

01 Ficha rápida

Na trilha	O que você precisa saber
Estação	1ª — Aproximação com o tema
Público	Crianças de 4 a 11 anos — Educação Infantil e Ensino Fundamental I
Participantes	Até 30 estudantes
Tempo	50 minutos
Espaço	Escolas e organizações socioeducativas
Equipe de mediação	Mínimo de duas pessoas
ODS	3, 4, 10, 11 e 13
Temas	Mobilidade urbana, acessibilidade, diversidade, cidadania, paisagem urbana, meio ambiente e saúde
BNCC - Educação Infantil (Campos de Experiência)	O eu, o outro e o nós; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações
BNCC - Ensino Fundamental I (Componentes curriculares)	Língua Portuguesa e Geografia
Produto esperado	Gráfico coletivo “Como cheguei até aqui”

1ª ESTAÇÃO: APROXIMAÇÃO COM O TEMA - JOGOS LÚDICOS

ATIVIDADE: COMO EU VOU PARA A ESCOLA

02 O que é



Atividade educativa que combina contação de história, jogos corporais e registro gráfico para abordar a percepção da cidade e os diferentes modos de deslocamento até a escola. A narrativa é conduzida com o apoio de um mapa lúdico, que funciona como guia visual e fio condutor das propostas que surgem durante o percurso da personagem. Ao longo da atividade, são realizados jogos corporais e simbólicos e a experiência se encerra com a construção coletiva do gráfico "Como cheguei até aqui", a partir dos registros das próprias crianças.

03 Para que realizar



- identificar diferentes modos de deslocamento;
- relacionar mobilidade, corpo e cotidiano;
- discutir travessias, acessibilidade e convivência;
- valorizar a escuta e as experiências da turma;
- organizar informações em um gráfico coletivo.

04 Antes de começar



Prepare o mapa, os personagens e os materiais das brincadeiras. Organize um espaço livre para os movimentos e uma área acessível para o registro final. Estabeleça com a turma acordos de respeito a todas as formas de deslocamento e participação.

1ª ESTAÇÃO: APROXIMAÇÃO COM O TEMA - JOGOS LÚDICOS

ATIVIDADE: COMO EU VOU PARA A ESCOLA

05 Passo a passo

1. **ACOLHER**
converse brevemente sobre os trajetos realizados até a escola.

2. **APRESENTAR**
explique que a personagem precisa chegar à escola e encontrará desafios ao longo do percurso.

3. **EXPERIMENTAR**
conduza as brincadeiras de travessia, corda, assento preferencial e mímicas relacionadas a modos ativos de deslocamento.

4. **RELACIONAR**
após cada desafio, pergunte em que momentos do dia a dia situações semelhantes podem ocorrer.

5. **REGISTRAR**
pergunte “E vocês, como chegaram até aqui?”. Em seguida, organize as respostas em uma tabela com os meios de transporte, por meio de carimbo de dedo, desenho, símbolo ou outra forma acessível.

6. **COMPARTILHAR**
elabore e interprete o gráfico coletivamente.



06 Perguntas para caminhar

- Quais modos de deslocamento podem ser utilizados para chegar à escola?
- O trajeto é seguro e acessível para todas as pessoas?
- Quais condições contribuem para uma travessia segura?
- Quem tem direito ao assento preferencial?
- Que informações podem ser identificadas no gráfico da turma?

1ª ESTAÇÃO: APROXIMAÇÃO COM O TEMA - JOGOS LÚDICOS

ATIVIDADE: COMO EU VOU PARA A ESCOLA

07 Adaptações e acessibilidade



Disponibilize alternativas sentadas, gestuais, verbais, táteis ou baseadas na indicação de imagens. O registro pode ocorrer por desenho, carimbo, adesivo, fala, comunicação alternativa ou apoio de outra pessoa.

08 Materiais



- mapa lúdico, personagens e modos de transporte com velcro;
- cartões sobre meios de transporte e pessoas com direito a assento preferencial;
- banner ou cartolina com tabela de modos de deslocamento;
- tinta guache, papel A5, giz de cera e fita crepe.

09 Cuidados e segurança



Mantenha a área livre de obstáculos e acompanhe as atividades com corda. Evite associar determinados modos de transporte a avaliações negativas das famílias.

10 Registro e avaliação



Utilize o gráfico coletivo e a conversa final para observar se a turma identifica diferentes modos de deslocamento, reconhece cuidados de segurança e respeita experiências distintas.

11 Próximo passo



As situações apresentadas na história podem ser retomadas como desafios corporais em Cidade Giro e Ação ou no Circuito do Pedestre.

1ª ESTAÇÃO: APROXIMAÇÃO COM O TEMA - JOGOS LÚDICOS

ATIVIDADE: COMO EU VOU PARA A ESCOLA







Acervo Instituto Corrida Amiga

1ª ESTAÇÃO: APROXIMAÇÃO COM O TEMA - JOGOS LÚDICOS

ATIVIDADE: CIDADE GIRO E AÇÃO

01 Ficha rápida

Na trilha	O que você precisa saber
Estação	1ª — Aproximação com o tema
Público	Ensino Fundamental II
Participantes	Até 30 estudantes
Tempo	50 minutos
Espaço	Quadra, pátio ou ambiente amplo e acessível
Equipe de mediação	Mínimo de duas pessoas
ODS	3, 4, 10 e 11
Temas	Mobilidade urbana, acessibilidade, diversidade, cidadania, meio ambiente e saúde
BNCC - Ensino Fundamental II (Componentes curriculares - 6º ao 9º ano)	Língua Portuguesa, Geografia, História, Matemática e Ciências
Produto esperado	Frase de ação e apresentação em mímica

1ª ESTAÇÃO: APROXIMAÇÃO COM O TEMA - JOGOS LÚDICOS

ATIVIDADE: CIDADE GIRO E AÇÃO

02 O que é



Atividade lúdica e corporal sobre mobilidade urbana, realizada em ambiente amplo, com quatro estações temáticas: (1) acesso à cidade; (2) segurança viária; (3) meio ambiente; e (4) saúde e bem-estar. Organizados em grupos, os estudantes percorrem trajetos com obstáculos entre cada estação e o centro do espaço, onde retiram uma carta com uma pergunta de quiz relacionada ao tema. Após discutir e registrar coletivamente a resposta, devolvem a carta e retornam à estação de origem, onde escolhem uma palavra-chave para a dinâmica final de mímica. A cada rodada, os grupos avançam para a estação seguinte, repetindo a dinâmica até passar pelas quatro estações. Ao final, combinam as palavras coletadas para formar uma frase relacionada a uma ação de mobilidade, que é apresentada por meio de mímica. A proposta integra movimento, cooperação, reflexão e expressão corporal.

03 Para que realizar



- relacionar mobilidade urbana, cidadania, saúde e meio ambiente;
- estimular cooperação, argumentação e expressão corporal;
- reconhecer a diversidade de pessoas que utilizam a cidade;
- transformar conceitos em mensagens de ação.

04 Antes de começar



Monte as quatro estações em espaço amplo e acessível. Identifique cada uma por cor, nome e/ou símbolo. Distribua os materiais, teste os percursos e combine regras de cuidado, participação e colaboração.

1ª ESTAÇÃO: APROXIMAÇÃO COM O TEMA - JOGOS LÚDICOS

ATIVIDADE: CIDADE GIRO E AÇÃO

05 Passo a passo

1. **ACOLHER E CONTEXTUALIZAR:** apresente a mobilidade urbana e as quatro temáticas.
2. **ORGANIZAR OS GRUPOS:** distribua a turma entre as estações.
3. **CUMPRIR O DESAFIO:** cada grupo realiza uma atividade curta de movimento, com alternativas acessíveis.
4. **RESPONDER AO QUIZ:** a última pessoa do grupo retira na estação central uma pergunta, que deve ser discutida coletivamente.
5. **COLETAR A PALAVRA-CHAVE:** após registrar a resposta, o grupo escolhe uma palavra da estação.
6. **GIRAR:** os grupos avançam até completar as quatro estações.
7. **CRIAR E APRESENTAR:** cada grupo combina as palavras em uma frase de ação e a comunica por mímica, fala, desenho ou outra linguagem.
8. **REFLETIR:** encerre com uma roda de conversa.



06 Perguntas para caminhar

- Quem consegue acessar e utilizar a cidade com autonomia?
- Quais comportamentos tornam os deslocamentos mais seguros?
- Como mobilidade, ambiente e saúde se relacionam?
- Que ação o grupo gostaria de ver acontecer no território?

1ª ESTAÇÃO: APROXIMAÇÃO COM O TEMA - JOGOS LÚDICOS

ATIVIDADE: CIDADE GIRO E AÇÃO

07 Adaptações e acessibilidade



Cada desafio deve ter versões com e sem deslocamento corporal. Perguntas e palavras-chave devem estar disponíveis em texto legível, símbolos e leitura oral. A pontuação deve valorizar cooperação e reflexão, não apenas velocidade.

08 Materiais



- Elementos para os desafios corporais: cordas, cones, argolas etc.
- Cartão de respostas por grupo: identificado com o nome do grupo e dividido em quatro campos, um para cada estação temática.
- Cartões de perguntas por estação temática.
- Lousa de placar.
- Cartões com palavras-chave para atividades de mímica.

09 Cuidados e segurança



Teste os obstáculos e mantenha rotas livres. Evite que rapidez ou desempenho corporal determinem a participação ou a pontuação.

10 Registro e avaliação



Registre as respostas, as palavras escolhidas e as frases de ação. Observe a capacidade de relacionar temas, argumentar, cooperar e propor mudanças.

11 Próximo passo

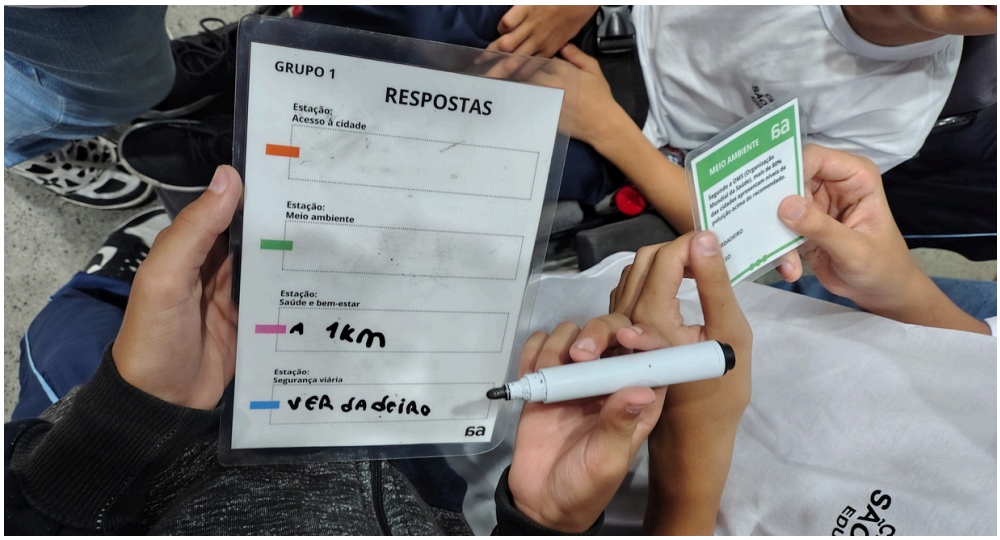


As situações discutidas podem ser aprofundadas no Circuito do Pedestre e posteriormente observadas no território durante o Bonde a Pé.

1ª ESTAÇÃO: APROXIMAÇÃO COM O TEMA - JOGOS LÚDICOS

ATIVIDADE: CIDADE GIRO E AÇÃO







Acervo Instituto Corrida Amiga

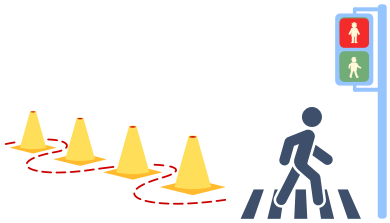
2ª ESTAÇÃO — SENSIBILIZAÇÃO E VIVÊNCIA MEDIADA

Verbo orientador: experimentar

Nesta estação, o grupo vivencia situações inspiradas nos deslocamentos cotidianos, identifica barreiras e discute como o desenho urbano pode acolher diferentes corpos, ritmos e modos de circular pelo território.

Objetivo:

Sensibilizar as pessoas participantes para a mobilidade ativa, a acessibilidade, a inclusão e a convivência na cidade, por meio da vivência lúdica e da simulação de situações presentes nos deslocamentos cotidianos, estimulando a percepção do território, a empatia e a reflexão sobre diferentes formas de vivenciar e compartilhar o espaço urbano.





Acervo Instituto Corrida Amiga

2ª ESTAÇÃO — SENSIBILIZAÇÃO E VIVÊNCIA MEDIADA

ATIVIDADE: CIRCUITO DO PEDESTRE (EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL I)

01 Ficha rápida

Na trilha	O que você precisa saber
Estação	2ª — Sensibilização e vivência mediada
Público	Educação Infantil e Ensino Fundamental I; adaptável para pessoas adultas
Participantes	Até 20 estudantes
Tempo	50 minutos
Espaço	Quadra, pátio ou ambiente amplo e acessível
Equipe de mediação	Mínimo de três pessoas
ODS	3, 4, 10, 11 e 13
Temas	Mobilidade ativa, acessibilidade, diversidade, cidadania, paisagem urbana e infância
BNCC - Educação Infantil (Campos de Experiência)	O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações
BNCC - Ensino Fundamental I (Componentes curriculares - 1º ao 5º ano)	Língua Portuguesa, Arte, Educação Física, Matemática, Ciências, Geografia e História
Produto esperado	Relato, desenho ou registro coletivo de barreiras e soluções

2ª ESTAÇÃO — SENSIBILIZAÇÃO E VIVÊNCIA MEDIADA

ATIVIDADE: CIRCUITO DO PEDESTRE (EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL I)



02 O que é

O Circuito do Pedestre sensibiliza crianças e jovens para a mobilidade ativa e coletiva, o deslocamento a pé, acessibilidade e cidadania. A proposta estimula um olhar crítico para a paisagem urbana e para o território, além de promover práticas de cuidado e convivência nos espaços coletivos. Por meio de situações lúdicas inspiradas no cotidiano, as pessoas participantes identificam barreiras, analisam como o desenho urbano afeta diferentes corpos e modos de deslocamento e discutem soluções para tornar a cidade mais segura e acessível.



03 Para que realizar

- reconhecer situações cotidianas da mobilidade a pé;
- identificar barreiras e recursos de acessibilidade;
- desenvolver práticas de cuidado em espaços compartilhados;
- compreender que a acessibilidade depende da organização do ambiente;
- estimular movimento, cooperação e participação.



04 Antes de começar

Monte e teste o circuito, fixe os materiais, garanta uma rota acessível e apresente as estações com imagens, palavras e símbolos. Combine que cada pessoa poderá escolher formas de participação compatíveis com suas possibilidades.

2ª ESTAÇÃO — SENSIBILIZAÇÃO E VIVÊNCIA MEDIADA

ATIVIDADE: CIRCUITO DO PEDESTRE (EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL I)

05 Passo a passo

1. **ACOLHER E CONVERSAR:** introduza mobilidade ativa, acessibilidade e cidadania.
2. **APRESENTAR O CIRCUITO:** explique as estações, os cuidados e as alternativas de participação.
3. **EXPERIMENTAR:** distribua o grupo e realize as atividades de travessia, calçada, mudança de piso, lateralidade e transporte coletivo.
4. **OBSERVAR:** em cada estação, incentive a identificação de barreiras e soluções.
5. **COMPARTILHAR:** reúna a turma para comparar percepções.
6. **CONCLUIR:** registre uma descoberta e uma proposta de melhoria.



06 Perguntas para caminhar

- O que facilita ou dificulta o deslocamento?
- Todas as pessoas conseguem participar com autonomia e segurança?
- A barreira está na pessoa ou no ambiente?
- Como podemos melhorar esse espaço?

2ª ESTAÇÃO — SENSIBILIZAÇÃO E VIVÊNCIA MEDIADA

ATIVIDADE: CIRCUITO DO PEDESTRE (EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL I)



07 Adaptações e acessibilidade

Ofereça alternativas sem saltos, corrida ou equilíbrio, além de participação por observação, descrição, sinalização e registro.



08 Materiais

Estação Semáforo e Faixa de Pedestres: lona com faixa de pedestres impressa ou fitas para demarcação no chão; placa de semáforo para pedestres.

Estação Calçada Cilada: steps; cones; barreiras; argolas; bambolês; cordas.

Estação Acessibilidade: pisos táteis de alerta e direcionais; steps; bengalas.

Estação Lateralidade: lona com desenhos de pés impressos em diferentes direções; cones; argolas; bambolês; cordas.

Estação Amarelinha do Busão: lona com amarelinha impressa; placas com indicações de assentos preferenciais.

Materiais complementares: fitas adesivas; placas de identificação e sinalização das estações; elásticos; caneleiras com pesos; abafadores de ruído; vendas para os olhos;
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.

2ª ESTAÇÃO — SENSIBILIZAÇÃO E VIVÊNCIA MEDIADA

ATIVIDADE: CIRCUITO DO PEDESTRE (EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL I)



09 Cuidados e segurança

Mantenha as pessoas participantes distribuídas ao longo do circuito e controle o tempo da Estação Semáforo e Faixa de Pedestres. A equipe de mediação deve acompanhar o uso de trampolim e steps, fixar os materiais e manter rotas livres. Caso esses equipamentos não sejam seguros ou acessíveis ao grupo, substitua-os.



10 Registro e avaliação

Utilize desenhos, falas, símbolos ou uma lista coletiva para registrar barreiras e soluções. Observe se o grupo reconhece que a acessibilidade é uma responsabilidade coletiva e ambiental.



11 Próximo passo

As percepções construídas no circuito podem orientar o que será observado no Bonde a Pé.

2ª ESTAÇÃO — SENSIBILIZAÇÃO E VIVÊNCIA MEDIADA

ATIVIDADE: CIRCUITO DO PEDESTRE (EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL I)





Acervo Instituto Corrida Amiga

2ª ESTAÇÃO — SENSIBILIZAÇÃO E VIVÊNCIA MEDIADA

ATIVIDADE: CIRCUITO DO PEDESTRE — ENSINO FUNDAMENTAL II

01 Ficha rápida

Na trilha	O que você precisa saber
Estação	2ª — Sensibilização e vivência mediada
Público	Ensino Fundamental II
Participantes	Até 30 estudantes, divididos em duas equipes
Tempo	Até 60 minutos
Espaço	Quadra, pátio ou ambiente amplo e acessível
Equipe de mediação	Mínimo de duas pessoas; idealmente três ou quatro
ODS	3, 4, 10, 11 e 13
Temas	Mobilidade urbana, acessibilidade, diversidade, cidadania, paisagem urbana e convivência
BNCC - Ensino Fundamental II (Componentes curriculares - 6º ao 9º ano)	Educação Física e Geografia
Produto esperado	Lista de barreiras e propostas de melhoria

2ª ESTAÇÃO — SENSIBILIZAÇÃO E VIVÊNCIA MEDIADA

ATIVIDADE: CIRCUITO DO PEDESTRE — ENSINO FUNDAMENTAL II



02 O que é

Atividade lúdica e corporal que valoriza a caminhada como prática cotidiana de atividade física e como forma de vivenciar a cidade. Organizada em formato de circuito com diferentes estações, a proposta simula situações comuns do deslocamento a pé, permitindo que crianças e adolescentes experimentem desafios relacionados à acessibilidade, à mobilidade ativa, à percepção de obstáculos e às necessidades de diferentes usuários da via. O circuito pode ser percorrido nos dois sentidos, aproximando a experiência das situações reais de deslocamento, em que nem sempre seguimos um único percurso ou direção. Ao percorrê-lo, as pessoas participantes são estimuladas a refletir sobre cooperação, convivência em espaços compartilhados, respeito à diversidade, desenho urbano e os benefícios da mobilidade ativa para a qualidade de vida individual e coletiva.

Sugestões de tarefas: *Entregar água ou pizzas, acompanhar uma pessoa idosa, acompanhar uma pessoa com deficiência, levar o cachorro para passear, carregar compras.*



03 Para que realizar

- analisar barreiras de acessibilidade e segurança;
- relacionar desenho urbano, convivência e mobilidade ativa;
- exercitar cooperação, argumentação e participação cidadã;
- elaborar propostas de melhoria para o espaço urbano.



04 Antes de começar

Monte e teste o circuito, garantindo estações acessíveis e alternativas equivalentes. Prepare cartões de tarefa e o checklist da pessoa representante. Explique que o objetivo principal é analisar as condições do ambiente.

2ª ESTAÇÃO — SENSIBILIZAÇÃO E VIVÊNCIA MEDIADA

ATIVIDADE: CIRCUITO DO PEDESTRE — ENSINO FUNDAMENTAL II

05 Passo a passo

1. **RETOMAR CONCEITOS:** converse sobre mobilidade ativa, acessibilidade e cidadania.
2. **APRESENTAR A MISSÃO:** explique que as equipes investigarão o circuito e proporão melhorias.
3. **DISTRIBUIR FUNÇÕES:** organize as equipes e escolha uma pessoa para representar a gestão municipal.
4. **PERCORRER E OBSERVAR:** a cada rodada, uma pessoa retira uma tarefa e realiza, acompanha ou analisa o percurso.
5. **REGISTRAR:** a pessoa representante anota barreiras, recursos e propostas.
6. **COMPARTILHAR:** reúna o grupo para discutir os achados.
7. **PROPOR:** elabore coletivamente recomendações para o espaço urbano.

06 Perguntas para caminhar



- Que barreiras foram encontradas?
- Quem seria mais afetado por elas?
- O percurso oferece informação e orientação acessíveis?
- Quais mudanças dependem de comportamento e quais dependem do poder público?
- Que proposta deve ser priorizada?

2ª ESTAÇÃO — SENSIBILIZAÇÃO E VIVÊNCIA MEDIADA

ATIVIDADE: CIRCUITO DO PEDESTRE — ENSINO FUNDAMENTAL II



07 Adaptações e acessibilidade

Ninguém deve ser obrigado a executar movimentos desconfortáveis. Ofereça participação por realização, observação, descrição, registro ou orientação da equipe.



08 Materiais

Estação Semáforo e Faixa de Pedestres: lona com faixa de pedestres impressa ou fitas para demarcação no chão; placa de semáforo para pedestres.

Estação Calçada Cilada: steps; cones; barreiras; argolas; bambolês; cordas.

Estação Acessibilidade: pisos táteis de alerta e direcionais; steps.

Estação Lateralidade: lona com desenhos de pés impressos em diferentes direções; cones; argolas; bambolês; cordas.

Estação Amarelinha do Busão: lona com amarelinha impressa; placas com indicações de assentos preferenciais.

Crachás de funções: um crachá com diferentes tarefas e formas de participação para cada participante.

Checklist da representante do poder público / Prefeito(a): lista de ações que orientará a pessoa escolhida pela turma no registro de observações ao longo da atividade.

Acessórios para execução das tarefas: mochila com enchimento, sacolas de compras; galão de água vazio; bengalas; elásticos; caneleiras com pesos; abafadores de ruído; vendas para os olhos;
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.

Materiais complementares: fitas adesivas; placas de identificação e sinalização das estações.

2ª ESTAÇÃO — SENSIBILIZAÇÃO E VIVÊNCIA MEDIADA

ATIVIDADE: CIRCUITO DO PEDESTRE — ENSINO FUNDAMENTAL II

09 Cuidados e segurança



Fixe todos os elementos, mantenha rotas de circulação livres e interrompa qualquer tarefa que gere desconforto ou risco. A dinâmica deve valorizar análise e cooperação, não velocidade ou desempenho físico.

10 Registro e avaliação



Utilize o checklist, a roda de conversa e as propostas finais para observar a capacidade de identificar barreiras, relacioná-las a direitos e formular soluções.

11 Próximo passo



O checklist pode ser adaptado para a observação de um percurso real durante o Bonde a Pé.

2ª ESTAÇÃO — SENSIBILIZAÇÃO E VIVÊNCIA MEDIADA

ATIVIDADE: CIRCUITO DO PEDESTRE — ENSINO FUNDAMENTAL II





Acervo Instituto Corrida Amiga

3ª ESTAÇÃO — EXPERIÊNCIA NO TERRITÓRIO

Verbo orientador: investigar

Nesta estação, o grupo sai da representação e encontra o território real. Observar, registrar e interpretar são passos para compreender como a cidade acolhe — ou exclui — diferentes pessoas.

Uma caminhada investigativa para perceber, registrar e interpretar o território.





Acervo Instituto Corrida Amiga

3ª ESTAÇÃO — EXPERIÊNCIA NO TERRITÓRIO

ATIVIDADE: BONDE A PÉ

01 Ficha rápida

Na trilha	O que você precisa saber
Estação	3ª — Experiência no território
Público	Educação Infantil ao Ensino Fundamental II
Participantes	Conforme a capacidade de acompanhamento seguro da equipe
Tempo	Definido de acordo com o percurso e a faixa etária
Espaço	Entorno da escola e outros espaços públicos previamente vistoriados
Equipe de mediação	Dimensionada conforme o grupo e o percurso
ODS	3, 4, 5, 10, 11, 13, 15, 16 e 17, conforme a versão
BNCC - Educação Infantil (Campos de Experiência)	O eu, o outro e o nós Corpo, gestos e movimentos Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações
BNCC - Ensino Fundamental I (Componentes curriculares - 1º ao 5º)	Língua Portuguesa, Arte, Educação Física, Matemática, Ciências, Geografia e História
BNCC - Ensino Fundamental II (Componentes curriculares - 6º ao 9º ano)	Língua Portuguesa, Educação Física, Ciências e Geografia
Produto esperado	Desenho, ficha, mapa, registros, diagnóstico ou proposta

3ª ESTAÇÃO — EXPERIÊNCIA NO TERRITÓRIO

ATIVIDADE: BONDE A PÉ

02 O que é



O Bonde a Pé é uma caminhada pela cidade que busca despertar um olhar crítico e atento para a rede de mobilidade a pé e para espaços e equipamentos públicos que costumam passar despercebidos nos deslocamentos cotidianos. 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 a mobilidade ativa, amplia oportunidades cotidianas de movimento e valoriza modos 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 pedestres.

03 Para que realizar



- criar vínculos com o território;
- observar condições de caminhada, permanência e convivência;
- identificar qualidades, barreiras e desigualdades urbanas;
- produzir registros a partir de diferentes linguagens;
- transformar observações em diagnósticos e propostas.

04 Antes de começar



Defina e faça a vistoria prévia do percurso. Identifique travessias, pontos de parada, rotas alternativas, locais de descanso, banheiros, condições de acessibilidade e contatos de emergência. Informe a instituição e obtenha as autorizações necessárias.

3ª ESTAÇÃO — EXPERIÊNCIA NO TERRITÓRIO

ATIVIDADE: BONDE A PÉ

05 Passo a passo

1. **PREPARAR O OLHAR:**
   apresente os objetivos e as perguntas do percurso.
2. **ORGANIZAR O GRUPO:**
   forme duplas ou pequenos grupos e distribua funções e materiais.
3. **CAMINHAR E PERCEBER:**
   faça paradas para observar sons, cheiros, texturas, arborização, calçadas, travessias, usos e equipamentos.
4. **REGISTRAR:**
   utilize desenhos, falas, fotografias autorizadas, mapas, contagens ou fichas.
5. **INTERPRETAR:**
   relacione os achados às condições de segurança, acessibilidade, conforto e convivência.
6. **COMPARTILHAR:**
   reúna o grupo para organizar descobertas e propostas.

06 Perguntas para caminhar



- O que este lugar nos faz perceber?
- Quem consegue caminhar, permanecer e brincar aqui com autonomia?
- Quais barreiras e qualidades encontramos?
- Como o ambiente influencia segurança, conforto e bem-estar?
- O que deveria ser preservado ou transformado?

3ª ESTAÇÃO — EXPERIÊNCIA NO TERRITÓRIO

ATIVIDADE: BONDE A PÉ

07 Adaptações e acessibilidade



A extensão e o ritmo devem respeitar o grupo. Preveja pausas, rota acessível e formas de participação sem caminhada, como observação em ponto fixo, imagens do percurso ou Street View. Os registros podem ser visuais, táteis, sonoros, escritos ou orais.

08 Materiais



- Coletes refletivos para identificação do grupo e maior segurança durante o percurso;
- Placas de “Pare” para auxiliar o grupo nas travessias;
- Mochila ou sacola para carregar os materiais;
- Ficha de registros e anotações;
- Itens exploratórios, como binóculo, câmera fotográfica, lupa, cronômetro, contador manual, contador de passos, fita e métrica/trena;
- Giz de lousa para ações lúdicas no caminho;
- Canetas, lápis e giz de cera diversos;
- Prancheta;
- Capas de chuva



Acervo Instituto Corrida Amiga



3ª ESTAÇÃO — EXPERIÊNCIA NO TERRITÓRIO

ATIVIDADE: BONDE A PÉ



09 Cuidados e segurança

As pessoas participantes devem seguir em duplas ou pequenos grupos, acompanhadas pela equipe de mediação. Mantenha o grupo unido, evite deslocamentos pela pista e realize travessias somente em condições seguras. Crianças pequenas podem caminhar de mãos dadas, quando se sentirem confortáveis, ou utilizar fita-guia coletiva. Recomenda-se o uso de coletes refletivos também pela equipe de facilitação da atividade.

Verifique as condições climáticas antes da atividade e adote os cuidados necessários, como garantir a hidratação, proteger-se do sol e adequar o percurso às condições do dia. Em caso de chuva forte, calor excessivo ou outras condições que comprometam a segurança, reavalie a realização da atividade e, se necessário, adapte ou interrompa o percurso.



10 Registro e avaliação

Analise os registros produzidos e observe como o grupo passa de percepções individuais para interpretações e propostas. Valorize diferentes linguagens e não exponha imagens identificáveis sem autorização.



11 Próximo passo

Os achados podem alimentar o Caderno da Cidade Ideal, uma maquete, uma intervenção lúdica ou um documento de incidência.

3ª ESTAÇÃO — EXPERIÊNCIA NO TERRITÓRIO

ATIVIDADE: BONDE A PÉ







Acervo Instituto Corrida Amiga

3ª ESTAÇÃO — EXPERIÊNCIA NO TERRITÓRIO

ATIVIDADE: BONDE A PÉ

Progressão pedagógica e adaptações por etapa

Bonde a Pé – Leitura Urbana
Educação Infantil
Ensino Fundamental I - anos iniciais

BONDE A PÉ DE LEITURA URBANA – EDUCAÇÃO INFANTIL

Na Educação Infantil, o Bonde deve partir da experiência corporal e sensorial da criança. Nesta faixa etária, a caminhada é sobretudo uma oportunidade de explorar, perceber, nomear e expressar o que existe no entorno.

O foco não deve estar em ensinar conceitos urbanísticos ou cobrar uma leitura sistemática da cidade, mas favorecer a construção de vínculos com o lugar.

BONDE A PÉ DE LEITURA URBANA – ENSINO FUNDAMENTAL I (ANOS INICIAIS)

No Ensino Fundamental I (anos iniciais), a leitura urbana pode avançar da simples percepção para uma observação mais consciente e uma primeira interpretação do espaço.

A criança já possui maior capacidade de comparar, classificar, estabelecer relações e comunicar suas observações. Por isso, o percurso pode ser estruturado por algumas perguntas orientadoras, mas sem transformá-lo em uma vistoria normativa.

Bonde a Pé – Vistoria
Ensino Fundamental I - anos finais
Ensino Fundamental II

BONDE A PÉ DE VISTORIA – ENSINO FUNDAMENTAL I (ANOS FINAIS)

Nos anos finais do Ensino Fundamental I, o Bonde pode introduzir uma mudança importante: o(a) estudante passa a confrontar aquilo que observa com critérios previamente estabelecidos.

É o momento de começar a transformar a curiosidade sobre a cidade em uma investigação estruturada.

BONDE A PÉ DE VISTORIA – ENSINO FUNDAMENTAL II

No Ensino Fundamental II, a vistoria pode assumir uma dimensão mais propriamente investigativa, crítica e propositiva. O(A) estudante já pode trabalhar com maior autonomia, interpretar informações, relacionar diferentes variáveis e argumentar a partir de evidências.

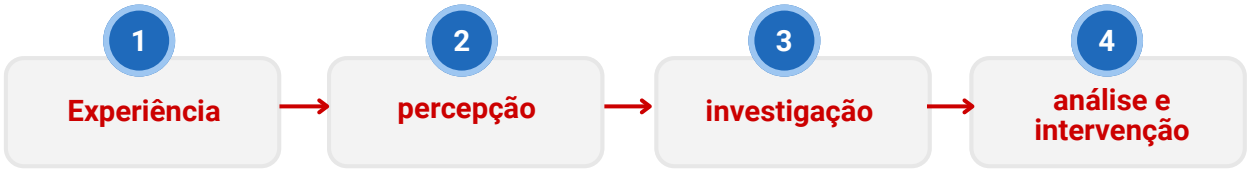
A questão deixa de ser apenas “há ou não há?” e pode avançar para “qual é a situação encontrada, como ela se relaciona com os critérios estabelecidos e quais são suas possíveis consequências?”

3ª ESTAÇÃO — EXPERIÊNCIA NO TERRITÓRIO

ATIVIDADE: BONDE A PÉ

A progressão dos quatro Bondes

A sequência pode ser sintetizada nesta progressão pedagógica:



Essa progressão evita que os quatro Bondes sejam apenas variações da mesma atividade para idades diferentes. Cada etapa acrescenta uma nova camada de aprendizagem:

Bonde	Pergunta Central	Registros Possíveis
Leitura - EI	"O que encontro e percebo?"	Desenho, fala, expressão
Leitura - EF I (anos iniciais)	"Como é este lugar?"	Ficha, desenho, texto, mapa
Vistoria - EF I (anos finais)	"O espaço atende aos critérios?"	Ficha, fotos, registros
Vistoria - EF II	"O que os dados revelam e que podemos fazer para melhorar?"	Diagnóstico, relatório, proposta (documento de incidência política)

Relação dos quatro Bondes com os ODS

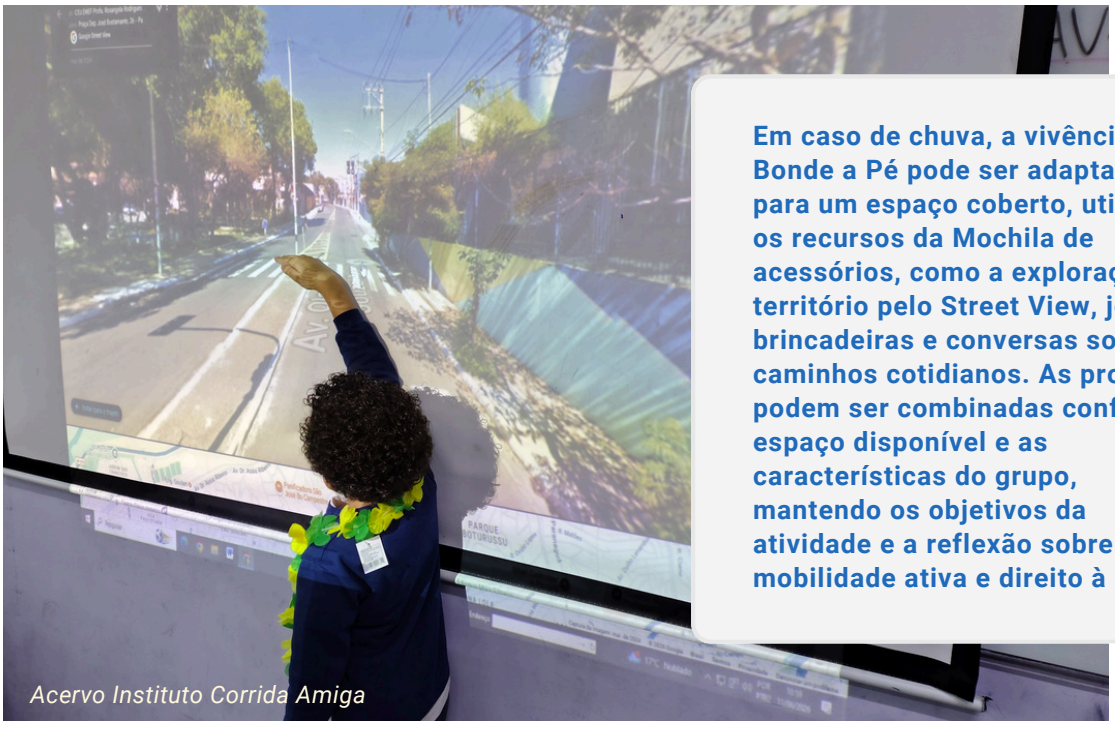
Bonde	ODS prioritários	Ênfase
Leitura - EI	3 . 4 . 11 . 13. 15	Sentir o ambiente, bem-estar, aprendizagem, cidade e natureza
Leitura - EF I (anos iniciais)	3 . 4 . 10 . 11. 13. 15	Percepção do ambiente, diversidade e cidade
Vistoria - EF I (anos finais)	3 . 4 . 10 . 11. 13 . 16	Segurança, acessibilidade, regras e direitos
Vistoria - EF II	3 . 4 . 5 . 10 . 11. 13 . 16 . 17	Diagnóstico, inclusão, cidadania e participação

3ª ESTAÇÃO — EXPERIÊNCIA NO TERRITÓRIO

ATIVIDADE: BONDE A PÉ







Acervo Instituto Corrida Amiga

Em caso de chuva, a vivência do Bonde a Pé pode ser adaptada para um espaço coberto, utilizando os recursos da Mochila de acessórios, como a exploração do território pelo Street View, jogos, brincadeiras e conversas sobre os caminhos cotidianos. As propostas podem ser combinadas conforme o espaço disponível e as características do grupo, mantendo os objetivos da atividade e a reflexão sobre mobilidade ativa e direito à cidade.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

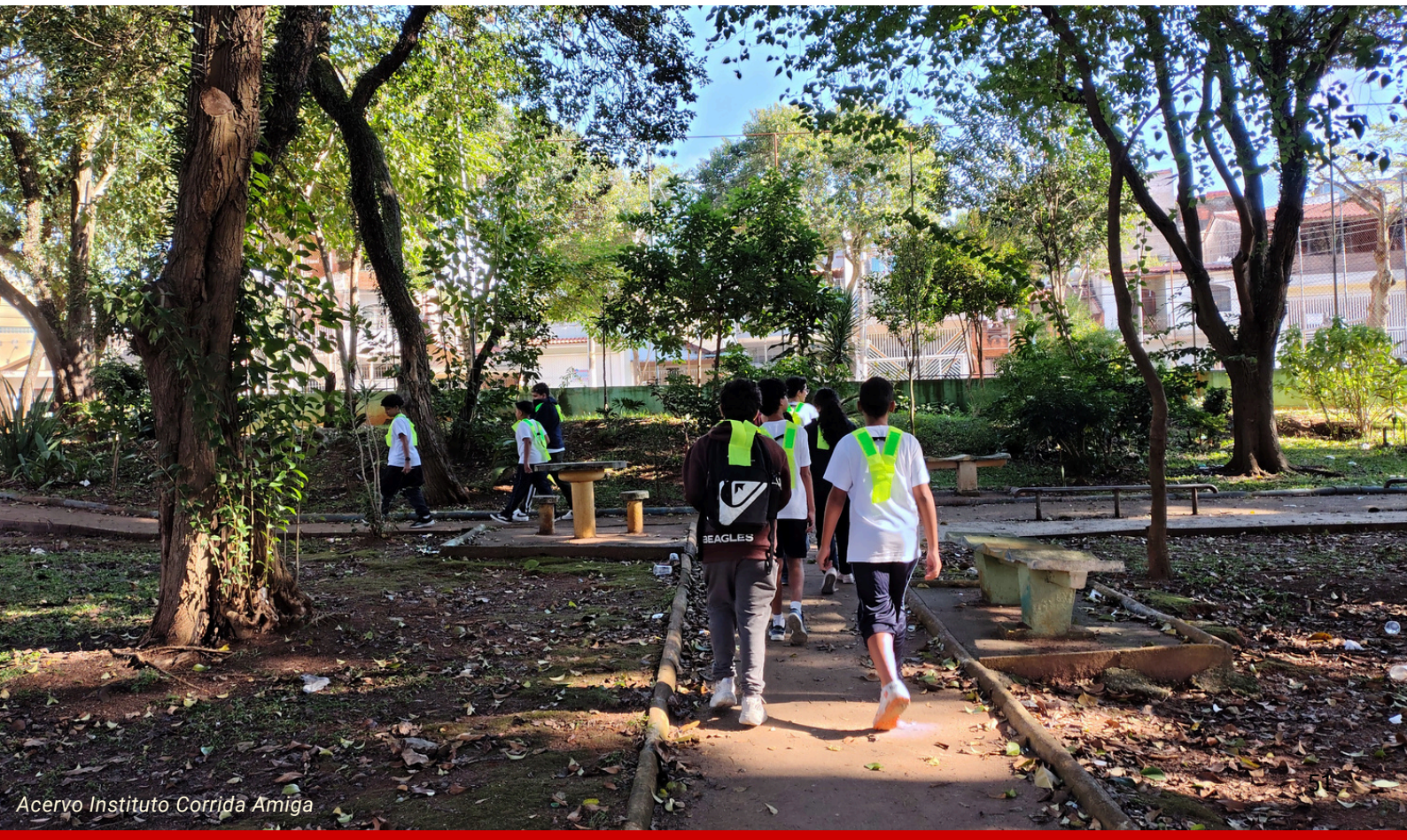
Verbo orientador: agir

Nesta estação, o grupo transforma observações e diagnósticos em propostas, produções coletivas e ações de mobilização e incidência voltadas à melhoria do território

Objetivo:

Estimular a participação e o protagonismo na construção de propostas para o território, utilizando recursos lúdicos, criativos e tecnológicos para expressar ideias, mobilizar pessoas e contribuir para a transformação da cidade.





Acervo Instituto Corrida Amiga

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DO CADERNO DA CIDADE IDEAL

Imaginar a cidade que queremos e reunir ideias para transformá-la.

01 Ficha rápida

Na trilha	O que você precisa saber
Estação	4ª — Mobilização, cocriação e incidência
Público	Ensino Fundamental I e II
Participantes	Até 30 estudantes, divididos conforme os temas abordados
Tempo	De 1h a 2h
Espaço	Sala de aula que possibilite a formação de grupos em mesas para o trabalho em conjunto
Equipe de mediação	Dimensionada conforme o tamanho da turma
ODS	3, 4, 10, 11, 13 e 16
Temas	Mobilidade urbana, acessibilidade, diversidade, cidadania, paisagem urbana, meio ambiente e convivência
BNCC - Ensino Fundamental I (Componentes curriculares - 1º ao 5º)	Língua Portuguesa, Geografia, Arte, Matemática, Ciências e História
BNCC - Ensino Fundamental II (Componentes curriculares - 6º ao 9º ano)	Língua Portuguesa, Geografia, Arte, Matemática, Ciências e História
Registro da estação	Caderno coletivo ilustrado

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DO CADERNO DA CIDADE IDEAL

02 O que é



A oficina do Caderno da Cidade Ideal convida crianças e adolescentes a imaginar como gostariam que fossem os espaços onde vivem, brincam, convivem e circulam.

A partir das experiências e observações realizadas nas estações anteriores, o grupo identifica qualidades do território, reconhece aspectos que poderiam ser transformados e registra ideias para uma cidade mais acessível, segura, saudável e acolhedora.

O caderno pode reunir desenhos, textos, colagens, mapas, fotografias, frases, propostas e outros registros produzidos coletivamente.

03 Para que realizar



- retomar experiências e descobertas produzidas ao longo da trilha;
- expressar percepções e desejos sobre a cidade;
- identificar problemas e potencialidades do território;
- estimular imaginação, criatividade e autoria;
- relacionar observações do cotidiano a propostas de transformação;
- comunicar ideias por diferentes linguagens;
- construir coletivamente uma visão de cidade acessível e acolhedora.

04 Antes de começar



Defina o formato do caderno e organize os materiais de acordo com a faixa etária e as formas de participação do grupo.

Apresente a proposta como continuidade da trilha: aquilo que foi observado e investigado pode agora inspirar novas ideias para a cidade.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DO CADERNO DA CIDADE IDEAL

05 Passo a passo



1. **RETOMAR:** relembre os espaços percorridos pelas crianças e jovens no Bonde a pé.
2. **IMAGINAR:** convide as crianças e jovens a pensar como esses espaços poderiam ser.
3. **CRIAR:** produza desenhos, colagens, textos, frases, mapas, registros em geral.
4. **Organizar:** reúna as produções em páginas e junte a lateral esquerda por meio de espiral ou cola.

06 Perguntas para caminhar



- Como seria uma cidade boa para todas as pessoas?
- O que você gostaria de encontrar no caminho até a escola?
- O que poderia mudar neste lugar?
- Quem precisa ser considerado quando pensamos em uma cidade?
- O que devemos preservar?
- Que ideia do grupo poderia ser colocada em prática?

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DO CADERNO DA CIDADE IDEAL



07 Adaptações e acessibilidade

Disponibilize materiais de diferentes tamanhos, formas e texturas. A produção pode ser individual ou coletiva, devendo ser estimulado o trabalho em equipe, uma vez que fomenta a socialização da criança e do jovem.



08 Materiais

- cartolinas, folhas ou páginas para composição coletiva;
- papel sulfite e papéis coloridos;
- lápis grafite, lápis de cor, canetinhas, giz de cera, canetas hidrográficas;
- cola branca, cola de silicone, fita adesiva;
- tesouras com pontas adequadas às faixas etárias;
- jornais, revistas e outros materiais para recorte;
- adesivos, carimbos ou outros materiais gráficos disponíveis;
- fitas coloridas, lantejoulas etc.;
- materiais da natureza: folhas e flores secas (encontradas no chão), pequenos gravetos etc.



09 Cuidados e segurança

Utilize materiais adequados à faixa etária e mantenha o espaço organizado e acessível. Caso sejam utilizadas fotografias ou imagens de pessoas no espaço dos percursos, observe as autorizações necessárias e evite exposição de informações pessoais.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DO CADERNO DA CIDADE IDEAL



10 Registro e avaliação

O próprio caderno constitui o registro da atividade. Observe se as crianças e jovens conseguem relacionar experiências do território a ideias, desejos e propostas.

Valorize a diversidade de linguagens e de perspectivas, considerando tanto as questões identificadas quanto as possibilidades de transformação apresentadas pelo grupo.



11 Próximo passo

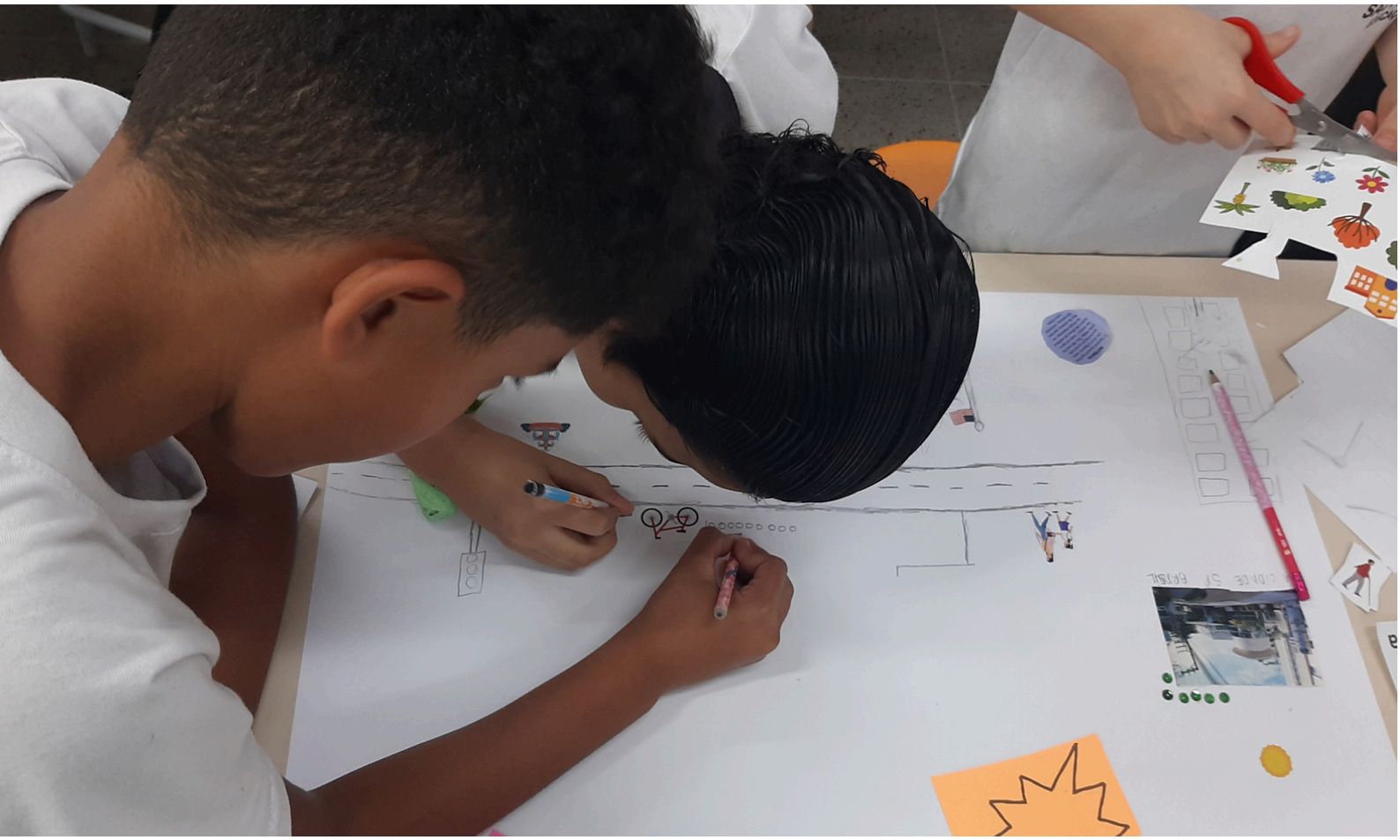
Se esta oficina ocorrer antes das demais oficinas, e caso seja a intenção da proposta, as ideias reunidas nos cadernos podem ser usadas para orientar as demais oficinas.



Acervo Instituto Corrida Amiga

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DO CADERNO DA CIDADE IDEAL





Acervo Instituto Corrida Amiga

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Imaginar transformações possíveis no território com apoio da Inteligência Artificial

01 Ficha rápida

Na trilha	O que você precisa saber
Estação	4ª — Mobilização, cocriação e incidência
Público	Ensino Fundamental II
Participantes	Até 30 estudantes, divididos conforme os temas abordados
Tempo	1h (sem Bonde a Pé) e 2h (com Bonde a pé)
Espaço	Sala de aula que possibilite a formação de grupos em mesas com computadores para o trabalho em conjunto
Equipe de mediação	Dimensionada conforme o tamanho da turma
ODS	3, 4, 10, 11, 13 e 16
Temas	Mobilidade urbana, acessibilidade, diversidade, cidadania, paisagem urbana, tecnologia, meio ambiente e território
BNCC - Ensino Fundamental II (Componentes curriculares - 6º ao 9º ano)	Língua Portuguesa, Geografia, Arte, Ciências e História
Registro da estação	Fichas e imagens (atuais e simuladas por IA)

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

02 O que é



A Oficina de IA utiliza ferramentas de Inteligência Artificial como recurso de apoio à observação, criação e reflexão sobre o território.

A partir de registros produzidos durante a 3ª estação (Bonde a pé), as crianças e jovens podem elaborar imagens que representem possibilidades de transformação de ruas, calçadas, praças e outros elementos do espaço do território.

A proposta busca utilizar a IA somente para imaginar, visualizar e comunicar possibilidades, sempre acompanhadas de análise crítica e mediação, jamais substituindo a vivência do território.

03 Para que realizar



- relacionar observações do território a propostas de transformação;
- explorar diferentes formas de representação da cidade;
- desenvolver criatividade e autoria;
- experimentar ferramentas digitais de maneira crítica e responsável;
- comparar situações existentes com possibilidades futuras;
- discutir limites, erros, vieses e potencialidades das imagens produzidas por IA;
- comunicar propostas de melhoria do território.

04 Antes de começar



Retome os registros produzidos na estação anterior (Bonde a pé), como fotos e imagens, atentando-se para as autorizações de imagem necessárias.

Defina previamente a ferramenta que será utilizada e teste seus recursos. Prepare exemplos de comandos (“prompts”) e estabeleça critérios para analisar as imagens produzidas.

Reforce que a IA é uma ferramenta de apoio e que seus resultados precisam ser analisados e revisados pelas crianças e jovens acompanhados pelos mediadores.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

05 Passo a passo

1. **RETOMAR:** apresente uma situação ou espaço observado durante a 3a estação (Bonde a pé).
2. **IDENTIFICAR:** selecione o aspecto que o grupo gostaria de transformar.
3. **PERGUNTAR:** formule coletivamente a proposta, transforme-a em um comando e, com a mediação da equipe, gere a imagem na ferramenta.
4. **OBSERVAR:** analise os resultados produzidos pela ferramenta.
5. **COMPARAR:** confronte a imagem criada com a situação real observada no território.
6. **REVISAR:** identifique informações incorretas ou soluções que não correspondem às necessidades do local.
7. **APRIMORAR:** reformule os comandos ou a proposta a partir da análise.
8. **COMUNICAR:** organize a imagem final acompanhada de uma explicação sobre o que foi proposto e por quê.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL



06 Perguntas para caminhar

- O que queremos transformar neste espaço?
- A imagem representa aquilo que observamos no território?
- Quem foi considerado nesta proposta?
- Quem pode ter sido deixado de fora?
- A solução imaginada é acessível para diferentes públicos?
- O que a IA conseguiu representar bem?
- O que a IA representou de forma equivocada?
- O que ainda precisamos verificar no território?



07 Adaptações e acessibilidade

Permita participação por diferentes funções: formular ideias, descrever imagens, elaborar comandos, observar resultados, registrar conclusões ou apresentar propostas.

É sugerido que a atividade seja realizada coletivamente, sem exigir que cada participante opere diretamente a ferramenta.



08 Materiais

- computador, notebook ou tablet com acesso à internet;
- ferramenta de IA previamente selecionada e testada;
- projetor ou tela para visualização coletiva, quando disponível;
- imagens e fotografias do território produzidas durante a 3a estação (Bonde a pé);
- fichas de observação e análise;
- papel e caneta para anotações;
- roteiro ou modelo para elaboração dos comandos;
- exemplos de imagem e comando para iniciar a atividade;
- recursos de acessibilidade digital disponíveis no equipamento utilizado.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL



09 Cuidados e segurança

Não compartilhe com ferramentas de IA dados pessoais e informações sensíveis ou imagens identificáveis de crianças e adolescentes.

Revise os resultados antes de utilizá-los. A IA pode produzir informações incorretas, imagens irreais ou representações que reproduzem estereótipos e vieses. As imagens devem ser apresentadas como simulações ou propostas, e não como representações fiéis do território ou como previsões do futuro.



10 Registro e avaliação

Registre as imagens produzidas, os comandos utilizados e as justificativas do grupo para as escolhas realizadas.

Observe a capacidade de relacionar a situação existente às propostas criadas, identificar limitações da ferramenta e revisar criticamente os resultados.



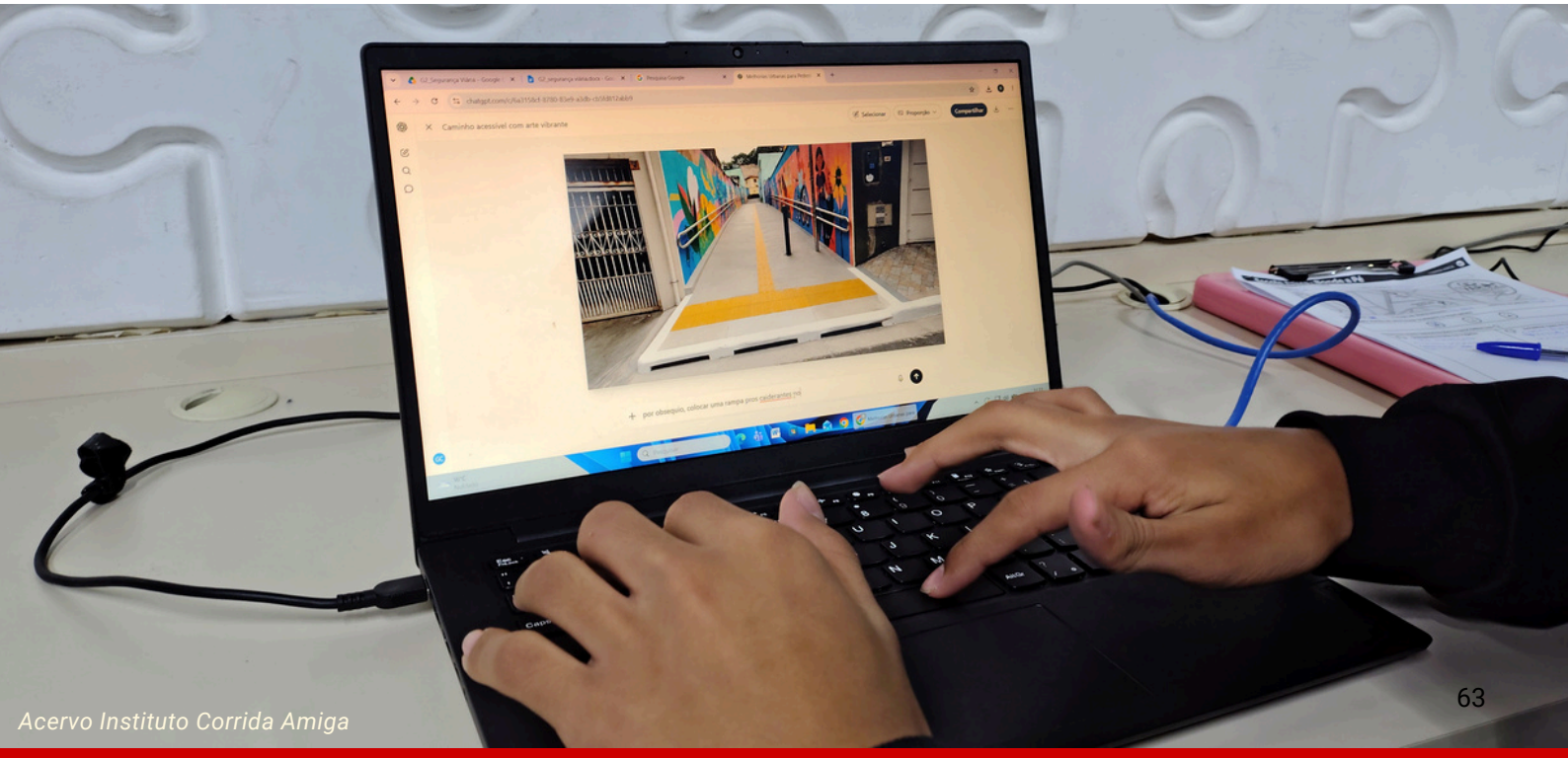
11 Próximo passo

Caso seja a intenção da proposta, as imagens e análises podem orientar a oficina de maquete e/ou a oficina de documento de incidência política.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL





Acervo Instituto Corrida Amiga

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

SITUAÇÃO ATUAL



PROPOSTA SIMULADA COM IA



SITUAÇÃO ATUAL



PROPOSTA SIMULADA COM IA



Propostas de transformação do espaço desenvolvidas por estudantes da EMEF Profa. Rosângela Rodrigues Vieira durante as atividades da Oficina de IA, em 2026.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE MAQUETE

Representar espacialmente a cidade que queremos construir.

01 Ficha rápida

Na trilha	O que você precisa saber
Estação	4ª — Mobilização, cocriação e incidência
Público	Ensino Fundamental II
Participantes	Até 30 estudantes, divididos conforme os temas abordados
Tempo	De 3h a 4h
Espaço	Sala ampla que possibilite a formação de grupos em mesas para o trabalho em conjunto, como laboratórios.
Equipe de mediação	Dimensionada conforme o tamanho da turma
ODS	3, 4, 10, 11, 13 e 16
Temas	Mobilidade urbana, acessibilidade, paisagem urbana, meio ambiente, território e convivência
BNCC - Ensino Fundamental II (Componentes curriculares - 6º ao 9º ano)	Língua Portuguesa, Geografia, Arte, Matemática, Ciências e História
Registro da estação	Maquete física

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE MAQUETE



02 O que é

A Oficina de Maquete convida o grupo a representar espacialmente um território existente ou uma proposta de transformação.

A partir das observações e dos registros realizados durante a trilha, as crianças e jovens analisam os elementos como ruas, calçadas, travessias, espaços de permanência, áreas verdes, equipamentos e formas de deslocamento.

A construção da maquete permite visualizar relações espaciais, discutir escala, propor alterações e comunicar coletivamente uma ideia de cidade.



03 Para que realizar

- representar elementos do território em 3 dimensões;
- compreender relações de espaço, escala e proporções;
- transformar observações em propostas concretas;
- analisar diferentes possibilidades de organização do espaço;
- estimular planejamento, criatividade e cooperação;
- discutir acessibilidade, mobilidade e convivência;
- comunicar visualmente propostas para o território.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE MAQUETE



04 Antes de começar

Defina o espaço que será representado e reúna os registros produzidos nas atividades da 3ª estação (Bonde a pé).

Escolha previamente a escala da maquete de acordo com a área representada, o tamanho da base e o nível de detalhamento desejado.

Organize os materiais na sala e distribua os elementos urbanos por mesas temáticas com pelo menos um facilitador por mesa que fique responsável pela orientação na elaboração das miniaturas dos elementos.

05 Passo a passo

1. **ESCOLHER:** defina o espaço a ser representado, mediante as observações realizadas na 3ª estação (Bonde a Pé).
2. **DESENHAR:** produza uma planta ou esquema inicial da maquete.
3. **PLANEJAR:** identifique os elementos que deverão fazer parte da maquete e estabeleça a escala.
4. **CONSTRUIR:** monte a base e represente ruas, calçadas, edificações, áreas verdes, mobiliário e demais elementos escolhidos.
5. **PROPOR:** incorpore à maquete as melhorias discutidas pelo grupo, considerando os problemas identificados no território.
6. **OBSERVAR:** analise a maquete e verifique se as propostas respondem aos problemas identificados.
7. **APRESENTAR:** explique o território representado e as transformações propostas.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE MAQUETE

06 Perguntas para caminhar



- O que precisa aparecer para compreendermos melhor?
- Quem consegue circular por este espaço?
- Onde estão as barreiras?
- Onde as pessoas podem permanecer, descansar ou brincar?
- Como podemos tornar o percurso mais acessível?
- O que mudaria se incluíssemos mais áreas verdes?
- A proposta respeita as proporções e relações do espaço representado?
- O que esta maquete comunica sobre a cidade que queremos?



07 Adaptações e acessibilidade

Distribua as diferentes funções: medir, cortar, desenhar, pintar, montar, organizar peças, apresentar.

De modo que todos os jovens aprendam os processos de elaboração de todos os elementos, a sugestão é que, após a elaboração de um elemento, haja rodízio entre as mesas.

Utilize materiais com diferentes texturas, tamanhos e formas de manipulação. Sempre que possível, incorpore elementos táteis e contrastes visuais para facilitar a exploração da maquete.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE MAQUETE

08 Materiais



- Bases rígidas para a maquete, como papelão, papel Paraná, MDF, EVA ou materiais equivalentes;
- Papéis, papelão e materiais de diferentes cores, espessuras e texturas;
- Materiais para modelagem e montagem;
- Palitos, canudos, barbantes, linhas e fios;
- Tampas, caixas, embalagens e outros materiais reutilizáveis;
- Elementos naturais, como areia, folhas e pequenos gravetos;
- Colas e fitas adesivas;
- Tesouras, réguas e outros instrumentos de medição;
- Tintas, pincéis e materiais de desenho e pintura;
- Moldes e referências para representação de elementos urbanos;
- Placas indicativas e de sinalização;
- Plantas, mapas, fotografias e outros registros do território.

Priorize materiais acessíveis, de baixo custo e reutilizáveis, adequando a seleção à proposta da atividade e aos recursos disponíveis.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE MAQUETE



09 Cuidados e segurança

Utilize ferramentas e materiais adequados à faixa etária e acompanhe o uso de tesouras, estiletes, colas e outros instrumentos que possam oferecer risco.

Mantenha mesas, materiais e áreas de circulação organizadas e acessíveis. Evite estruturas instáveis que possam cair ou causar acidentes.



10 Registro e avaliação

Fotografe e registre a maquete final e, quando possível, as diferentes fases de construção.

Observe se o grupo consegue relacionar a representação espacial às características do território, utilizar referências de escala e propor soluções coerentes.



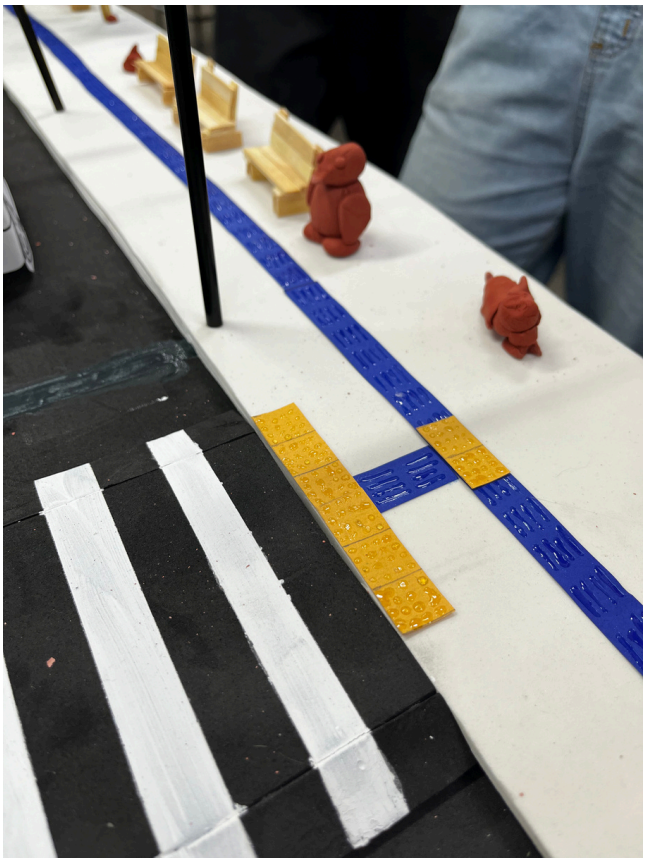
11 Próximo passo

A maquete pode ser apresentada em uma Mostra, utilizada como apoio à Oficina de IA, transformada em referência para uma Intervenção Lúdica ou incorporada, por meio de registros e fotos, a um documento de incidência política.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE MAQUETE







Acervo Instituto Corrida Amiga

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE DOCUMENTO DE INCIDÊNCIA POLÍTICA

Transformar observações em evidências e propostas dirigidas a quem pode contribuir para a transformação do território.

01 Ficha rápida

Na trilha	O que você precisa saber
Estação	4ª — Mobilização, cocriação e incidência
Público	Ensino Fundamental II
Participantes	Até 30 estudantes, divididos conforme os temas abordados
Tempo	De 1h a 2h
Espaço	Sala de aula que possibilite a formação de grupos em mesas com computadores para o trabalho em conjunto
Equipe de mediação	Dimensionada conforme o tamanho da turma
ODS	3, 4, 5, 10, 11, 13, 16 e 17
Temas	Mobilidade urbana, acessibilidade, cidadania, participação, direitos e território
BNCC - Ensino Fundamental II (Componentes curriculares - 6º ao 9º ano)	Língua Portuguesa, Geografia, Ciências e História
Registro da estação	Documento de incidência: carta, ofício, manifesto, relatório ou outro formato semelhante

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE DOCUMENTO DE INCIDÊNCIA POLÍTICA



02 O que é

A Oficina de Documento de Incidência Política transforma os achados produzidos acerca do território em uma comunicação dirigida às pessoas, instituições ou órgãos responsáveis.

A proposta parte de uma ou mais situações concretas observadas no território e orienta o grupo a organizar evidências e formular propostas que sejam comunicadas a um interlocutor externo.

O formato do documento pode variar de acordo com o objetivo e o público destinatário, podendo assumir a forma de carta, ofício, manifesto, relatório ou outro documento pertinente.



03 Para que realizar

- organizar informações e evidências acerca do território;
- desenvolver argumentação e produção textual;
- compreender diferentes formas de participação cidadã;
- relacionar problemas do território a direitos e responsabilidades;
- formular propostas de melhoria;
- identificar possíveis interlocutores para cada demanda;
- comunicar reivindicações de maneira clara e fundamentada.



04 Antes de começar

Retome os registros produzidos anteriormente, especialmente diagnósticos, fichas, mapas, fotografias e propostas.

Escolha, em conjunto com o grupo, uma questão que possa ser comunicada a um interlocutor externo. Identifique quem pode receber o documento e qual o objetivo da comunicação.

Explique a diferença entre apresentar uma percepção, formular uma proposta e fazer uma afirmação que exige comprovação.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE DOCUMENTO DE INCIDÊNCIA POLÍTICA

05 Passo a passo

1. **RETOMAR:** reúna os principais achados do território.
2. **ESCOLHER:** selecione uma ou mais questões e situações acerca do território que o grupo deseja comunicar.
3. **INVESTIGAR:** organize as evidências disponíveis e identifique informações que ainda precisam ser verificadas.
4. **DEFINIR O INTERLOCUTOR:** identifique quem pode receber, analisar ou encaminhar a demanda.
5. **FORMULAR:** escreva a situação-problema de maneira clara.
6. **FUNDAMENTAR:** apresente observações, registros e evidências que sustentem a questão.
7. **PROPOR:** formule sugestões de melhoria possíveis e relacionadas ao problema identificado.
8. **REVISAR:** verifique clareza, respeito, coerência, dados e destinatário.
9. **FINALIZAR:** produza a versão final do documento.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE DOCUMENTO DE INCIDÊNCIA POLÍTICA



06 Perguntas para caminhar

- Qual situação queremos comunicar?
- O que observamos diretamente?
- Que evidências temos?
- O que ainda precisamos verificar?
- Quem pode contribuir para enfrentar essa questão?
- Que mudança estamos propondo?
- A proposta é clara e possível de ser compreendida pelo destinatário?
- Como podemos apresentar a nossa demanda de forma respeitosa e fundamentada?
- Como saberemos se houve algum encaminhamento?



07 Adaptações e acessibilidade

Distribua diferentes funções de acordo com as possibilidades de participação: pesquisar, selecionar informações, escrever, revisar, organizar imagens, ditar o texto ou apresentar o documento.

Disponibilize modelos, exemplos, bancos de palavras e recursos de comunicação alternativa quando necessário.

O documento pode combinar texto, imagens, mapas, gráficos, símbolos e outros recursos acessíveis.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE DOCUMENTO DE INCIDÊNCIA POLÍTICA

08 Materiais



- registros produzidos na 3ª estação (Bonde a pé);
- fichas de observação e diagnóstico;
- mapas e plantas do território;
- fotografias autorizadas;
- gráficos, tabelas e outros dados produzidos pelo grupo;
- papel sulfite para planejamento;
- cartolina ou papel kraft para organização coletiva;
- computadores, laptops ou tablets, quando disponíveis;
- lápis, borracha, caneta e marcadores;
- editor de texto quando necessário;
- modelos de carta, ofício, manifesto ou relatório;
- recurso de acessibilidade para leitura, escrita e comunicação;
- impressora, quando necessário;
- envelopes ou outros materiais para encaminhamento físico, quando necessário e pertinente.

09 Cuidados e segurança



Verifique as informações antes de incluí-las no documento e evite divulgar dados pessoais ou informações que possam identificar crianças ou adolescentes.

Utilize linguagem clara e respeitosa e evidencie fatos observados, interpretações e propostas.

Quando o documento for enviado a instituições externas, a equipe responsável deve orientar o grupo sobre procedimentos e autorizações necessários.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE DOCUMENTO DE INCIDÊNCIA POLÍTICA



10 Registro e avaliação

O documento final constitui o principal registro da atividade. Colete também as fontes, observações e registros que fundamentaram sua elaboração.

Observe a capacidade do grupo de identificar uma questão, organizar evidências, construir argumentos e formular propostas.

Quando possível, registre também o encaminhamento realizado e eventuais respostas recebidas, sem transformar a obtenção de uma resposta externa em condição para avaliar a aprendizagem.



11 Próximo passo

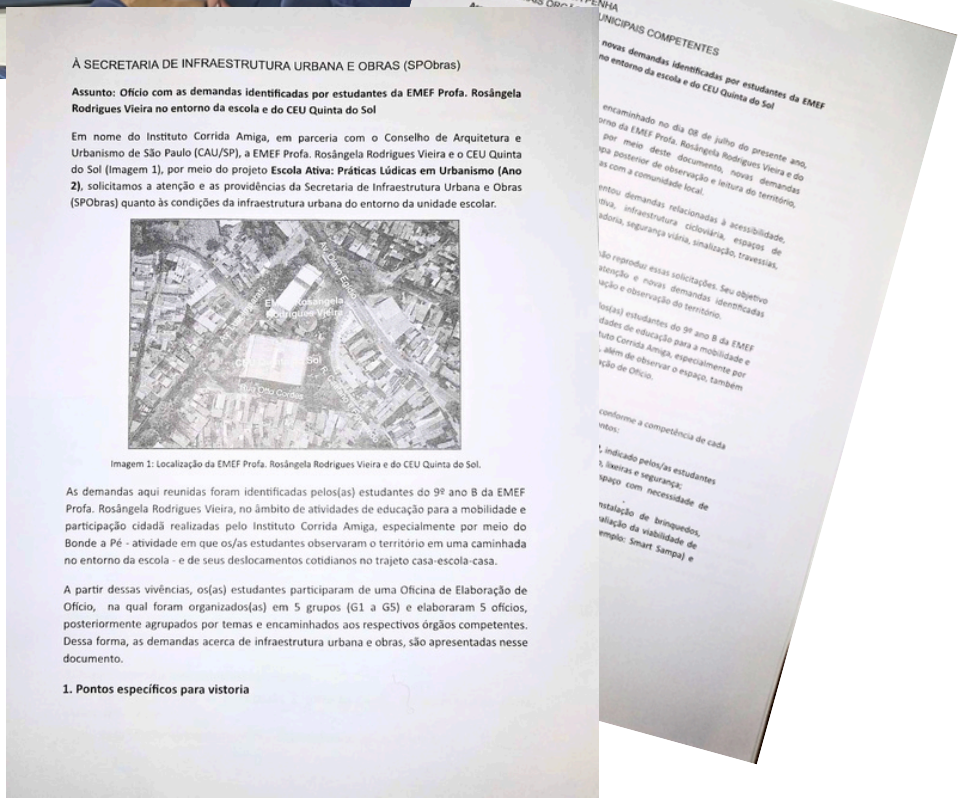
O documento deve ser apresentado à comunidade escolar, compartilhado com instituições e interlocutores relacionados à questão e/ou utilizado como base para uma Intervenção Lúdica, uma Oficina de IA, uma maquete ou outras ações no território.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: OFICINA DE DOCUMENTO DE INCIDÊNCIA POLÍTICA



Acervo Instituto Corrida Amiga



À SECRETARIA DE INFRAESTRUTURA URBANA E OBRAS (SPObras)

Assunto: Ofício com as demandas identificadas por estudantes da EMEF Profa. Rosângela Rodrigues Vieira no entorno da escola e do CEU Quinta do Sol

Em nome do Instituto Corrida Amiga, em parceria com o Conselho de Arquitetura e Urbanismo de São Paulo (CAU/SP), a EMEF Profa. Rosângela Rodrigues Vieira e o CEU Quinta do Sol (Imagem 1), por meio do projeto **Escola Ativa: Práticas Lúdicas em Urbanismo (Ano 2)**, solicitamos a atenção e as providências da Secretaria de Infraestrutura Urbana e Obras (SPObras) quanto às condições da infraestrutura urbana do entorno da unidade escolar.

Imagem 1: Localização da EMEF Profa. Rosângela Rodrigues Vieira e do CEU Quinta do Sol.

As demandas aqui reunidas foram identificadas pelos(as) estudantes do 9º ano B da EMEF Profa. Rosângela Rodrigues Vieira, no âmbito de atividades de educação para a mobilidade e participação cidadã realizadas pelo Instituto Corrida Amiga, especialmente por meio do Bonde a Pé - atividade em que os/as estudantes observaram o território em uma caminhada no entorno da escola - e de seus deslocamentos cotidianos no trajeto casa-escola-casa.

A partir dessas vivências, os(as) estudantes participaram de uma Oficina de Elaboração de Ofício, na qual foram organizados(as) em 5 grupos (G1 a G5) e elaboraram 5 ofícios, posteriormente agrupados por temas e encaminhados aos respectivos órgãos competentes. Dessa forma, as demandas acerca de infraestrutura urbana e obras, são apresentadas nesse documento.

1. Pontos específicos para vistoria

Ofícios elaborados a partir das demandas apresentadas por estudantes da EMEF Profa. Rosângela Rodrigues Vieira durante a Oficina de Documento de Incidência Política.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: INTERVENÇÃO LÚDICA

Imaginar, desenhar e experimentar coletivamente novos usos para o espaço público.

01 Ficha rápida

Na trilha	O que você precisa saber
Estação	4ª — Mobilização, cocriação e incidência
Público	Ensino Fundamental I e II
Participantes	Até 30 pessoas, divididas em duas equipes
Tempo	Até 120 minutos
Espaço	Escolas e espaços públicos, mediante autorização
Equipe de mediação	Mínimo de três pessoas; idealmente quatro ou cinco
ODS	3, 4, 10, 11, 13 e 16
Temas	Mobilidade urbana, acessibilidade, diversidade, cidadania, paisagem urbana e convivência
BNCC - Ensino Fundamental I (Componentes curriculares - 1º ao 5º ano)	Língua Portuguesa, Geografia, Matemática, Ciências, Arte e Educação Física
BNCC - Ensino Fundamental II (Componentes curriculares - 6º ao 9º ano)	Língua Portuguesa, Geografia, Matemática, Ciências, Arte e Educação Física
Produto esperado	Intervenção temporária construída coletivamente

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: INTERVENÇÃO LÚDICA



02 O que é

São intervenções lúdicas de urbanismo tático, realizadas por meio de pinturas no chão e desafios corporais. A proposta explora formas divertidas de ocupar os espaços urbanos, praticar atividade física e promover saúde e bem-estar. As intervenções urbanas (pinturas) têm como objetivo ampliar a interação com o espaço urbano, criar possibilidades de movimento em diferentes momentos do cotidiano e incentivar a mobilidade ativa. Integradas a áreas de convivência, passagens e espaços ao ar livre, permitem novos usos e novas formas de apropriação dos espaços públicos.



03 Para que realizar

- transformar diagnósticos em uma ação coletiva;
- ampliar possibilidades de brincar, mover-se e permanecer no espaço público;
- articular arte, geometria, mobilidade e cidadania;
- fortalecer autoria, cooperação e pertencimento;
- comunicar propostas para a comunidade.



04 Antes de começar

Obtenha autorização da instituição e, quando necessário, do poder público. Realize vistoria no local, verifique circulação, drenagem, condições do piso e previsão do tempo. Defina materiais adequados, área de isolamento, plano de limpeza e alternativas acessíveis de participação.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: INTERVENÇÃO LÚDICA

05 Passo a passo

1. **ESCUTAR:** convide o grupo a registrar, com giz, desenho, fala ou símbolos, desejos e ideias para o espaço.
2. **SELECIONAR:** organize as propostas e defina coletivamente o que será realizado.
3. **PLANEJAR:** desenhe o projeto, distribua funções e marque medidas e limites.
4. **EXPERIMENTAR:** teste formas, palavras, percursos e movimentos antes da execução definitiva.
5. **REALIZAR:** produza a intervenção com acompanhamento contínuo da equipe.
6. **ATIVAR:** convide o grupo a experimentar o espaço com diferentes formas de participação.
7. **AVALIAR:** converse sobre o resultado, os usos possíveis e os cuidados posteriores.

06 Perguntas para caminhar



- Quem utiliza este espaço e quem encontra barreiras?
- Que desejos do grupo aparecem na proposta?
- A intervenção pode ser compreendida e utilizada de diferentes maneiras?
- Como organizar a manutenção e o cuidado com o espaço depois da ação?

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: INTERVENÇÃO LÚDICA



07 Adaptações e acessibilidade

Ofereça funções diversas: desenhar, medir, escolher cores e símbolos, registrar, orientar, pintar com extensores, produzir placas ou narrar o processo. As propostas corporais devem ter alternativas sentadas, com apoio, por indicação verbal ou por colaboração.



08 Materiais

Essenciais: giz, trena ou fita métrica, barbante, fita de demarcação, moldes, pincéis, rolos, recipientes e tinta adequada ao piso e ao uso previsto.



09 Cuidados e segurança

Isole a área de trabalho e não realize a atividade em área com circulação de veículos sem bloqueio e autorização. Preveja hidratação, proteção solar, pausas e supervisão.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: INTERVENÇÃO LÚDICA



10 Registro e avaliação

Utilize imagens identificáveis somente quando houver autorização. Registre a participação, as decisões coletivas, os usos observados e as mudanças sugeridas após a intervenção.



11 Próximo passo

A intervenção e seus registros podem compor um documento de incidência, uma exposição na mostra escolar, uma devolutiva à comunidade e ao poder público.

Durante a intervenção: brincar, medir, imaginar

As pinturas são desenvolvidas coletivamente e incorporam elementos educativos e corporais. Aqui, algumas ideias:

- Compasso coletivo: com um barbante como raio, o grupo desenha círculos no chão, explorando conceitos geométricos e diferentes formas de participação;
- Medições com referências corporais e instrumentos: exploração de medidas com mãos, pés, fitas métricas ou outros recursos acessíveis;
- Alfabeto urbano: palavras, letras e símbolos pintados no chão convidam à leitura, à escrita e à construção coletiva de significados;
- Placas informativas lúdicas: elaboradas com participação das crianças, abrem espaço para conversas sobre diversidade, respeito e cidadania.

4ª ESTAÇÃO: MOBILIZAÇÃO, COCRIAÇÃO E INCIDÊNCIA

ATIVIDADE: INTERVENÇÃO LÚDICA









Acervo Instituto Corrida Amiga

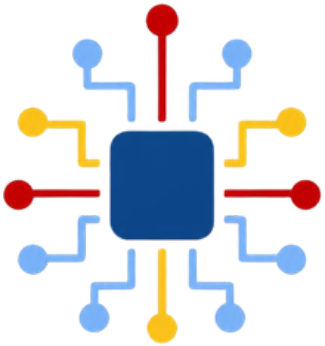
USO RESPONSÁVEL DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

E se a tecnologia pudesse nos ajudar a olhar para a cidade?

As práticas pedagógicas do Instituto Corrida Amiga partem da experiência concreta no território, da observação dos espaços e da escuta de quem os vivencia. Nesse percurso, as ferramentas de Inteligência Artificial (IA) podem se somar às práticas pedagógicas como recursos de apoio à investigação, à criação, à sistematização e à reflexão.

A IA pode oferecer novos caminhos para explorar temas relacionados à mobilidade urbana e ao território educativo, contribuindo para a preparação de atividades, a organização de informações, a produção de textos e imagens, a visualização de possibilidades e a construção coletiva de propostas. As possibilidades são amplas, mas devem estar sempre alinhadas aos objetivos pedagógicos e ao desenvolvimento crítico das pessoas participantes.

Mais do que utilizar uma ferramenta, trata-se de experimentar novas formas de perguntar, criar e pensar a cidade, com mediação e responsabilidade. A tecnologia pode apoiar o percurso, mas não substitui o olhar, a experiência e as discussões construídas no território.



Assim como a trilha pode ganhar diferentes caminhos, a IA pode estar presente em diferentes momentos das práticas: antes, durante ou depois das atividades. Pode ajudar a preparar uma oficina, apoiar a criação de imagens e propostas, sistematizar informações coletadas pelo grupo ou contribuir para a análise dos registros produzidos ao longo do percurso.

A escolha da ferramenta deve partir sempre de uma pergunta anterior: o que queremos que as pessoas participantes aprendam, experimentem ou construam? A partir desse propósito, seleciona-se a tecnologia que melhor possa contribuir para o caminho proposto.

E, como em toda caminhada, é importante saber também onde estamos pisando. O uso da IA deve ser acompanhado, com atenção à privacidade e à proteção de dados, evitando o compartilhamento de informações pessoais ou imagens identificáveis de crianças e adolescentes. Os resultados precisam de revisão humana para identificar informações incorretas, estereótipos e vieses relacionados a gênero, raça, deficiência, território, idade ou condição socioeconômica. A ferramenta não deve ser tomada como fonte única de informação.

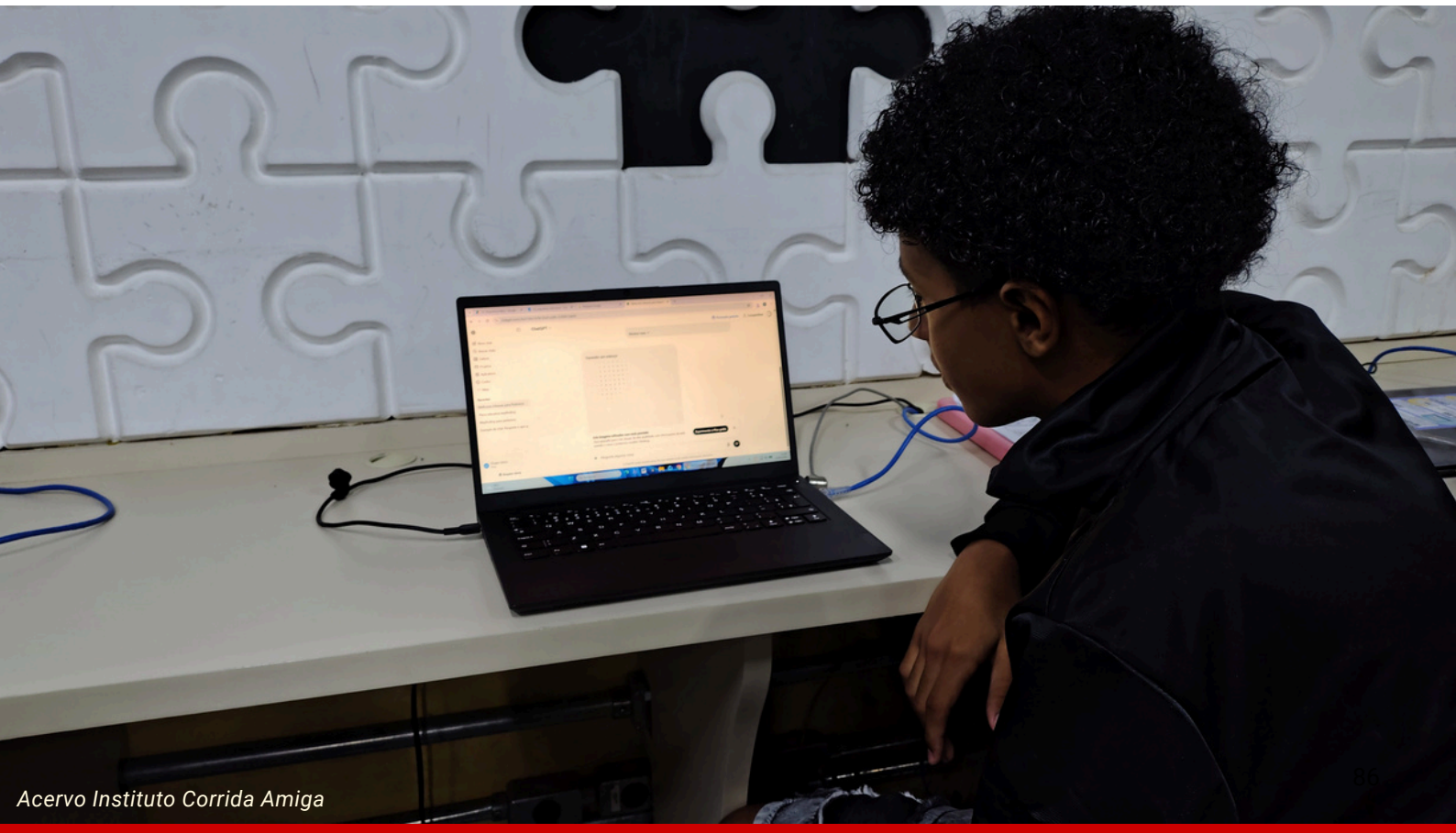
A tecnologia pode abrir novos caminhos, mas é a experiência com a cidade que dá sentido ao percurso.

EXEMPLOS DE USO DA IA

- **Antes da atividade:** apoiar pesquisas de repertório, adaptar perguntas à faixa etária, organizar roteiros e preparar materiais para a mediação.
- **Durante a atividade:** reunir ideias produzidas pelos grupos, apoiar a redação coletiva de um documento de incidência e criar simulações de “antes e depois” para visualizar melhorias possíveis em uma rua ou praça.
- **Depois da atividade:** sistematizar registros, identificar temas recorrentes em textos e desenhos e ajudar o grupo a organizar conclusões e propostas.

Pergunta-guia

Antes de usar uma ferramenta, pergunte: “O que queremos aprender, criar ou comunicar com este recurso?”



Acervo Instituto Corrida Amiga

FINAL DA TRILHA

Chegamos ao fim desta trilha — mas uma trilha bem percorrida não termina: transforma-se em caminho.

Se você seguiu conosco até aqui, já sabe: não existe uma única forma de caminhar pela cidade, assim como não existe uma única forma de aprender com ela. Cada estação que percorremos — dos jogos que fazem o corpo se mover, passando pelo circuito que nos ajuda a identificar barreiras enfrentadas por diferentes pessoas, até o Bonde que nos convida a perceber a rua sob novas perspectivas, e a incidência que transforma escuta em ação — é um convite para recomeçar, de novo e de novo, com novos grupos, novos territórios, novas descobertas.

A mochila que carregamos ao longo do percurso segue aberta. Ela não se esvazia: a cada oficina, a cada turma, a cada esquina observada com atenção, ganha um acessório novo — uma pergunta que não tínhamos formulado, uma brincadeira criada na hora, uma solução que só aquele grupo, naquele dia, naquela rua, poderia imaginar.

E é assim que uma cidade se ensina e se aprende: não de cima para baixo, mas passo a passo, na altura de quem caminha, pedala, brinca e observa. Não em uma aula fechada, mas em uma trilha viva, que se refaz a cada encontro.

Se esta cartilha cumpriu seu papel, ela não fica fechada em uma prateleira — ela sai pela porta da escola, atravessa a faixa de pedestres, senta no banco da praça e escuta o que a cidade e as crianças que a habitam têm para dizer.

Que esta não seja a última trilha, mas a primeira de muitas.

Sigamos caminhando — em conjunto, em busca de uma cidade para todas as pessoas.



Acervo Instituto Corrida Amiga

corridaamiga

transporte a pé