



Crianças e seus caminhos



CECIP





Crianças e seus caminhos



CECIP

Diretor executivo: Claudius Ceccon

Diretora Administrativa: Dinah Frotté

Coordenadora de Projetos: Claudia Ceccon

Coordenador Financeiro: Elcimar Oliveira

Apoio: Marcelo Avance, Laura Rodrigues e Sirlene Alves

PROJETO CRIANÇA PEQUENA EM FOCO

Equipe: Mariana Koury, Raquel Ribeiro e Soraia Melo

CET-RIO

Diretora-Presidente: Virginia Maria Salerno Soares

Coordenador de Educação para o Trânsito: Mauro Cezar de Freitas Ferreira

Assessora de Educação para o Trânsito: Sheila Castro Teixeira da Silva

CRIANÇAS E SEUS CAMINHOS

Texto: Madza Ednir, Mariana Koury e Raquel Ribeiro

Produção Editorial: Mariana Koury, Raquel Ribeiro e Soraia Melo

Ilustrações: Claudius Ceccon e as crianças Alice Mattos Cavour (9 anos),

Adryan Canuto (6 anos), Ana Beatriz Campos (6 anos), Ana Celia (7 anos),

Joaquim Silva (10 anos), Ketlen (8 anos) e Nicolay (9 anos)

Projeto Gráfico: Casa Aberta Atelier - Luciana Perpétuo de Oliveira e Fabio Campos

Revisão: Sonia Cardoso

Fotos: Rosa Maria Mattos e Yuri Leal

Impressão: CET-Rio

Crianças e seus caminhos

AUTORAS

Madza Ednir, Mariana Koury e Raquel Ribeiro

Rio de Janeiro, 2017



CECIP

SUMÁRIO

Introdução	Que tal transitar com a gente por este livro?, 6
Capítulo 1	Uma proposta de Educação para o Trânsito/Mudança: O jogo Crianças e seus Caminhos e o Currículo, 16
Capítulo 2	Apresentação do jogo Crianças e seus Caminhos, 32
Capítulo 3	Jogando e aprendendo a viver (n)o trânsito, 48 Primeira Fase: Conhecer o caminho, 49 Segunda Fase: <i>Imaginar o que fazer para melhorar o caminho</i> , 64 Terceira Fase: <i>Fazer a diferença no caminho</i> , 75 Comemorar a vitória, 82
Conclusão	84
Anexos	Dinâmicas de entrosamento, 87 Oficinas, 89 Certificado Criança Guardiã do Caminho, 95



INTRODUÇÃO
Que tal transitar
com a gente
por este livro?

Queremos falar de uma coisa com você. Adivinha onde ela anda? Em quase toda parte, pois o tema é mobilidade; é sobre viver o trânsito e mudar as formas com que nos compreendemos e nos movemos em nossos espaços. Nestas décadas iniciais do século 21, a humanidade anseia por transitar de um modelo de civilização destrutivo para outro, com justiça e **felicidade** para todos. Este sonho moveu 192 países das Nações Unidas a assumir, em 2015, o compromisso de tentar realizar dentro de 15 anos, 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) contidos na Agenda 2030, um misto de roteiro para as políticas públicas no mundo e bússola para os que navegam pelos mares turbulentos de uma crise econômica, social e ambiental planetária. Dentre os ODS, um se destaca, por sua capacidade de influenciar a realização de todos os demais. Trata-se do Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4, Promover uma Educação de Qualidade para todas e todos – que tem tudo a ver com você, leitora ou leitor deste material.



“Amor é felicidade”

Rafaela, 6 anos

Corte a linha pontilhada para abrir uma janela, cuidado para não cortar a lateral direita



Vamos sentar... e desenhar?



Lembra como era seu caminho de casa para a escola quando era criança? Por onde você passava? Que pessoas você sempre encontrava? Que tal fazer um desenho registrando o caminho que ficou na sua memória e prendê-lo nessa página com um clipe?

escolas. Nossos avós já diziam: “É preciso uma aldeia para educar uma criança.” Hoje, precisa-se de uma cidade.

A **Carta das Cidades Educadoras**,¹ que resultou do Primeiro Congresso Internacional das Cidades Educadoras, realizado em 1990 em Barcelona, Espanha, trouxe uma ideia nova, a de que a cidade, além de educar pelo sistema escolar, também educa através da maneira como atua nos campos cultural, social, político e da economia. A cidade existe para servir às pessoas que nela habitam e se apresenta como fonte de inumeráveis aprendizados.

Uma criança que vai à escola todos os dias está aprendendo, mesmo sem se dar conta, lições de cidadania. Cidadania é pertencer a um lugar e gozar de todos os direitos, civis e políticos, que têm os demais moradores.

Enquanto caminha, a criança observa tudo o que vê com olhos curiosos. Ela muitas vezes consegue ver o que os adultos já não percebem, por estarem habituados

1. Link para a Carta: <http://comunidadesdeaprendizagem.org.br/Cartadascidadeeducadoras.pdf>

ao estado das coisas. No seu percurso, as crianças notam se as calçadas permitem que carrinhos de bebê ou cadeirantes, e quem sabe suas patinetes ou skates, andem sem dificuldade, se o espaço é amplo ou estreito, se o piso é plano, sem buracos ou se precisa de consertos. Se há árvores que dão sombra no calor e recebem passarinhos. Os muros também falam e muitas vezes as crianças são surpreendidas por imagens e cores bonitas, que elas gostariam de aprender a fazer. Ficam com vontade de consertar os muros que estão descascados e feios, porque as crianças têm uma inata vontade de beleza.

Não é à toa que, nas séries iniciais do Ensino Fundamental, o estudo do caminho de casa à escola é uma das estratégias usadas para desenvolver na criança a capacidade de situar-se no espaço e no tempo em que vive. Se a professora ou professor permanece em sua zona de conforto e se limita a realizar atividades do livro didático, corre menos riscos – no entanto, as crianças se arriscam a aprender muito pouco. Mas a situação torna-se desafiadora e repleta de oportunidades de aprendizagem e mudança, quando o/a docente decide unir currículo e vida.

Entendendo que a escola nunca está alheia ao seu entorno, um grupo de educadoras sociais do CECIP (veja box na página 14) junto com as colegas da Escola Municipal Professora Maria de Cerqueira e Silva e da Biblioteca Parque de Manguinhos, no Rio de Janeiro, desenvolveram um trabalho que pode inspirar outros, em situações semelhantes, em todas as nossas metrópoles. O projeto foi chamado de Manguinhos e seus Caminhos, expondo exemplos positivos de solidariedade e de criatividade, que mostram como as crianças podem contribuir para que haja uma melhor circulação onde elas vivem, trazendo lições inovadoras, que podem ser replicadas em outros bairros e territórios.

Esta ação piloto do Projeto Criança Pequena em Foco, realizada em parceria com a Companhia de Engenharia de Tráfego – CET- Rio (veja box na p. 15), quer ajudar a mudar os caminhos por onde transitam as pessoas – em especial as mais vulneráveis –, contribuindo para construir um bairro educador e uma cidade educadora, ou seja, territórios “inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis”, como diz o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) número 11. Para tanto, a estratégia básica é ouvir a

voz e a opinião das crianças, colocando-as no seu lugar de cidadãos e cidadãs, agentes ativos de mudança, capazes de propor e realizar ações transformadoras. Alinha-se com a iniciativa internacional Cidade Amiga da Criança, lançada em 1996, que promove a participação das crianças nos governos locais. Afinal, quando se possibilita que as crianças influenciem processos de tomada de decisão, pressionando para que seus direitos possam refletir-se em projetos, leis, programas e orçamentos, as cidades tornam-se amigáveis não só para os pequenos, mas para toda a população.

A publicação **Crianças e seus Caminhos** convida você, que trabalha com educação, a usar como tema de estudo algo que faz parte da vida cotidiana das crianças: seu percurso de casa à escola e as questões que esse percurso levanta. O trânsito, por exemplo, pode suscitar uma infinidade de temas ligados à saúde – poluição, acidentes, ruídos. O próprio caminho que a criança conhece remete à sua moradia, à necessidade de tomar uma condução, ou de seus pais e mães irem ao trabalho e voltarem para casa.



“Criança é brincar”,
Jawany, 6 anos

Corte a linha pontilhada para abrir uma janela, cuidado para não cortar a lateral esquerda.





Propomos uma conversa nas páginas seguintes. Na verdade, propomos a realização de encontros temáticos no formato de jogo que pode ser jogado por grupos de crianças dos 5 aos 10 anos, na escola ou em casa, com os pais e irmãos. Estaremos todos jogando para ganhar, alcançando os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. No decorrer do texto continuaremos 'brincando com o sinal' para que você, se

quiser, possa parar e, pelo tempo que for preciso, descansar, brincar um pouco e até refletir se quer adaptar o jogo à sua realidade e como fazer isso. E então? Quer conhecer esse jogo e ajudar a espalhar alegrias e sonhos pelo caminho das crianças?

Um abraço de renovada esperança da
Equipe Criança Pequena em Foco

**“Participar é fazer
brincadeiras”**

Dayana, 4 anos

Corte a linha pontilhada
para abrir uma janela,
cuidado para não cortar
a lateral direita



**“Família é uma
pessoa que ama
outra pessoa”**

Maria Luisa, 8 anos

Corte a linha pontilhada
para abrir uma janela,
cuidado para não cortar
a lateral esquerda



**Vamos descansar...
e imaginar?**

Você não gostaria de morar em uma
cidade onde as crianças
pudessem andar e brincar sozinhas
nas ruas e praças,
em segurança?

(Veja Unicef, “Cidade Amiga da Criança”, 2009

www.unicef.org/brazil)





O que é o CECIP

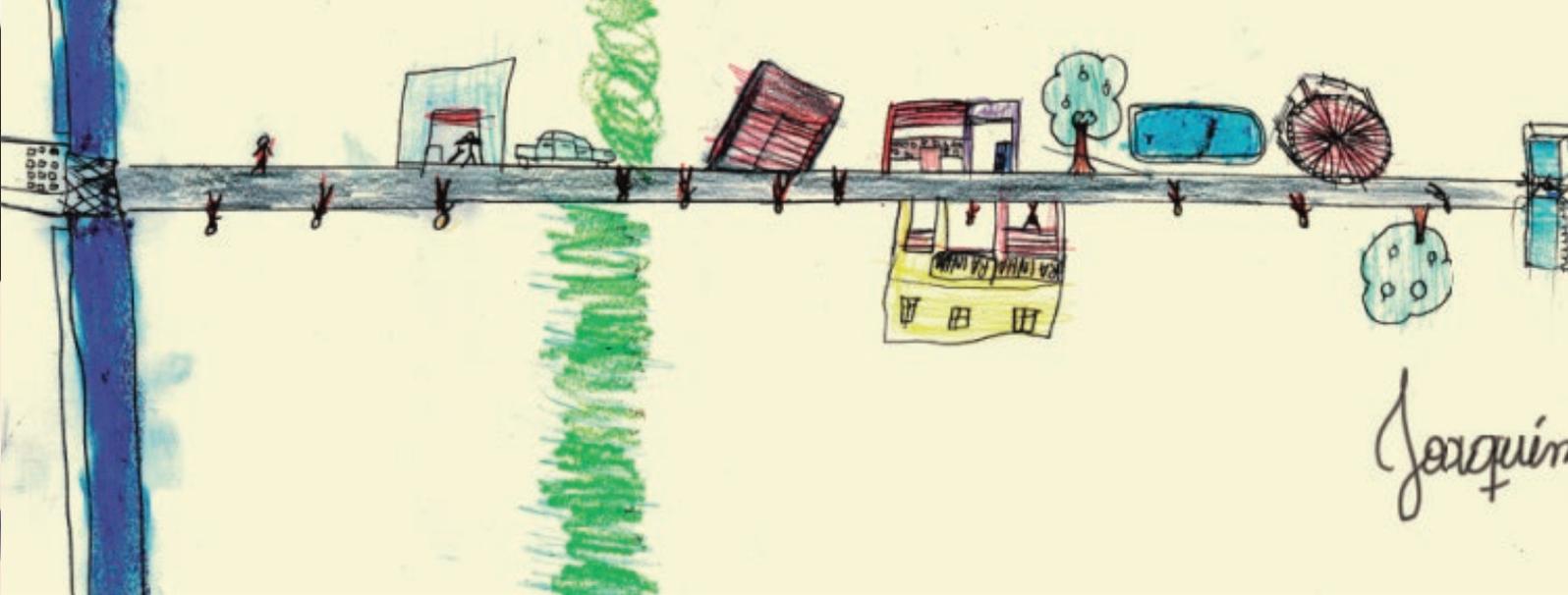
O CECIP (Centro de Criação de Imagem Popular) é uma organização da sociedade civil, sem fins lucrativos, criada em 1986 no Rio de Janeiro por um grupo de intelectuais e artistas liderados por Claudius Cecon, ganhadora de muitos prêmios, incluindo o Itaú/Unicef na categoria Mobilização pela Educação. Reconhecida pelo MEC, em janeiro de 2016, como “instituição de referência para a inovação e a criatividade na educação básica”, tem, dentre suas muitas parcerias, a Fundação Bernard Van Leer, apoiadora do Projeto Criança Pequena em Foco.

Desde 2015 e até 2017, o CECIP ocupou a Secretaria Executiva da Rede Nacional Primeira Infância, uma articulação de mais de 200 entidades, unidas na defesa dos direitos universais das crianças.

A metodologia do CECIP fundamenta-se no pensamento de Paulo Freire. Os elementos da abordagem freiriana que mais se destacam em seus projetos são: o diálogo como forma de comunicação e construção de conhecimento; a leitura de imagem como estratégia para deflagrar a análise crítica da realidade; a ação-reflexão-ação como princípio norteador das transformações desejadas na prática.

O CECIP está comprometido com a realização da Agenda 2030 da ONU, com foco no Objetivo de Desenvolvimento Sustentável n. 4 – “Assegurar Educação inclusiva, equitativa, de qualidade e promover oportunidades de aprendizagem ao longo de toda a vida”.

www.cecip.org.br

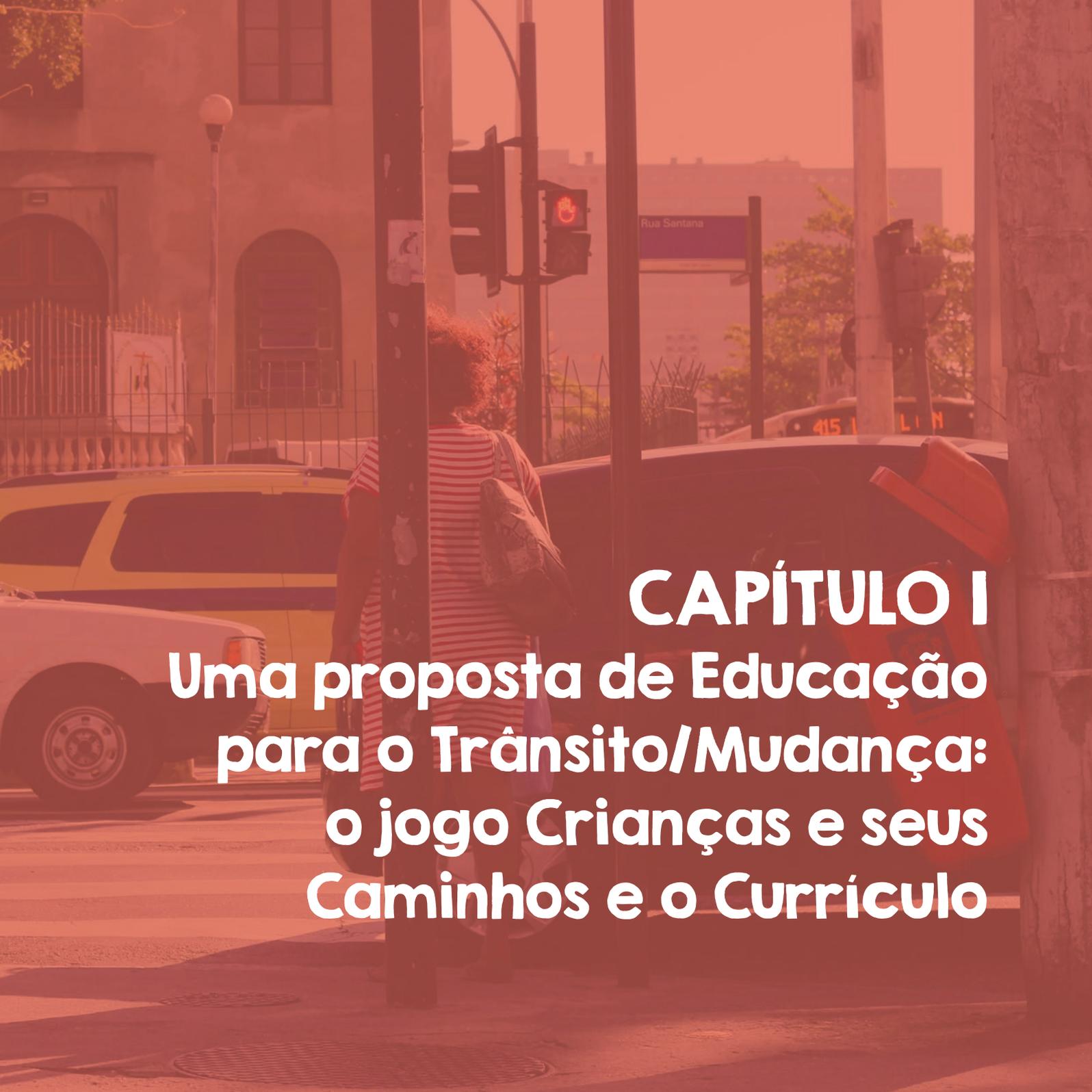


O que é a CET-Rio

A CET-Rio (Companhia de Engenharia de Tráfego do Rio de Janeiro) é vinculada à Secretaria Municipal de Transportes, órgão municipal responsável pela fiscalização do trânsito e manutenção do sistema viário e de circulação da capital fluminense.

A Coordenadoria de Educação para o Trânsito e Relacionamento com o Cidadão (CEDUT), dentre outras atividades promove o projeto Caminho da Escola, por meio do qual as professoras recebem formação para promover, em suas turmas, a observação do caminho de casa para a escola e da escola para casa. Os recursos compartilhados com as professoras incluem uma peça de teatro e brincadeiras

nas quais as normas de segurança no tráfego são apresentadas e vivenciadas. As atividades resultam na construção coletiva de Mapas de Risco, quando as crianças identificam os cenários de risco que encontram no trajeto e fazem propostas para superá-los. Os técnicos e engenheiros da CET-Rio, sempre que possível, colocam as propostas das crianças em prática de forma integral ou adaptada, gerando intervenções nas quais elas se reconhecem.

A photograph of a city street at sunset, with a warm orange glow. In the foreground, a person wearing a red and white striped shirt and a backpack stands with their back to the camera, waiting at a bus stop. A bus is partially visible behind them. In the background, there are buildings, a traffic light showing a red hand symbol, and a street sign that reads "Rua Santana".

CAPÍTULO I
Uma proposta de Educação
para o Trânsito/Mudança:
o jogo Crianças e seus
Caminhos e o Currículo

A palavra **trânsito**, do latim **transitu**, tem diferentes significados. Destacamos aqui os que nos interessam: **ato ou efeito de caminhar; ato ou efeito de passar (veículos); acesso fácil; tráfego, movimento, circulação, afluência de pessoas ou veículos – e, principalmente, mudança, passagem.**



Você pode cortar a linha pontilhada.



O educador Paulo Freire já dizia, em sua educação como prática da liberdade, que nossas sociedades vivem o trânsito de uma época para outra. Para ele, este trânsito ia além de mudanças superficiais e representava algo mais profundo, com transformações individuais e sociais que resultassem na realização plena de nosso potencial humano. A Carta das Cidades Educadoras reafirma isso: **“Atualmente, a humanidade, não vive somente uma etapa de mudanças, mas uma verdadeira mudança de etapa.”** E completa: **“Por outro lado, as crianças e os jovens não são mais protagonistas passivos da vida social e, por consequência, da cidade.”**



Vamos parar... e filosofar?

“Se todo Trânsito é mudança, nem toda mudança é Trânsito”

(Paulo Freire,
Educação
como Prática
da Liberdade.
Paz e Terra,
1969, p. 46).

Já leu algum livro de Paulo Freire? Tem algum conceito ou frase dele que você goste muito? Quer escrever seu ‘pensamento freiriano’ predileto num post it e colar aqui?!

A abordagem, nas escolas, do trânsito enquanto tráfego, locomoção, deslocamento de pessoas e veículos deve estar inserida no tema mais amplo do trânsito enquanto passagem da sociedade que temos para uma outra que não discrimine, privilegie e exclua; de cidades onde crianças morrem por falta de saneamento básico, por doenças relacionadas à poluição do ar e pela falta de segurança, a cidades amigas das crianças.² Possibilitar mudança, com participação ativa dos envolvidos na ação educativa, é a intenção maior dos currícu-

Você pode cortar a linha pontilhada.



COLE SEU POST IT AQUI



los brasileiros, orientados pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei 9.394/1996), pelos Parâmetros (1998) e Diretrizes Curriculares Nacionais (2012) e, mais recentemente, pela Base Nacional Comum Curricular (BCCN, 2017).³ Este propósito está claro em todos os documentos legais citados, que direcionam a educação para a formação humana integral e para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. E ele se realiza na prática quando educadoras e educadores, entendendo os conhecimentos escolares de forma ampla – enquanto conceitos, procedimentos, valores e atitudes – organizam situações de aprendizagem em que as crianças e jovens possam construí-los e aplicá-los à realidade, transformando-a.

A Educação para o Trânsito é reconhecida pela Lei 9.503/1997 (Código de Trânsito Brasileiro) como direito de todos, da Educação Infantil à Universidade. Assim

como os Parâmetros Curriculares, a BNCC também recomenda que a Educação para o Trânsito e outros temas contemporâneos que afetam a vida humana em escala local, regional e global, sejam incorporados aos currículos e às propostas pedagógicas de forma transversal e integradora. Isto significa que todas as áreas do Currículo podem e devem abordar a questão da **mobilidade urbana**, em um enfoque fundamentado nos princípios éticos da convivência, do respeito mútuo e do exercício da cidadania ativa nos territórios da cidade.

O jogo cooperativo que vamos apresentar no próximo capítulo pode ser livremente adaptado e utilizado com crianças entre 5 e 10 anos. Ele une educação formal, não formal e informal, envolvendo atividades dentro e fora da escola. Sua finalidade é educar para o trânsito, enquanto tráfego e enquanto mudança, tendo como resultados ações que, ao promover uma circulação

2. Uma cidade amiga da criança é aquela que tem o objetivo de garantir que os direitos da criança a serviços essenciais de saúde, educação, abrigo, água limpa, instalações sanitárias, proteção. Uma cidade onde a criança possa andar sozinha nas ruas com segurança, possa encontrar seus amigos e brincar e viver em um ambiente não poluído.

3. Documento de caráter normativo, que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os estudantes devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica e que começará a ser implementado em 2019. Em abril de 2017, o MEC apresentou a terceira versão, final, da BNCC da Educação Infantil e do Ensino Fundamental. Confira o texto em www.basenacionalcurricular.org.br.



Educação para o Trânsito

Muitos programas de Educação para o Trânsito têm por objetivo adaptar o ser humano à circulação viária, orientando o mesmo a adotar comportamentos que possam resguardá-lo do perigo. O ideal é promover uma verdadeira transformação no comportamento, baseada na conscientização e na mudança de normas sociais e, assim, atingirmos um trânsito mais humano e democrático.

O problema é que muitas pessoas ainda consideram o trânsito como o lugar onde o veículo motorizado deve predominar. É o espaço onde o automóvel é o senhor e deve ter todas as prioridades. Esse tipo de concepção, quando transportada para a Educação para o Trânsito, gera grandes distorções, pois ao invés de lutarmos para tentar humanizar o trânsito, priorizando o pedestre, o ciclista, além do transporte público, muitas vezes nos contentamos em tentar resguardá-los. Chegamos a identificar os automóveis como grandes predadores de pedestres e ciclistas, mas para reverter o quadro, tentamos ensinar regras de segurança para estes últimos. Em última análise somos treinados para fugir e nos proteger dos automóveis.

É claro que as regras de segurança são fundamentais, mas não são suficientes. Devemos tentar mudar esse paradigma.

O primeiro passo é tentar compreender que educação é um processo muito mais complexo do que informar o indivíduo e a sociedade sobre as regras, a sinalização e os conceitos de segurança. É algo muito maior do que simplesmente transmitir informações. A informação por si não gera mudança de comportamento.

O objetivo principal da Educação para o Trânsito é transformar as pessoas a partir da conscientização e da incorporação de hábitos mais seguros e menos egoístas – transformar o conhecimento em ação.

Retirado do texto "Uma visão crítica da educação para o trânsito" de Mauro Cezar Ferreira.



LÍNGUA PORTUGUESA

DESAFIOS DO JOGO

- Dominar as regras e combinados do jogo.
- Observar individualmente e descrever, em equipes, aspectos positivos e negativos do caminho casa-escola, priorizando problemas e propondo ações para melhorar o caminho da escola, que podem ser realizadas pelas próprias crianças, pela comunidade e pelo poder público.
- Identificar o sentido das diferentes formas de comunicação que orientam o trânsito.
- Produzir cartazes com instruções sobre segurança no trânsito.
- Escrever cartas sobre os problemas identificados no caminho de casa a escola e sugestões de soluções.

HABILIDADES

Escutar e compreender instruções orais, chegar a acordos e combinados que organizam a convivência. Relatar experiências pessoais de seu cotidiano; apresentar informações, perguntar, trocar ideias, propor, criar. Compreender e interpretar textos verbais, verbais e multimodais. Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor: avisos, regras, legendas para fotos ou ilustrações, cartas dirigidas a veículos da mídia e a autoridades governamentais; instruções e procedimentos.

ATITUDES E VALORES

Cooperação, solidariedade, respeito a opiniões diferentes, preocupação com o bem comum.

ARTES

DESAFIOS DO JOGO

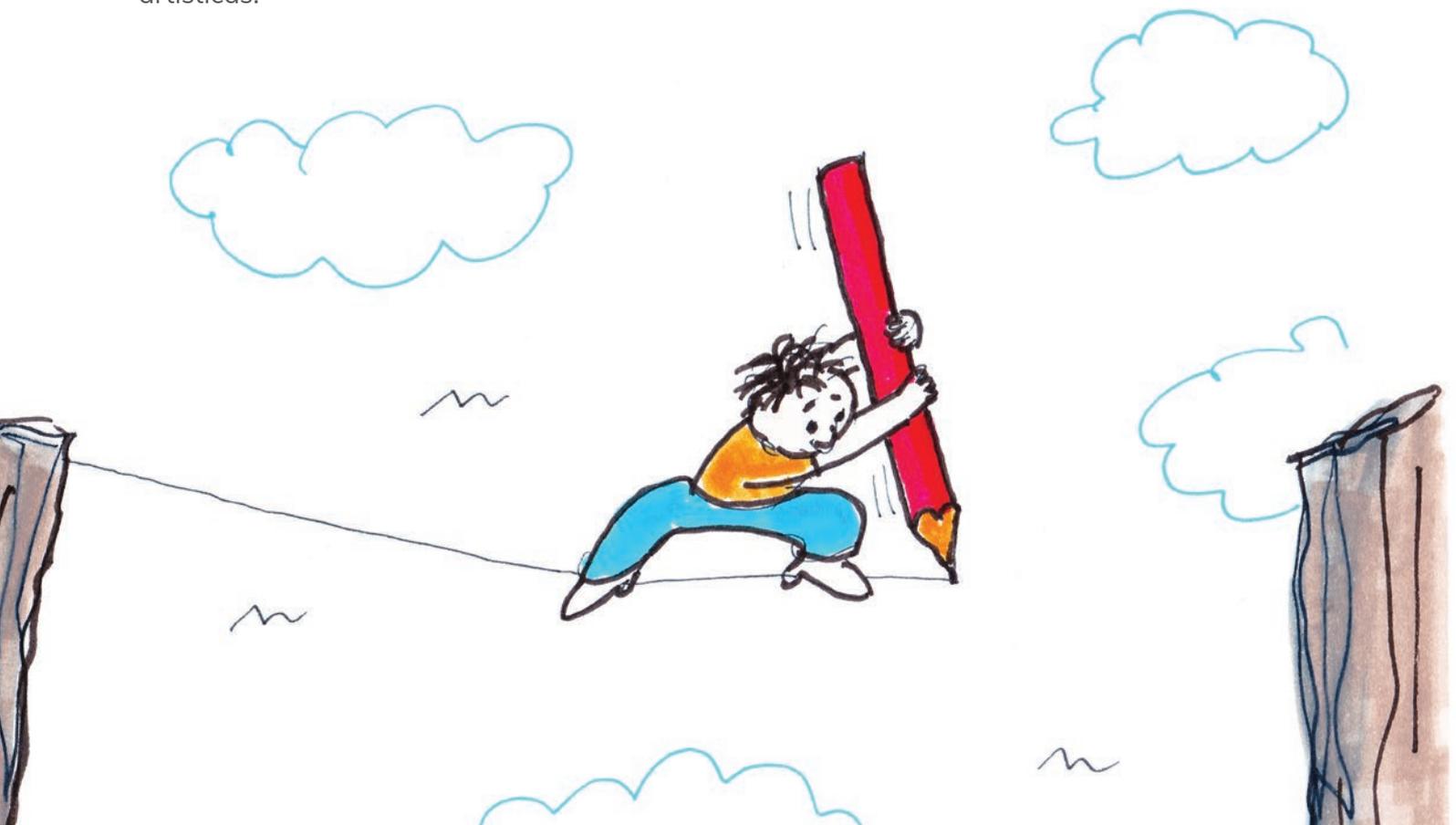
- Registrar aspectos do caminho casa-escola utilizando desenho, colagem e fotos.
- Construir coletivamente uma árvore com as possibilidades de ação para melhorar o caminho da escola, que podem ser realizadas pelas próprias crianças, pela comunidade e pelo poder público.
- Comunicar as experiências vivenciadas no jogo e seus resultados por meio de linguagens artísticas.

HABILIDADES

Expressar-se por meio de música, dança, desenho, colagem, fotografia.

ATITUDES E VALORES

Cooperação, solidariedade, respeito à opiniões diferentes, preocupação com o bem comum.



DESAFIO DO JOGO

- Adaptar as regras do jogo **Crianças e seus Caminhos** aos seus interesses e possibilidades.

HABILIDADES

Realizar brincadeiras e jogos: atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si.

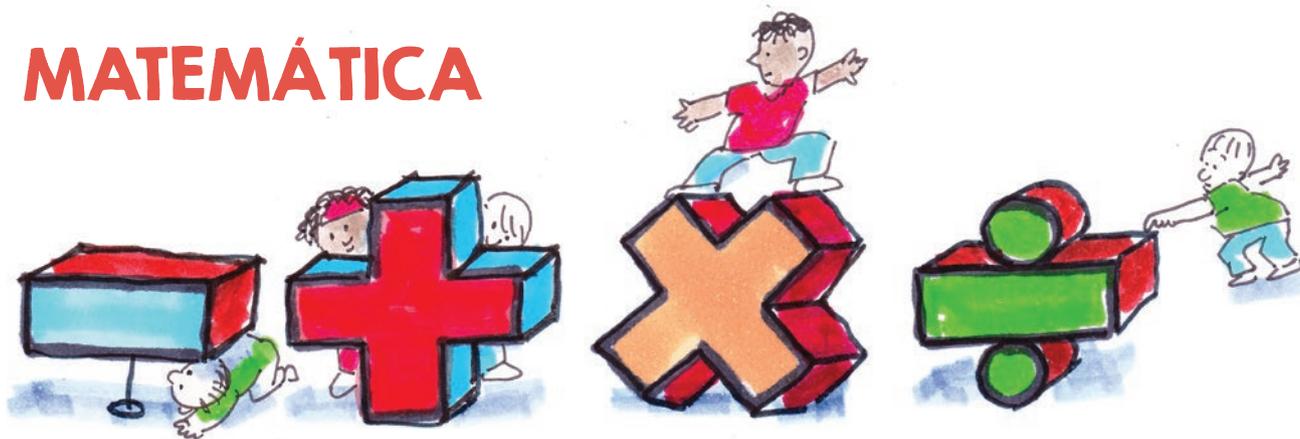
ATITUDES E VALORES

Cooperação, solidariedade, respeito a opiniões diferentes, preocupação com o bem comum.

EDUCAÇÃO FÍSICA



MATEMÁTICA



DESAFIOS DO JOGO

- Observar individualmente e descrever em equipes aspectos positivos e negativos do caminho casa-escola, quantificando e realizando estimativas em aspectos relativos à circulação nas ruas e calçadas, à comunicação e sinalização das vias públicas; às questões ligadas a saúde e meio ambiente, priorizando problemas e sugerindo ações para melhorar o caminho da escola.
- Construir representações do caminho casa-escola.

HABILIDADES

Utilizar o pensamento numérico, quantificando atributos de objetos, julgando e interpretando argumentos baseados em quantidades; resolver problemas com números naturais e números racionais cuja representação decimal é finita; desenvolver diferentes estratégias

para a obtenção dos resultados, sobretudo por estimativa e cálculo mental; realizar tarefas que envolvem medições; comparar comprimentos, capacidades ou massas; fazer estimativas, utilizando instrumentos de medida e de unidades de medida convencionais mais usuais; identificar e estabelecer pontos de referência para a localização e o deslocamento de objetos; construir representações de espaços conhecidos e estimar distâncias, usando, como suporte, mapas, croquis e outras representações; coletar, organizar, representar, interpretar e analisar dados em uma variedade de contextos, de maneira a fazer julgamentos bem fundamentados.

ATITUDES E VALORES

Cooperação, solidariedade, respeito a opiniões diferentes, preocupação com o bem comum.

DESAFIO DO JOGO

- Observar individualmente e descrever em equipes aspectos positivos e negativos do caminho casa-escola, com foco nas questões de saúde, ambiente, consumo e respeito à diversidade.

HABILIDADES

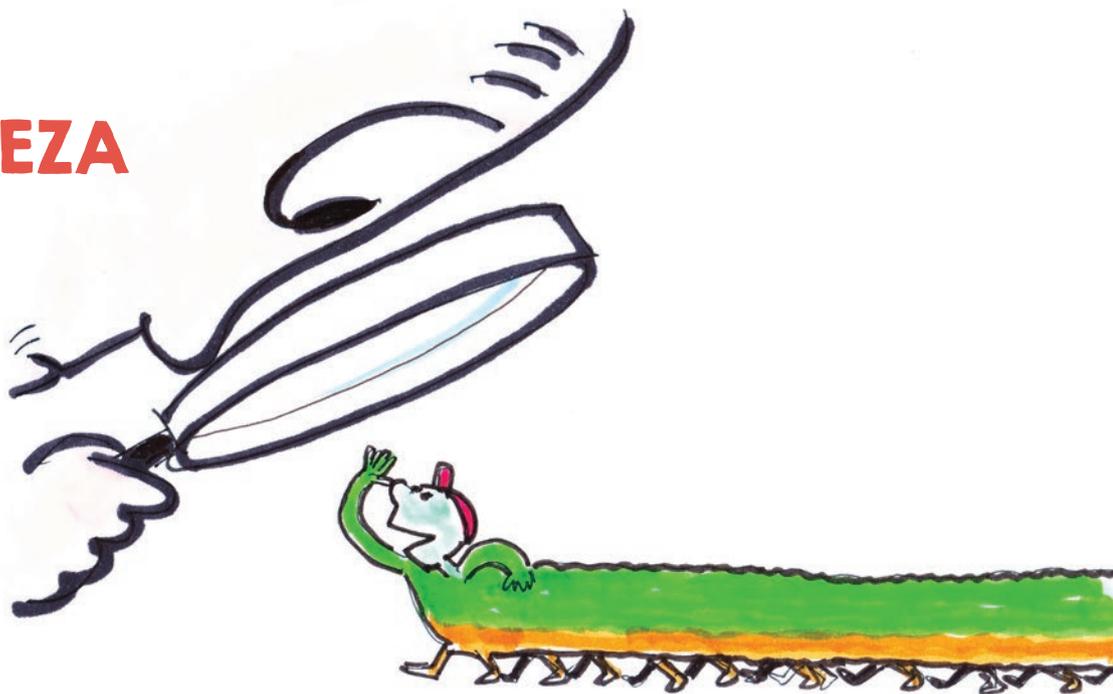
Observar o mundo e fazer perguntas. Analisar demandas. Propor hipóteses, definir problemas. Realizar atividades de campo. Desenvolver soluções para problemas cotidianos, usando diferentes ferramentas; construir hábitos saudáveis e sustentáveis por meio da preservação da saúde a partir dos cuidados e riscos

associados à integridade física e à qualidade auditiva e visual; perceber o que é preciso para promover a saúde individual e coletiva, inclusive no âmbito das políticas públicas: saneamento básico, geração de energia, impactos ambientais. Identificar os cuidados necessários para a manutenção da saúde e integridade do organismo. Desenvolver atitudes de respeito e acolhimento pelas diferenças individuais. Avaliar hábitos de consumo.

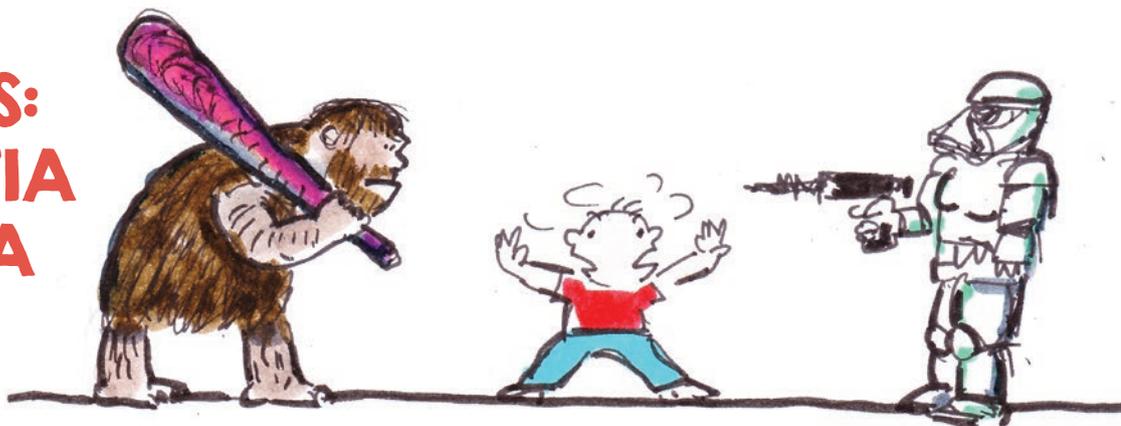
ATITUDES E VALORES

Cooperação, solidariedade, respeito a opiniões diferentes, preocupação com o bem comum.

CIÊNCIAS DA NATUREZA



CIÊNCIAS HUMANAS: GEOGRAFIA E HISTÓRIA



DESAFIOS DO JOGO

- Observar individualmente e descrever em equipes o que gostam e o que não gostam no caminho casa-escola, com foco nas mudanças ocorridas através do tempo, nos marcos históricos presentes, na presença ou ausência de serviços públicos essenciais, priorizando problemas e sugerindo ações para melhorar o caminho da escola.
- Construir representações do caminho casa-escola.

HABILIDADES

Desenvolver o raciocínio espaço-temporal baseado na ideia de que o ser humano produz o espaço em que vive. Realizar trabalho de campo, entrevistas, observação.

Reconhecer e comparar as realidades de diversos lugares, assim como suas semelhan-

ças e diferenças socioespaciais. Mapear os espaços públicos no lugar em que vive (ruas, praças, escolas, hospitais, prédios públicos) e identificar suas funções. Identificar os registros de memória na cidade (nomes de ruas, monumentos, edifícios etc.), discutindo os critérios que explicam a escolha desses nomes. Desenvolver análises e argumentações, de modo a potencializar descobertas e estimular o pensamento criativo e crítico. Explorar as noções de espaço e tempo por meio de diferentes linguagens, de forma a permitir que os alunos se tornem produtores e leitores de mapas.

ATITUDES E VALORES

Cooperação, solidariedade, respeito a opiniões diferentes, preocupação com o bem comum.



Vamos sentar... e respirar fundo?

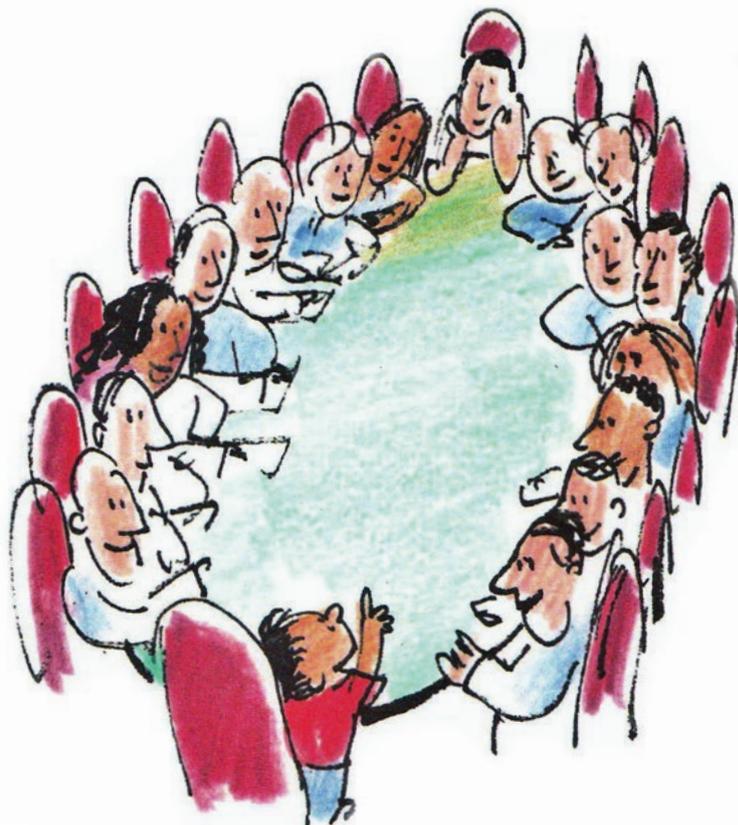
Qual foi o maior desafio que você já enfrentou na vida? Que habilidades, valores e atitudes você desenvolveu ao superá-lo? Se quiser, escreva em um post it três aprendizagens que você construiu ao superar desafios do jogo da vida e cole aqui.

O jogo **Crianças e seus Caminhos** estimula o desenvolvimento de competências⁴ gerais previstas na Base Nacional Comum Curricular, em especial as de número 7: Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos e a consciência socioambiental em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta; 9: **Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação**, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades; e 10: Agir pessoal e **coletivamente** com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões, com base nos conhecimentos construídos na escola, **segundo princípios éticos democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários**.

4. Competências são conhecimentos, atitudes e valores mobilizados e aplicados em situações práticas.

A participação infantil é um direito garantido por lei,⁵ mas mesmo assim o universo adulto ainda tem dificuldade de entender que as crianças sabem muito e que podem trazer excelentes contribuições no que diz respeito à vida delas. O universo escolar é um lugar onde a criança passa boa parte do seu dia e onde diariamente constrói relações e saberes para além do previsto no currículo, como a cidadania. Crianças que são incentivadas a participar desenvolvem um senso de responsabilidade maior em relação àquilo que colaborou na construção – e isso vale para desde os acordos comportamentais até o orçamento da escola. Os grêmios estudantis costumam ser o principal canal de participação existente nas escolas, mas em algumas o mesmo não há ou encontra-se desarticulado. Também existem outras formas de participação, como os representantes de turma e conselhos, além da participação também poder estar presente como princípio dentro de sala de aula com todos. Alunos que participam da gestão escolar, provavelmente, irão se engajar nas propostas do

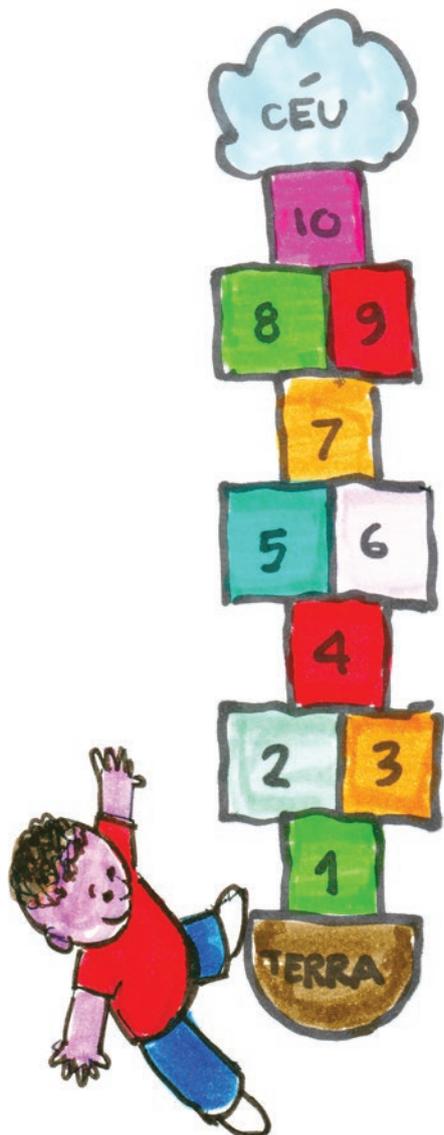
jogo com mais afinco para promover mudanças em seus territórios:



Os alunos que se envolveram nas questões da escola passaram a valorizar mais a educação, reforçando o sentido de pertencimento à escola e fortalecendo os vínculos com a comunidade (de acordo com a experiência do projeto Grêmios é fundamental, desenvolvido pelo CIEDS).

5. Convenção dos Direitos das Crianças da ONU (1989); Estatuto da Criança e do Adolescente (1990); Resolução 159 do Conselho Nacional de Educação (2013); Marco Legal da Primeira Infância (2016).

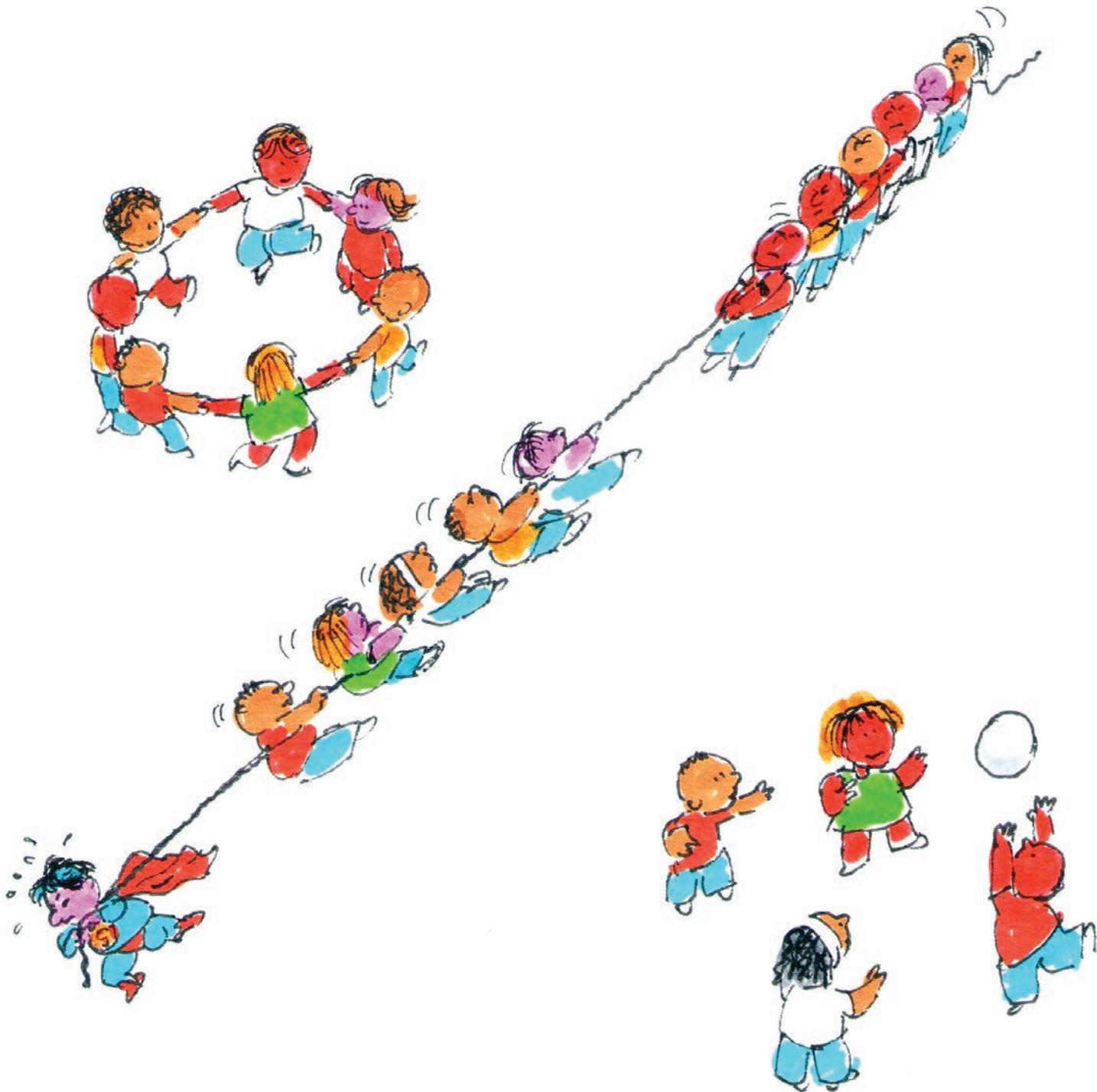
Se a sua escola possui um grêmio ou conselho de estudantes, você pode contar a ideia do jogo para eles e envolvê-los na realização; eles podem apoiar as atividades com os outros alunos.



Vamos parar... e lembrar da nossa vida escolar?



Na sua escola tinha grêmio estudantil? Mesmo que a resposta seja não, tente lembrar de momentos em que você se sentia participando, quando você foi escutado e convidado a construir e tomar decisão a respeito de algo que a escola iria promover. Escreva sobre essa experiência e reflita sobre como ela influenciou na sua formação atual.



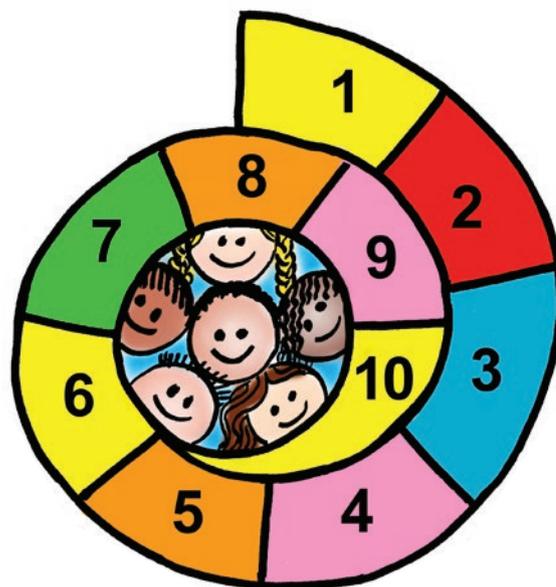
A photograph of a busy street scene in Brazil, likely during the golden hour of late afternoon. The image is overlaid with a semi-transparent orange filter. In the foreground, several pedestrians are walking on a sidewalk. A white bus with yellow accents is stopped at a traffic light. The bus has the number '415' on its destination sign and the word 'ATERRO' visible on the front. The background shows trees and buildings under a hazy sky.

CAPÍTULO 2

Apresentação do jogo

Crianças e seus Caminhos

Este é um jogo com três fases – **Conhecer, Imaginar, Fazer** – que termina com uma celebração comunitária. Dele participam toda a turma de uma classe e membros de suas famílias. Assim, é importante incluir mães, pais e crianças na preparação do terreno para a atividade.



REUNIÃO COM RESPONSÁVEIS

Uma reunião para motivar crianças e familiares e apresentar o jogo. Como você sabe, uma reunião como esta requer convites feitos com antecedência, escolha de um horário que leve em conta que os adultos trabalham, e planejamento, com as crianças, do acolhimento aos pais – mas lembre-se: caso não consiga realizar essa reunião com os pais e responsáveis, não desista do jogo! O mais importante é que as crianças estejam envolvidas e participem das atividades.

ATIVIDADE COM CRIANÇAS

Uma atividade só com as crianças para formar as equipes do jogo. A reunião preparatória tem dois objetivos: primeiro, despertar a vontade de contribuir para tornar realidade a cidade dos sonhos de crianças e adultos, por meio de um jogo cooperativo que vai contribuir para, pouco a pouco, tornar realidade a cidade que sonham. E, segundo, mostrar como o jogo pode ser jogado e quais suas regras básicas.

META DO JOGO

Cooperar para tornar o caminho da escola mais seguro e saudável, enquanto usamos e aumentamos nossos conhecimentos de Linguagens, Matemática, História, Geografia, Ciências e Cidadania.

Como é o fluxo de crianças nos corredores da escola? Aumenta na hora de rush? Pense com as crianças se os corredores da escola se parecem com alguma rua famosa em que costumam passar. Aproveite e crie acordos e normas de trânsito com elas. Assim como acontece nas ruas, vocês podem comparar crianças com veículos: por exemplo, as crianças da educação infantil podem ser as bicicletas que precisam que os carros prestem atenção e respeitem o caminho delas sem as atropelar; em determinados horários (momentos com mais fluxo, como entrada e saída e horário do recreio) a velocidade máxima permitida pode ser correspondente ao passo de determinado bicho (tartaruga, preguiça, lesma, etc.).

Você pode cortar a linha pontilhada.

Você pode cortar a linha pontilhada.

Para realizar a **reunião com responsáveis**, o ideal é uma dinâmica de sensibilização (talvez você goste da sugestão na página 47) que possibilite aos participantes expressarem como acreditam que seria viver em uma cidade ideal. Para concluir esta parte, vale apresentar um vídeo curto ou imagens. Também é importante apresentar cartazes que mostrem os objetivos, etapas do jogo e como eles podem apoiar as crianças.

A **preparação com as crianças** pede a utilização de cartazes que descrevam os objetivos e as três etapas do jogo e mostrem como pode ser o encerramento. A apresentação do conteúdo dos cartazes é o momento para ouvir perguntas e comentários. Novas ideias podem surgir, modificando procedimentos do jogo. A única regra a ser mantida sempre é a da cooperação. Veja o que pode ser escrito nos cartazes.

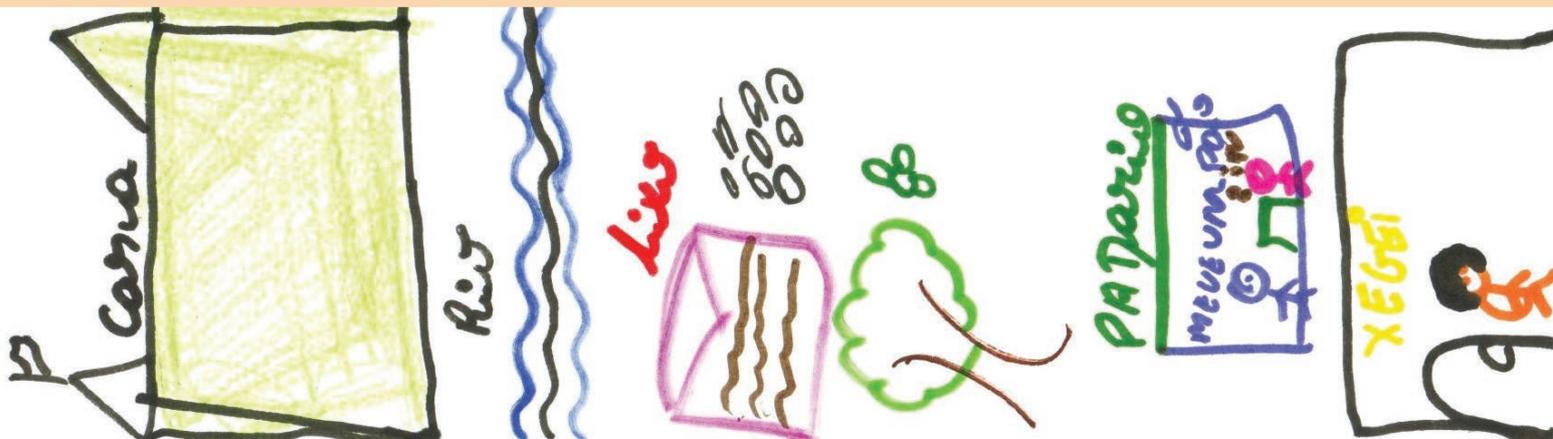
PRIMEIRA ETAPA: Conhecer o caminho

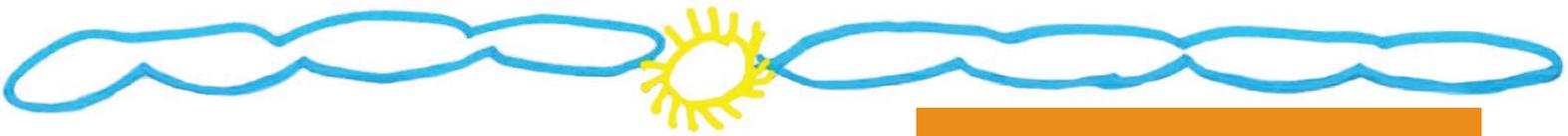
DURAÇÃO SUGERIDA:
três a cinco dias

DESAFIOS - no trajeto casa-escola, crianças em cada equipe, individualmente:

- Registram aspectos positivos e desafiantes do trajeto casa-escola-casa.
- Desenham mapas com os lugares onde sua vida e saúde correm riscos.

PAPEL DOS FAMILIARES - apoiar as crianças na observação do caminho e, quando necessário, no registro de suas observações; responder às suas perguntas.



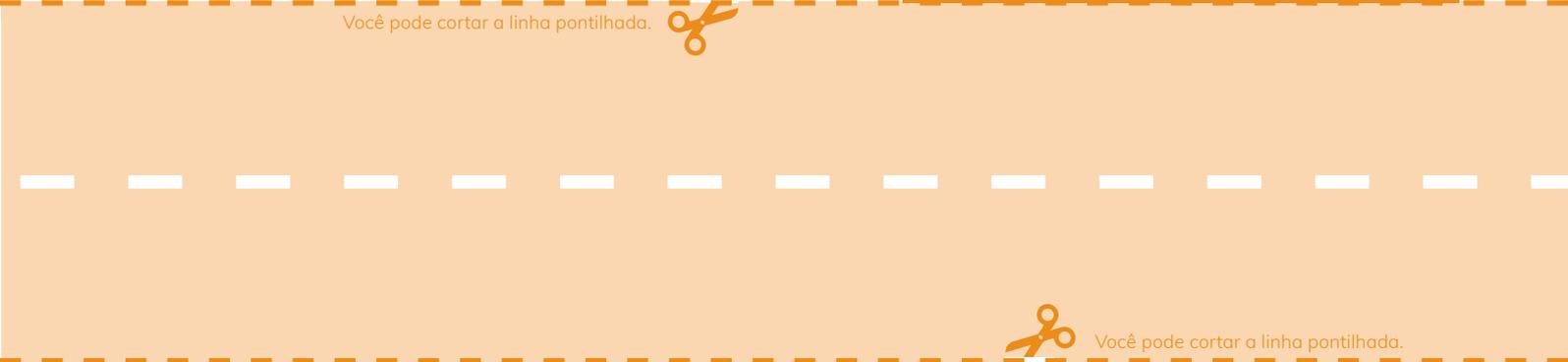


“Caminho é onde
pode passar de carro,
moto, bicicleta e vários
outros veículos”.

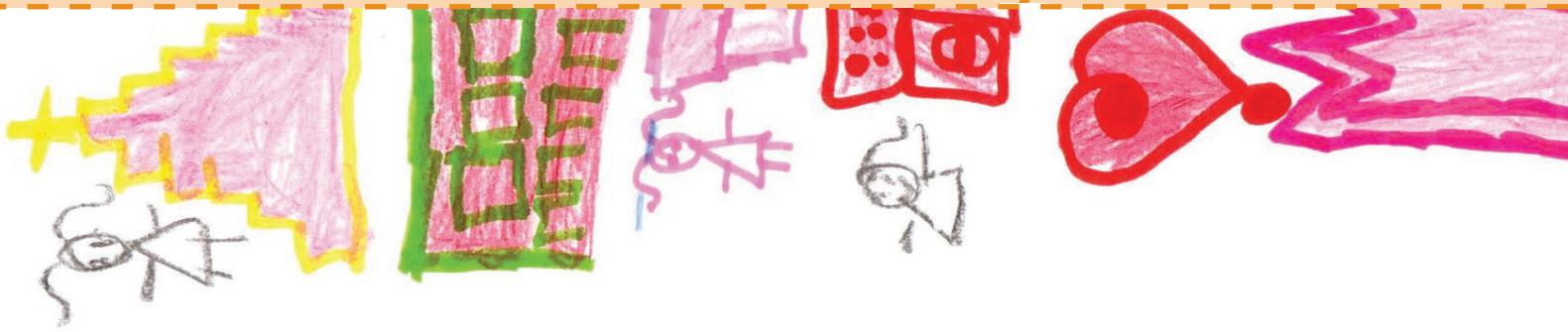
Lucas, 7 anos



Você pode cortar a linha pontilhada.

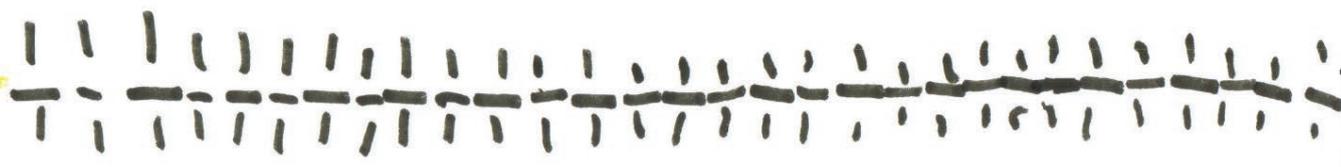


Você pode cortar a linha pontilhada.



CASA

Escola



ADRYAN



SEGUNDA ETAPA:
**Imaginar o
que fazer
para melhorar
o caminho**

DURAÇÃO SUGERIDA:
um a dois dias

DESAFIOS - na escola, cada equipe:

- Levanta coisas que podem ser feitas para melhorar os caminhos.
- Verifica quem (crianças? adultos? prefeitura?) pode fazer o quê.
- Escolhe uma coisa que deseja fazer primeiro, uma coisa que vai pedir aos adultos para fazer, e uma coisa que vai pedir para a prefeitura fazer.

PAPEL DOS FAMILIARES - conversar com as crianças em casa sobre o que pensaram e fizeram.

TERCEIRA ETAPA:

Fazer a diferença no caminho

DURAÇÃO SUGERIDA:
uma a duas semanas

DESAFIOS - no trajeto casa-escola e na escola cada equipe:

- Realiza a ação escolhida.
- Escreve carta para expor na escola contando o que foi feito.

PAPEL DOS FAMILIARES - apoiar as crianças na realização do que imaginaram.



Vamos sentar... e rabiscar?

Você consegue “se ver” fazendo uma reunião como essa com as crianças e seus pais e talvez explicando aos adultos como o jogo promove aprendizagens interdisciplinares?

Como se sente ao pensar nisso? Que acha de pegar uma caixa de lápis de cor e usar as cores de sua escolha para riscar e rabiscar

uma folha de papel expressando seus sentimentos?

É bem gostoso, depois de rabiscar bem, escrever por cima das cores em letras maiúsculas, com força, algumas palavras que lhe venham à mente.

Quer prender a folha nesta página?

A NA BEAIRIZO



EVENTO DE ENCERRAMENTO: Comemorar junto a vitória de todas e todos!

DURAÇÃO SUGERIDA:
uma manhã ou tarde

SUGESTÃO DE ATIVIDADES:

- Exposição de desenhos, fotos, vídeos; músicas, dança, teatro, onde equipes:
 - apresentam à comunidade descobertas e aprendizagens durante o jogo;
 - mostram como suas pequenas ações melhoraram o caminho casa-escola;
 - apresentam suas reivindicações por caminhos amigos da criança.
- Entrega de Certificados **Criança Guardiã do Caminho** (veja página 95).

PAPEL DOS ADULTOS E CRIANÇAS:

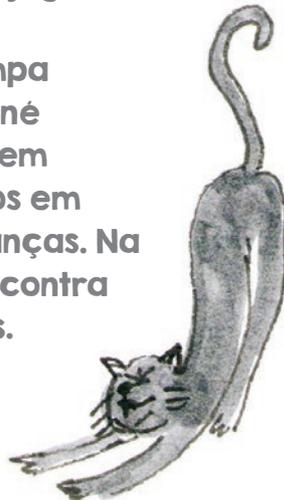
Identificar os possíveis parceiros para realizar essa ação na escola, produzir, ensaiar.



Vamos levantar... e nos mexer?

Que animais fizeram parte da sua infância? Mesmo se não houve um gato, aproveite para espreguiçar-se como um deles, alongando o corpo inteiro e abrindo o bocão. Faz um bem!

Separadas as equipes, sugerimos uma sessão para levantar com os grupos ideias criativas de objetos ou adereços para identificar as equipes que participam do jogo - crachá, broche, braçadeira, estampa na camiseta ou boné - e que depois podem ser confeccionados em classe com as crianças. Na página 43 você encontra algumas sugestões.



1, 2, 3, VALENDO!

A atividade com as crianças para formar as equipes do jogo

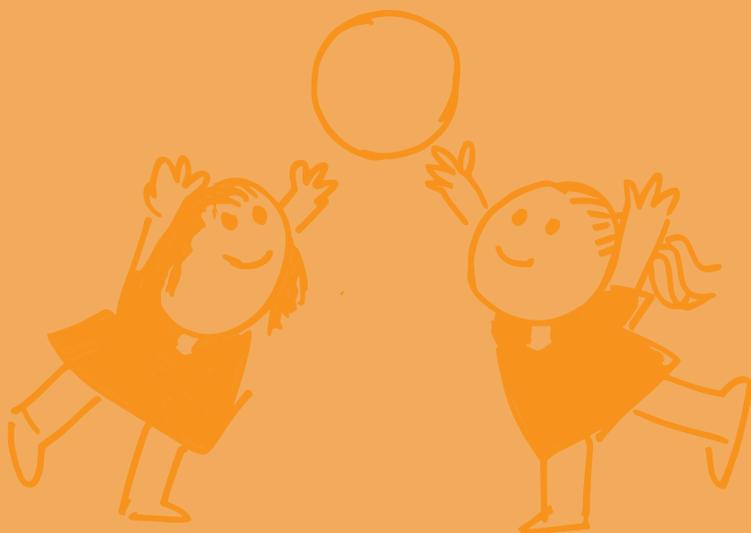
Agora que todos conhecem as etapas, regras e objetivos do jogo é hora de conversar apenas com as jogadoras e jogadores principais – as meninas e meninos de sua turma.

Os cartazes usados no encontro passado continuam afixados nas paredes da sala, e assim você pode visitar com o grupo a meta, as etapas e a culminância do jogo, ouvindo novas perguntas e incorporando mais sugestões das crianças.



- Como os bichinhos vão saber quem é quem, de olhos fechados? Falando na sua língua, ou seja, emitindo os sons que foram combinados.

- Quando uma “onça”, por exemplo, ao escutar outra que “fala a mesma língua”, as duas se abraçam, se dão as mãos e continuam juntas fazendo o seu som e procurando outra da mesma espécie, que será abraçada por quem a achou e ficará de mãos dadas com ele ou ela. A brincadeira prossegue até que todos estejam reunidos: então podem abrir os olhos. Tatus, cotias, micos e araras procedem da mesma forma.



Vamos parar... e escutar?

Quando você era criança, quem te ouvia? Em homenagem a esta pessoa, ou aos adultos que sabem ouvir as crianças, os jovens, os mais velhos, os mais fracos e os que são invisíveis para a maioria, peça que alguém leia em voz alta o pensamento a seguir, e escute com o coração: “sem a curiosidade que me move, que me inquieta, que me insere na busca, não aprendo nem ensino.” (Paulo Freire)

Muitas vezes, a criança pode representar a sua cidade ideal com elementos de pura imaginação – mas que, no entanto, simbolizam desejos ou necessidades reais, que pedem para ser identificados e atendidos. Neste caso, ao ouvir a criança, é possível negociar com ela, fazendo perguntas que ajudem a aproximar o ideal do possível. Por exemplo, os dinossauros podem expressar o desejo de brincar numa cidade onde a natureza esteja presente. E se houvesse na praça um brinquedo com o formato de um dinossauro? E se no lugar da piscina, criassem na escola um dia de brincar com água?

(Para saber mais, leia “Vamos ouvir a Criança”, CECIP, 2015).



- Ao final da brincadeira, as cinco equipes de jogadores do **Crianças e seus Caminhos** estão formadas – Tatus, Cotias, Micos, Onças e Araras – com vínculos positivos construídos entre seus membros. E como nesse jogo o objetivo é cooperar e não competir, todas as equipes se agrupam em um grande abraço coletivo de confraternização.

- Providencie cinco cartolinas, cada uma com o desenho de um animal-símbolo, e peça que os participantes escrevam seus nomes (e/ou façam o desenho de seus rostos) na cartolina de sua equipe.

7. Inspirada em Oficina de Cristina Laclette Porto - CIESPI/PUC-Rio, com crianças e seus familiares, no Seminário a Cidade e a Criança, organizado pelo CECIP, Projeto Criança Pequena em Foco, 2015.

Dinâmica de sensibilização: Minha Cidade Ideal⁷

Essa dinâmica pode ser feita na reunião com os responsáveis ou após a formação dos times com seus alunos.

TEMPO: 30 minutos

Peça que os participantes se disponham em roda.

Para aquecer e criar vínculos, convide cada um a dizer seu nome e uma qualidade que começa com a mesma letra. Por exemplo, Miriam Maravilhosa, João Jeitoso. Ou, ainda, dizer o nome e fazer o gesto que irá fazer na hora. Por exemplo: Neide (dá um pulo); Pedro (levanta os braços).

Distribua a letra da música **A cidade ideal**, dos Saltimbancos, e cante um trecho dela com os participantes.

Convide os participantes a fechar os olhos, respirar profundamente por três vezes e relaxar. Em seguida, oriente uma visualização com sugestões do tipo:

“Você agora está na sua cidade ideal... Está saindo de sua casa para ir à escola. Como é a calçada? Tem árvores? Flores? De que cor? Que cheiros você sente? Como são as pessoas que você encontra? Onde está o lixo? Tem ônibus passando? Como são as casas e os comércios? Agora você vai atravessar a rua... O sinal de trânsito está funcionando bem? Tem uma faixa de pedestre pintada no chão? E os carros, respeitam o sinal? Tem um lugar só para as bicicletas? Você está passando por uma praça: Como é essa praça?”

Ao terminar, peça que todos abram os olhos devagar.

Distribua papéis, lápis de cor, giz de cera e canetinhas coloridas e peça aos participantes para desenhar o que não pode faltar para as crianças numa cidade ideal.

Afixe em uma das paredes da sala todos os trabalhos das crianças, mães, avós, pais... Quem quiser, poderá falar sobre o seu desenho.



CAPÍTULO 3

Jogando e aprendendo a viver (n)o trânsito

No jogo **Crianças e seus Caminhos**, o tabuleiro é o território onde vivem as crianças, e elas são os jogadores – peças que se deslocam, resolvendo desafios predeterminados, de acordo com as regras com as quais concordaram e que orientam seus movimentos.

Vamos apresentar cada atividade do jogo da seguinte forma:

Preparação: o que você vai precisar fazer antes de aplicar a atividade com seus alunos.

Atividades com crianças: qual é a proposta para ser feita com as meninas e os meninos da sua turma.



PRIMEIRA FASE: CONHECER O CAMINHO

Os objetivos desta fase são possibilitar que as crianças se localizem espacialmente no bairro onde vivem, identifiquem as coisas que gostam e os principais desafios que encontram no caminho da casa para a escola.

Preparação da professora ou professor

Sim, dá trabalho. Mas, como tudo que não vem fácil, vale muito a pena. Basicamente você vai precisar de:

Informações sobre o território

Procure na Internet, e em outras fontes, as principais informações sobre o território que as crianças habitam. A partir dessa rápida pesquisa, será mais fácil elaborar as listas com as tarefas a serem realizadas pelos membros de cada uma das equipes, para que eles possam enxergar com novo olhar, curioso e investigador, as realidades do seu trajeto de todos os dias.



Listas com os desafios do jogo

Elabore cinco listas de tarefas e desafios, uma para cada equipe. Reproduza as listas para todas as crianças e seus pais. Veja, em destaque, nas páginas 54 a 63, exemplos de listas de desafios que você pode adaptar à idade dos jogadores, às possibilidades de sua turma e às características do território. O registro escrito do que viram, ou das perguntas que apareceram, pode ser feito com ajuda dos familiares e adultos que a apoiam no jogo.

Identificação para equipes

Prepare crachás (e/ou outra forma de identificação) com as crianças. Nos crachás, coloque o título **Crianças e seus Caminhos** e espaço para cada uma escrever o seu nome e desenhar o animal símbolo de sua equipe.



Mapa

Produza um mapa ampliado da cidade ou, no caso das grandes metrópoles, do setor do bairro onde ficam a escola e as residências das crianças. Isso pode ser feito dando um pulo à Prefeitura, ou à Administração Regional, imprimindo imagens do Google Maps... Seu colega de Geografia pode ajudar.

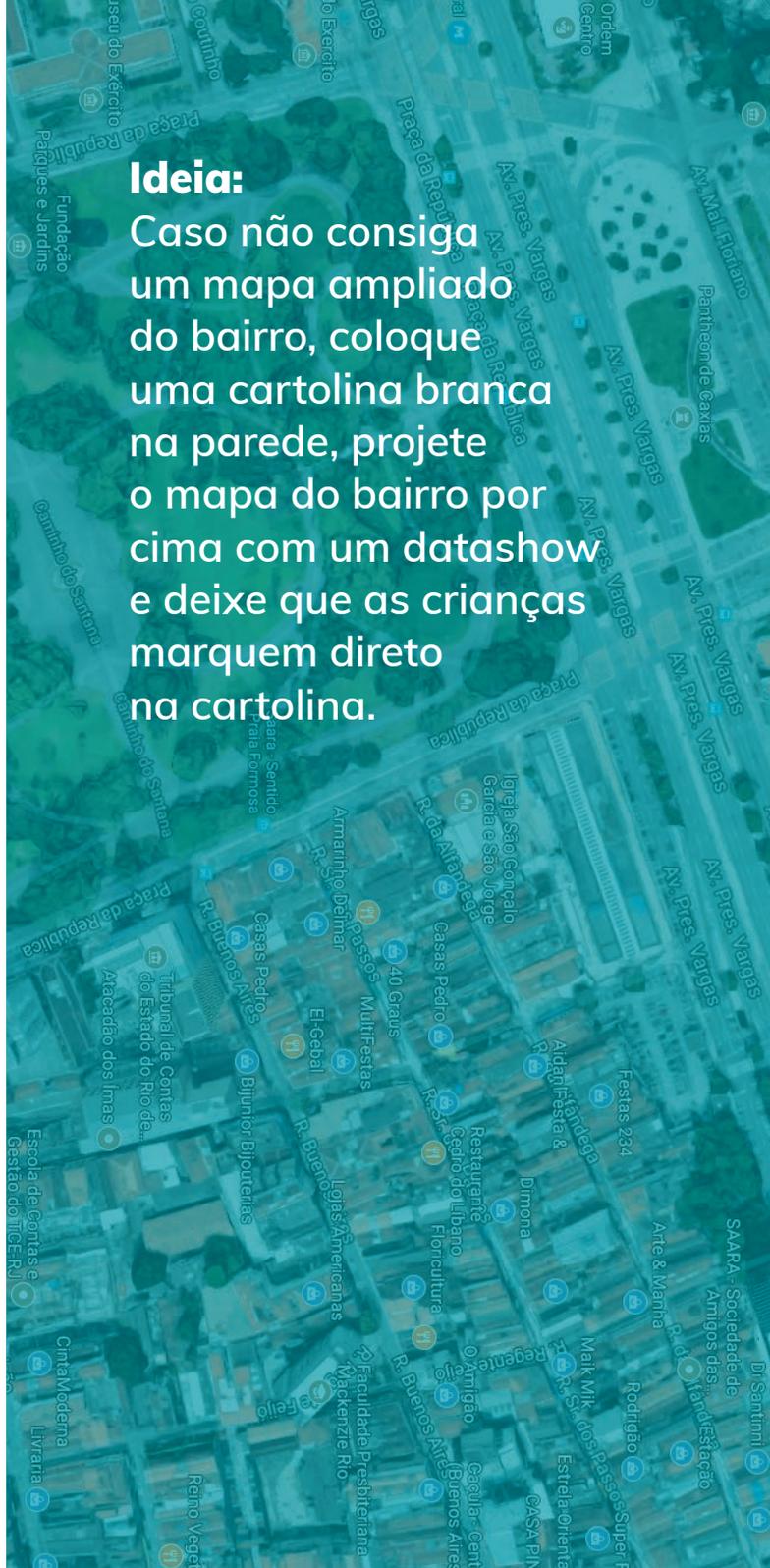


Lembrete

Prepare um bilhete para a família das crianças, para avisar que o Jogo vai começar e que o apoio dos adultos vai ser necessário, em especial na primeira fase, de observação do caminho da escola, e na terceira, de realização de ações – mas também na segunda, onde vão conversar com as crianças sobre suas escolhas.

Ideia:

Caso não consiga um mapa ampliado do bairro, coloque uma cartolina branca na parede, projete o mapa do bairro por cima com um datashow e deixe que as crianças marquem direto na cartolina.



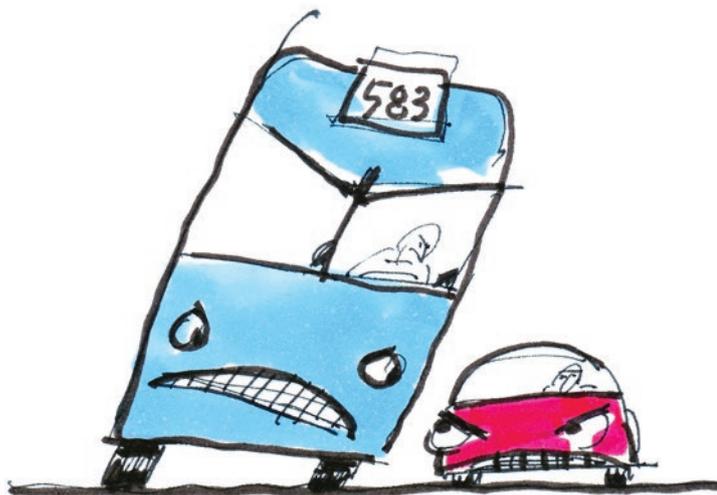
Atividades com as crianças

Há muitas atividades preliminares que ajudam a familiarizar as crianças pequenas com as noções de mapa e representação de uma realidade em escala, habilidade que será muito útil nesta fase do jogo. Talvez você já tenha experimentado várias delas. De qualquer modo, fica a dica abaixo:

Localizando-se no “Território Tabuleiro”

MATERIAIS: crachás, cartolina, cartões coloridos, cola, fita crepe, mapa ou projetor e materiais para desenho.

TEMPO: 40 minutos.



1. Comece distribuindo os crachás para que cada criança escreva seu nome e faça o desenho do animal que representa sua equipe.
2. Apresente o mapa ampliado da comunidade, colado em um dos lados da cartolina, deixando espaço para intervenções das crianças. Diga que o mapa é uma representação do “tabuleiro” do jogo **Crianças e seus Caminhos** e antes de começar a jogar, elas devem se localizar no “tabuleiro”, sinalizando os lugares onde moram, estudam, brincam.
3. Mostre onde está a escola e os marcos importantes da região ao seu redor (uma igreja, padarias, praças, avenidas, um centro de saúde...). Convide as crianças a indicar perto de qual ponto de referência elas moram.

4. Distribua cartões para as crianças onde, com sua ajuda, se preciso, poderão escrever os nomes dos lugares que são importantes para elas – tanto aqueles que gostam, quanto aqueles que não gostam ou não podem ir.

5. Cole os cartões ao lado do mapa, identificando-os com adesivos coloridos, que serão também colocados no mapa.

Dominando os desafios e as regras do jogo

MATERIAIS: listas de desafios (uma para cada criança, de acordo com sua equipe), folhas em branco e material de desenho.

TEMPO: 3 a 5 dias.

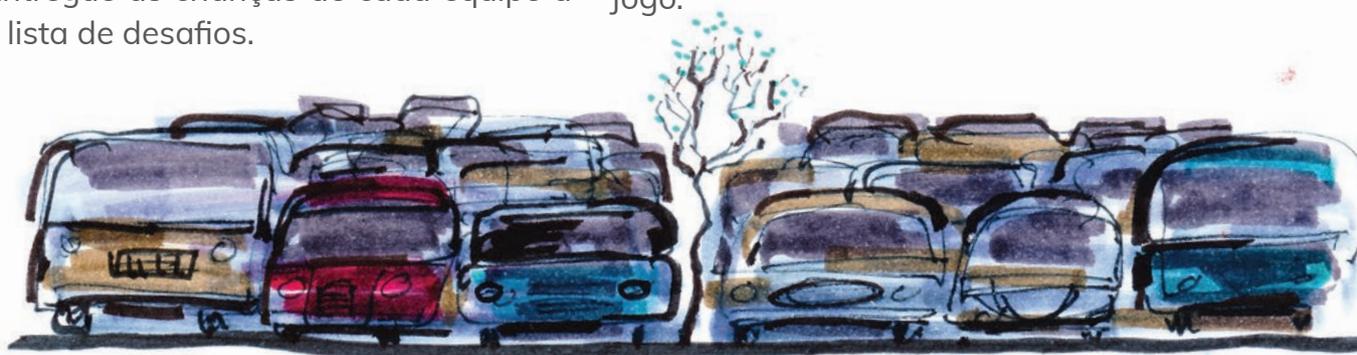
Lembre que este é um jogo de cooperação, no qual todos ganham.

1. Entregue às crianças de cada equipe a sua lista de desafios.

2. Explique os desafios de cada equipe. Mesmo que as crianças não saibam ler, podem lembrar do desafio, devido aos desenhos. Terão três a cinco dias para realizar aquelas tarefas – e os desenhos podem ser feitos em folhas à parte. Mostre que cada um vai enfrentar o desafio sozinho, mas pode contar com a ajuda dos pais – as menores, inclusive, terão quem leia as tarefas e copie o que elas ditarem –, dos colegas da mesma equipe ou de outras equipes. Deixe claro que cada desafio vencido deve ser registrado na folha.

3. Escute as perguntas e sugestões das crianças sobre o jogo **Crianças e seus Caminhos**. Esse processo é contínuo. Com a ajuda delas, você pode mudar tarefas e ajustar regras enquanto o jogo acontece.

4. Realizados esses ajustes, entregue o bilhete às famílias, combine o dia em que as equipes vão se reunir e apresentar seus resultados, dando início à segunda fase do Jogo.



Listas com os Desafios da PRIMEIRA FASE

Desafios da Equipe COTIAS

Foco: meios de transporte, mobilidade

PROPOSTA

1. No seu caminho de casa para a escola repare na quantidade de ônibus e carros que você vê.

2. Repare quantas pessoas você vê dentro dos carros e quantas pessoas você vê nos ônibus.

3. Descubra quantos pontos de ônibus você encontra no seu caminho. Repare quantos são cobertos e quantos não. Pergunte a algum familiar ou amigo o que ele acha dos pontos de ônibus que têm no bairro.

(*) Fotografe um ponto de ônibus.

REGISTRO

• Escreva:

O que tem mais no seu caminho: carros ou ônibus?

• Procure em jornais uma imagem de carro e uma de ônibus ou trem.

• Escreva:

Quem transporta mais pessoas?

• Desenhe um ônibus cheio e quantos carros forem necessários para levar a mesma quantidade de pessoas.

• Escreva:

Quantidade de pontos cobertos e descobertos.

Resposta da entrevista.

• Imagine como poderia ser um ponto de ônibus para que fosse gostoso de ficar. Faça um desenho bem bonito.

4. Escolha um dia qualquer e, neste dia, preste atenção em quantas pessoas você vê andando de bicicleta no seu caminho. Veja se tem um lugar especial (ciclovia) para as bicicletas na rua. Onde as bicicletas costumam ficar? (bicicletário).

- Escreva:
Quantidade de bicicletas que você viu.
Se no seu caminho precisa de ciclovia e bicicletário.
- Faça um corte e colagem para montar uma bicicleta.

5. Pergunte para quatro adultos:

- Quanto tempo você demora para ir e voltar do trabalho?
 - Você vai de carro, ônibus, metrô, trem, bicicleta ou a pé?
- O trajeto e o tempo que cada adulto demora.
A média de tempo que eles levam.
O meio de transporte mais utilizado.
O meio de transporte mais rápido é:

6. Repare se tem algum trecho do seu caminho que você não gosta de passar. Repare se tem algum trecho do seu caminho que você gosta.

- Escolha uma cor para desenhar o trecho que você não gosta de passar e uma outra cor para desenhar o trecho que você gosta.
- Explique por que você escolheu esses lugares.

7. Depois de ter passado por seis desafios, veja que perguntas pipocam na sua cabeça.

- Escreva uma pergunta que pipocou na sua cabeça e faça um desenho que represente essa pergunta.

Listas com os Desafios da PRIMEIRA FASE

Desafios da Equipe TATUS

Foco: calçadas, ruas e praças

PROPOSTA

1. Veja se existem buracos nas calçadas e/ou nas ruas do caminho.

- Escreva:

A quantidade de buracos que você encontrou nas calçadas e nas ruas.

- Faça um corte e colagem que re-presente esses buracos.

2. Observe se há obstáculos nas calçadas por onde você costuma passar.

- Desenhe alguns dos obstáculos que você encontrou e escreva o que precisou fazer para vencê-los.

3. Tente descobrir se há calçadas com rampas para os cadeirantes passarem.

- Escreva:

Quantas calçadas com rampas você encontrou no seu caminho.

REGISTRO

4. Veja se no seu caminho há lixo ou entulho nas calçadas ou nas praças
(*) Fotografe um lugar com lixo e entulho e um lugar limpo.

- Escreva:
Em quantos lugares do caminho você encontrou lixo ou entulho.
- Faça um corte e colagem representando o que você viu.

5. Pergunte a uma pessoa mais velha como eram as ruas, calçadas e praças quando ela era criança e se ela brincava nestes lugares.

- Escreva:
O que a pessoa respondeu.
- Desenhe um retrato dessa pessoa.

6. Repare se tem algum trecho do seu caminho que você não goste de passar. Repare se tem algum trecho do seu caminho que você goste de passar.

- Escolha uma cor para desenhar o trecho que você não gosta de passar e uma outra cor para desenhar o trecho que você gosta.
- Explique por que você escolheu esses lugares.

7. Depois de ter passado por seis desafios, veja que perguntas pipocam na sua cabeça.

- Escreva uma pergunta que pipocou na sua cabeça e faça um desenho que represente essa pergunta.

Listas com os Desafios da PRIMEIRA FASE

Desafios da Equipe MICOS

Foco: comunicação, sinalização

PROPOSTA

1. Veja se há placas de sinalização no caminho da escola e tente descobrir o que elas querem dizer.

2. Preste atenção nos sinais de trânsito que você encontra no caminho e se estão funcionando.

3. Repare se há faixa de pedestre e/ou placa de sinalização na frente da escola.

REGISTRO

- Desenhe três tipos diferentes de placa.
- Escreva:
O que você acha que significam.

- Escreva:
Quantos sinais de trânsito há e quantos estão funcionando.
- Procure em jornal uma imagem de sinal de trânsito. Se não achar, faça um corte colagem para representá-lo.

- Escreva:
Se há uma faixa e/ou placa na frente da escola.
- Faça um corte colagem de uma faixa. Qual é o formato das tiras?

4. Veja se encontra no caminho placas onde está escrito o limite de velocidade permitida.

- Escreva:
Quantas placas dizendo a velocidade permitida você encontrou e os números que estão escritos nelas.

5. Pergunte a uma pessoa mais velha, como era a sinalização das ruas quando ela era criança.

- Escreva:
O que a pessoa respondeu e a idade dela.
- Faça um desenho dessa pessoa com a qual você falou.

6. Repare se tem algum trecho do seu caminho que você não goste de passar. Repare se tem algum trecho do seu caminho que você goste de passar.

- Escolha uma cor para desenhar o trecho que você não gosta de passar e uma outra cor para desenhar o trecho que você gosta.
- Explique por que você escolheu esses lugares.

7. Depois de ter passado por seis desafios, veja que perguntas pipocam na sua cabeça.

- Escreva uma pergunta que pipocou na sua cabeça e faça um desenho que represente essa pergunta.

Listas com os Desafios da PRIMEIRA FASE

Desafios da Equipe ONÇAS

Foco: segurança, saúde, ambiente

PROPOSTA

1. Entreviste alguém que dirija e peça para contar uma história que viveu ou presenciou enquanto estava dirigindo.

2. Pergunte a algum adulto se, andando pelas ruas, já viveu alguma história marcante.

3. Repare se as pessoas esperam o sinal ficar vermelho para atravessar, e se os carros avançam o sinal.

REGISTRO

- Escreva ou crie:
Uma imagem sobre a história que você ouviu.

- Escreva ou crie:
Uma imagem sobre a história que você ouviu.

- Escreva:
O que você percebeu na sua observação.
- Faça um desenho que represente isso.

4. No seu caminho de casa para a escola preste atenção nos cheiros que você sente.

- Escreva:
O cheiro do ar é agradável ou desagradável? Por quê?
- Faça um corte e colagem que represente os cheiros que você sentiu.

5. Conte quantas árvores você encontrou no caminho e pergunte a uma pessoa mais velha se quando ela era criança havia mais ou menos árvores nas ruas.

- Escreva:
Quantas árvores você encontrou no seu caminho.
O que a pessoa respondeu.
- Desenhe um retrato dessa pessoa.

6. Repare se tem algum trecho do seu caminho que você não goste de passar. Repare se tem algum trecho do seu caminho que você goste de passar.

- Escolha uma cor para desenhar o trecho que você não gosta de passar e uma outra cor para desenhar o trecho que você gosta.
- Explique por que você escolheu esses lugares.

7. Depois de ter passado por seis desafios, veja que perguntas pipocam na sua cabeça.

- Escreva uma pergunta que pipocou na sua cabeça e faça um desenho que represente essa pergunta.

Listas com os Desafios da PRIMEIRA FASE

Desafios da Equipe ARARAS

Foco: segurança, saúde, ambiente

PROPOSTA

1. Veja quantas casas ou comércios têm plantas na entrada.

2. Pergunte a um adulto o tempo que leva para chegar ao posto de saúde ou hospital mais perto da sua casa.

3. Descubra o nome da sua rua ou da rua da escola e pergunte a adultos se eles sabem o porquê desse nome.

REGISTRO

• Escreva:

O número de casas ou comércios com plantas na entrada

• Escolha um desses lugares e faça um corte e colagem que o represente.

• Escreva:

O tempo até o posto de saúde ou hospital.

• Desenhe como é ou como você imagina que seja um hospital.

• Escreva:

O nome da rua e o porquê dele.

Caso não consiga descobrir, invente uma história criativa.

4. Repare se o seu caminho passa perto de uma praça onde você possa brincar.

- Escreva:
Sua resposta.
- Caso passe perto de uma praça, faça um desenho dela. Se não, imagine como você gostaria que fosse.

5. Repare se no seu caminho você passa perto de algum rio ou riacho e se ele está sujo ou não.

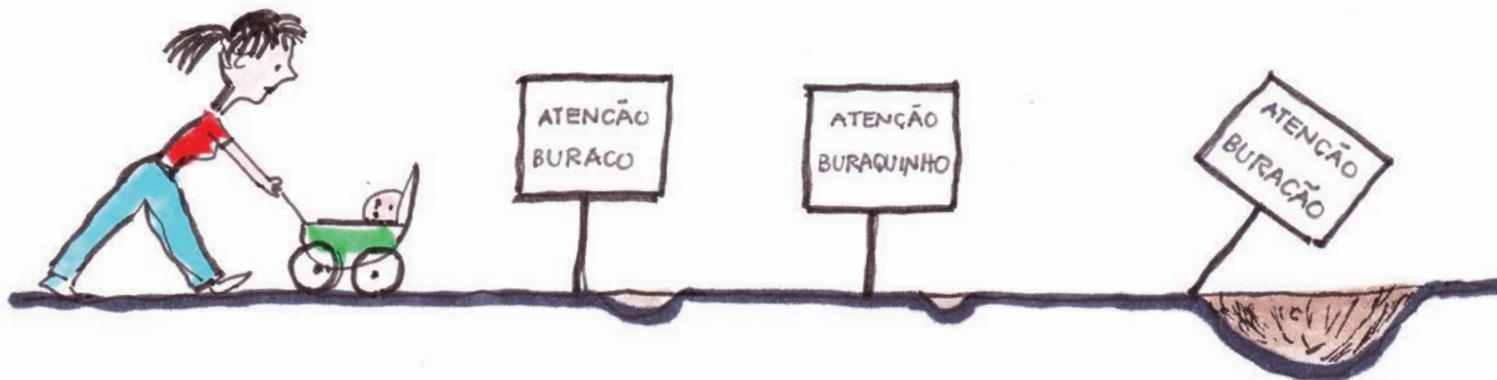
- Escreva:
Sua resposta.
- Caso passe por um rio ou riacho, faça um corte e colagem que o represente.

6. Repare se tem algum trecho do seu caminho que você não gosta de passar. Repare se tem algum trecho do seu caminho que você gosta de passar.

- Escolha uma cor para desenhar o trecho que você não gosta de passar e uma outra cor para desenhar o trecho que você gosta.
- Explique por que você escolheu esses lugares.

7. Depois de ter passado por seis desafios, veja que perguntas pipocam na sua cabeça.

- Escreva uma pergunta que pipocou na sua cabeça e faça um desenho que represente essa pergunta.



SEGUNDA FASE: IMAGINAR O QUE FAZER PARA MELHORAR O CAMINHO

O objetivo da segunda fase é levantar ações que podem ser realizadas para melhorar os caminhos casa-escola-casa.

Preparação da professora ou professor

Produção do mural e cartelas:

Recolha com antecedência os desenhos de lugares que as crianças acham perigosos e dos lugares bonitos e seguros. Cole cada desenho em pedaços de cartolina, e escreva,

com destaque, os comentários e observações das crianças.

Use cartolinas de cinco cores diferentes para produzir cartelas a serem distribuídas às equipes. Cada equipe irá receber:

- 4 cartelas para escrever perguntas às outras equipes;
- 3 cartelas para escrever as dificuldades / problemas encontrados no caminho;
- 3 cartelas para escrever os pontos fortes do caminho;
- 3 cartelas para escrever sugestões de ações para superar as situações difíceis.

Usando várias folhas de papel craft, produza um grande mural para registrar a síntese do diagnóstico do território realizado pelas equipes (veja modelo de tabela na p. 70).

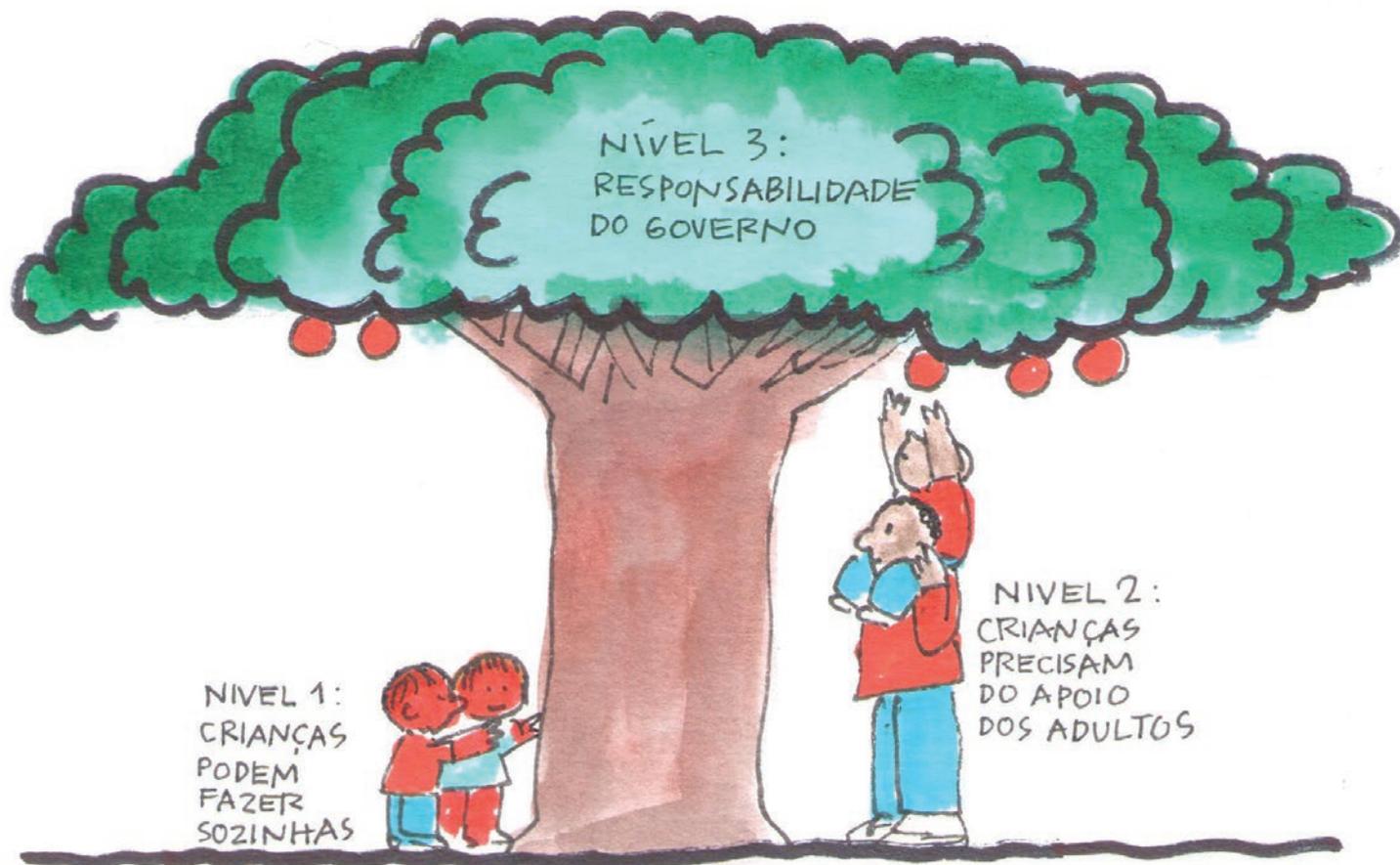
Árvore das ações:

Produza a base onde as crianças vão desenhar o caule da “árvore das ações”, colando várias folhas de papel craft umas às outras.

BASE: Ações que as crianças podem fazer sozinhas.

MEIO: Ações que as crianças podem fazer com apoio de adultos.

TOPO: ações que são de responsabilidade do governo.



Vamos parar... e ousar?

Entrar no jogo exige vencer o medo. Que tal propor este jogo na sala dos professores?

Pegue uma caixa de sapatos e abra uma fresta na tampa. Entregue um papelzinho para cada colega e peça para que escrevam nele o seu maior medo (você também). Todos dobram o papelzinho e colocam na caixa. Depois, é só pedir que cada um sorteie um papel e leia o medo que está escrito lá. Não dá coragem saber que a gente não está sozinho com nossos medos?



Atividades com as crianças

Trabalho em grupo

MATERIAIS: listas de desafios preenchidas.
TEMPO: 30 minutos.

Peça às crianças para se reunirem por equipe, munidas de suas fichas e:

1. leiam as fichas de desafios da fase anterior umas das outras e descubram o que tem em comum e o que tem de diferente;
2. leiam as perguntas que fizeram e descubram se alguém no grupo tem as respostas.

Enquanto as crianças realizam estas tarefas, você pode afixar na parede o mapa ampliado⁸ do território usado na preparação da Primeira Fase, com as ruas e avenidas da comunidade, e as imagens dos lugares mais seguros e dos lugares mais perigosos, identificados pelas cinco equipes.

8. Este mapa de risco poderá ser enviado à CET-Rio pelo e-mail ced.comitegestor@gmail.com.

Leitura de imagem e localização dos cenários de risco nos mapas

MATERIAIS: listas de desafios preenchidas e desenhos produzidos na fase anterior, mapa do bairro e material de desenho.
TEMPO: 30 minutos

1. Convide as crianças a examinarem os desenhos que fizeram dos diferentes lugares por onde passam ao ir e voltar da escola. Peça que identifiquem aspectos comuns aos lugares “perigosos” e aspectos comuns aos lugares “seguros”.
2. Peça às crianças que falem sobre os principais problemas e sobre as melhores coisas que encontraram no caminho.
3. Ajude-as a identificar estes lugares no mapa ampliado do território.
4. Junto com as crianças marque, no mapa ampliado das ruas da comunidade, aquelas em que se concentram os acidentes, como colisões e atropelamentos, e outras situações que colocam a vida das crianças em risco, como presença de entulho ou repetidas situações de violência.

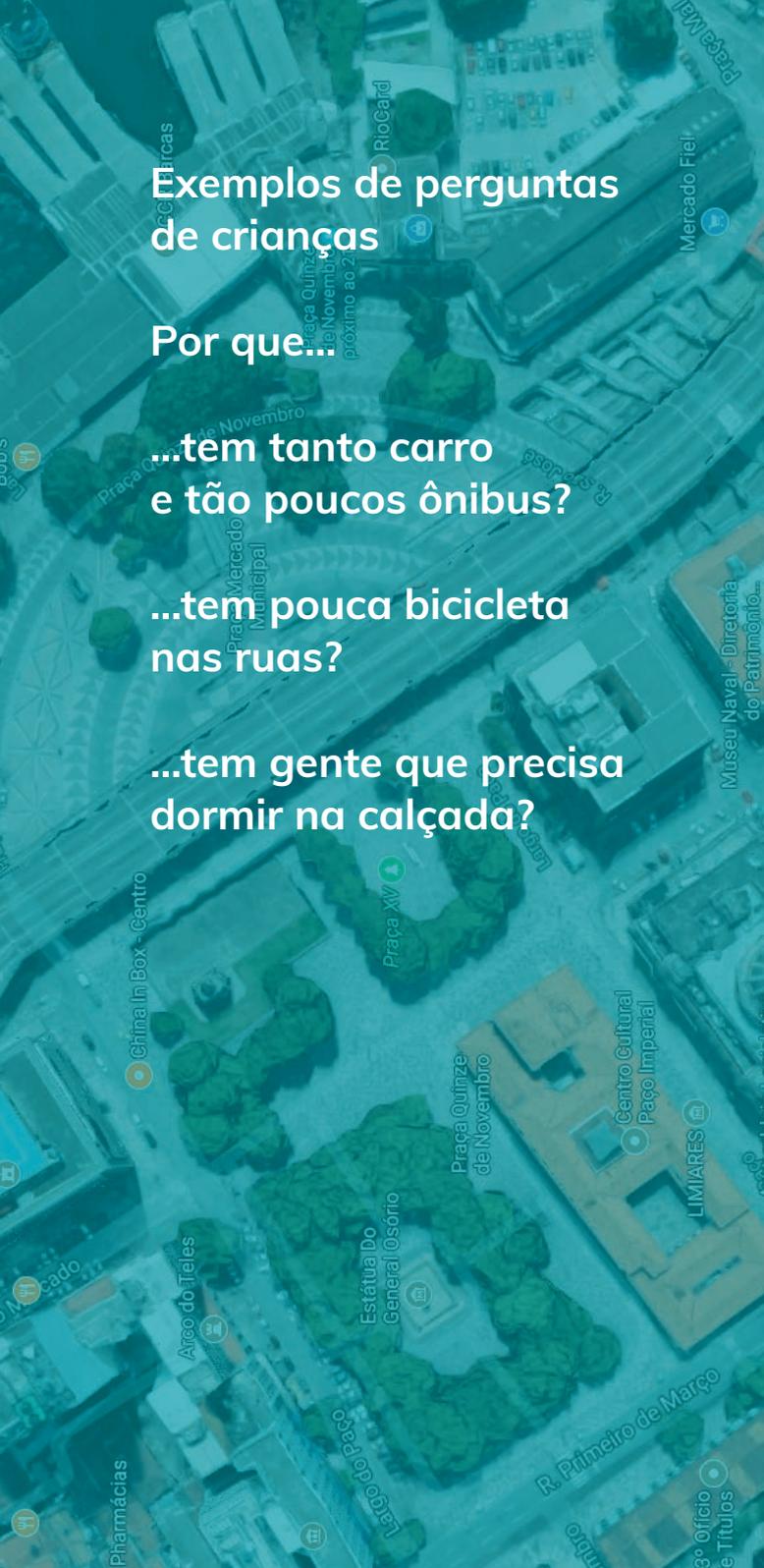
CURATIVOS URBANOS

Materiais:

3 folhas de E.V.A vermelha; 1 folha de E.V.A rosa; cola instantânea; lápis; estilete; tesoura; régua.

Modo de fazer:

Desenhe nas folhas de E.V.A vermelhas retângulos com as pontas arredondas (como um curativo adesivo) com cerca de 30 cm de comprimento e 11 cm de largura. Recorte as folhas de acordo com as marcas que você fez. Na folha de E.V.A rosa desenhe quadrados de 9 cm x 9 cm e recorte de acordo com a marcação. No quadrado, utilize um lápis para fazer furinhos (como os dos curativos adesivos) e cole sobre o centro do retângulo. Cole o curativo do lado de um buraco ou alguma coisa que queira chamar a atenção na rua (não cole por cima para ninguém se machucar).



Exemplos de perguntas de crianças

Por que...

...tem tanto carro e tão poucos ônibus?

...tem pouca bicicleta nas ruas?

...tem gente que precisa dormir na calçada?

Brincadeira das perguntas

MATERIAIS: quatro cartões para cada equipe e material de desenho.

TEMPO: 1 hora.

1. Peça a cada equipe para escolher e escrever nas cartelas quatro perguntas começadas por **Por quê?**, despertadas ao longo do caminho, e fazê-las às outras equipes (uma por equipe). (Veja as sugestões ao lado).
2. A equipe à qual a pergunta foi dirigida tem um minuto para pensar na resposta e escolher alguém para responder em nome do grupo. Caso a equipe não consiga responder nada ou se a resposta for considerada sem pé nem cabeça, as outras equipes podem ajudar os colegas.
3. Depois dessa **brincadeira**, as crianças podem selecionar algumas destas perguntas para pesquisar e responder mais tarde. Dependendo da idade das crianças, pode-se propor que elas pesquisem na internet.



Trabalho em grupo

MATERIAIS: Três cartelas para cada equipe e material de desenho.

TEMPO: 40 minutos.

Entregue a cada equipe (ainda as mesmas da primeira fase) três cartelas. Em cada grupo, as crianças devem conversar entre si e escolher as duas maiores dificuldades e/ou problemas e a melhor coisa (ponto forte) do seu caminho, e registrar nas cartelas (podem usar os emoticons na cartela, de um lado, carinha de feliz, do outro, carinha de triste e as crianças listam, como o exemplo). Ou seja, cada grupo vai escrever duas dificuldades e um ponto forte, sendo um em cada cartela.



Síntese do trabalho em grupos

Quando as crianças terminarem, todos podem colocar as cartelas no mural de papel craft que você produziu antes. Observe, na página 70, um exemplo de como poderia ficar o quadro com o diagnóstico do território, realizado pelas crianças.

“Brincadeira é tudo”

Raquel, 7 anos

Corte a linha pontilhada para abrir uma janela, cuidado para não cortar a lateral direita



Grupo/Foco	Dificuldades e/ou problemas	Pontos fortes
<p>COTIAS Meios de Transporte; Mobilidade</p>	<p>Tem poucos ônibus e passam lotados. Não tem ciclovia.</p>	<p>A estação ferroviária é bonita.</p>
<p>TATUS Calçadas, Ruas e Praças</p>	<p>Não tem rampa para os cadeirantes. Pracinha suja, com os brinquedos quebrados.</p>	<p>Tem uma pracinha.</p>
<p>ONÇAS Sinalização e Comunicação</p>	<p>Há alguns sinais de trânsito que não funcionam. Não tem faixa de segurança em duas escolas.</p>	<p>A maioria dos sinais de trânsito funciona.</p>
<p>MICOS Segurança, Saúde Física, Ambiente</p>	<p>Pessoas atravessam a rua quando o sinal está verde para os carros. Tem poucas árvores no caminho.</p>	<p>A maioria dos carros para quando o sinal está vermelho para eles.</p>
<p>ARARAS Bem-estar, Beleza, Memória</p>	<p>Não há canteiros de flores nas casas nem nas calçadas. Jogam lixo e entulho no riacho.</p>	<p>Tem muitas pessoas idosas que sabem muito sobre a história do bairro.</p>

Priorizando problemas

MATERIAIS: mural com os problemas e pontos fortes produzido na atividade anterior, bolinhas adesivas coloridas ou material para desenhar.

TEMPO: 30 minutos.

1. Peça que as crianças, em equipe, conversem sobre quais elas acham que são os problemas mais importantes, em cada um dos cinco temas. Defina o que é “importante” com as crianças (aquela questão que, se fosse resolvida, iria fazer mais diferença na vida delas).

2. Depois dessa conversa, dê cinco bolinhas adesivas para cada criança e peça que votem com a bolinha adesiva (ou outra marcação) no principal problema de cada tema/equipe.

3. Assim que todas as crianças tiverem votado, converse e analise com elas o porquê das escolhas.

Um exemplo de qual poderia ser o resultado da votação, pelas crianças:

Meios de transporte e Mobilidade

Não tem ciclovia.

Calçadas, Ruas e Praças

Pracinha suja, com os brinquedos quebrados.

Sinalização e Comunicação

Não tem faixa de pedestres.

Segurança, Saúde Física e Ambiente

Tem poucas árvores no caminho.

Bem-estar, Saúde e Beleza

Jogam lixo e entulho no riacho.



Lembre-se de respeitar o ponto de vista da criança, pois suas preocupações e necessidades são diferentes das dos adultos. Se elas quiserem, podem mudar de opinião depois desse debate coletivo.

Jogando! ⁹

MATERIAIS: três cartões para cada equipe, material de desenho e folhas de papel pardo ou papel craft.

TEMPO: 1 hora.

De novo reunidas às suas equipes, as crianças vão imaginar o que poderia ser feito para solucionar o seu problema ou problemas – sempre pensando em coisas que elas podem fazer sozinhas; coisas que podem fazer com apoio de adultos e coisas que são de responsabilidade das autoridades.

1. Deixe que as crianças conversem, e participe da conversa, fazendo perguntas que as ajudem a pensar e a distinguir aquilo que têm condições objetivas de fazer sozinhas daquilo que só é viável com ajuda. Quanto menores forem as crianças, mais tempo vai levar a discussão!





2. Depois, dê a cada equipe três cartelas, sendo que na primeira vão escrever uma ou mais ações que as crianças conseguem realizar; na segunda, uma ou mais ações em que terão ajuda; e na terceira, uma ou mais que necessitam ser realizadas pelas autoridades.

3. Depois que as crianças realizarem esta tarefa, você pode convidá-las a desenhar o tronco de uma árvore nas três folhas de papel craft que você colocou no chão. Na primeira parte do tronco, próximo à raiz,

as equipes irão colocar as cartelas com as ações que podem fazer sozinhas; na segunda parte, as cartelas com as ações que podem fazer acompanhadas; na terceira parte, as cartelas com as ações que necessitam ser realizadas pelas autoridades.

Volte na página 65 e se lembre de como é a Árvore das Ações.

9. Adaptação da dinâmica realizada pelas crianças (Ana Izabel Barbosa e Yasmin Carvalho) da Fundação Xuxa Meneghel, no 1º e 2º Seminário A Criança e sua Participação na Cidade, de 2015.

INÍCIO DO JOGO



1 CRANÇAS
ESCREVEM
CARTAS
AS
AUTORIDADES



2
A CARTA É POSTA
NO CORREIO



3
SERÁ QUE
VAI CHEGAR
AO PREFEITO?

4 CHEGOU!
O PREFEITO
RECEBE AS
CARTAS E
DECIDE
ATENDER
AOS
PEDIDOS



5
CRIANÇAS PARTICIPAM
DO MUTIRÃO PARA TIRAR
LIXO E ENTULHO DO RIACHO
(O GROSSO É COM A PREFEITURA)



6
A MÁQUINA
DA PREFEITURA
COMEÇA A
SE MEXER...

7
MANDA
CONSTRUIR
A CICLOVIA
E
REFORMAR
A PRACINHA



8
... E AS PRIMEIRAS
AÇÕES COMEÇAM
A APARECER

9
JÁ DÁ PARA
FAZER UM
SARAU NA
BEIRA DO
RIACHO!



10
CRIANÇAS, MÃES
E PAIS CONSERTAM
E PINTAM OS
BRINQUEDOS



11
A CET PINTA
AS FAIXAS DE
PEDESTRES



12
A SECRETARIA
DE MEIO
AMBIENTE LIMPA
A PRAÇA
E AS CRIANÇAS
PLANTAM MUDAS

13
QUERO ANDAR
DE BICICLETA
MAIS
ARVORES
MENOS
LIXO



14
TREMENDO
SUCESSO DO
BICICLETAÇÃO!

15
CRIANÇAS, COM A SUPERVISÃO DE MÃES, PAIS,
PROFESSORAS E PROFESSORES FAZEM UMA BICICLETADA
NO QUARTEIRÃO DA
ESCOLA



16
AS ATIVIDADES SÃO
REGISTRADAS



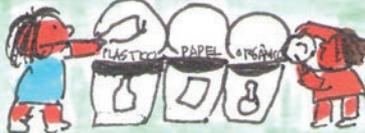
17
APOSENTADOS E
PESSOAS DA
COMUNIDADE
AJUDAM NA
TRAVESSIA DAS
CRIANÇAS

18
MELHOROU!
QUEREMOS
QUE MELHORE
MMS AINDA!

19
CRIANÇAS COLOCAM
PAPEISINHOS E
LAÇOS DE FITAS NAS
ARVORES PEDINDO
"MAIS VERDE"



20
CRIANÇAS APRENDEM
E ENSINAM A RECICLAR
O LIXO



21
... E
VÃO PARA
AS REDES
SOCIAIS



22
O LIXO
AINDA É
PROBLEMA



23
NOSSO
LUGAR ESTÁ
FICANDO
ÓTIMO!

24
PARABÉNS!
VOCÊ COMPLETOU

25
AGORA COMECE
NOVAMENTE...



**Vamos parar...
e escrever para
nós mesmos?**



Já tentou falar consigo mesmo por escrito? O desafio é escrever um bilhete para ser lido por você daqui a 12 meses, contando o que aconteceu de bom depois de ter colocado em prática a primeira e a segunda fases do jogo Crianças e seus Caminhos - e quais foram os principais obstáculos que conseguiu superar. Se não tiver envelope, é fácil fazer um.

TERCEIRA FASE: FAZER A DIFERENÇA NO CAMINHO

O objetivo da terceira fase é experimentar a possibilidade de ajudar a transformar realidades.

Preparação da professora ou professor

Algumas dicas para que você possa preparar-se para esta etapa:

- Prepare cartazes, um por equipe, onde as crianças irão registrar seus “caminhos de mudança”. Veja como pode ficar, depois que as crianças realizarem a atividade, o caminho de mudança da equipe das Cotias.

Equipe

COTIAS

Desenhe como a situação está agora e como vai ficar

Nosso Caminho de Mudança

De Não tem ciclovia

Para Ciclovia da praçinha até a escola

Legenda

Eu andando de bicicleta

• Utilizando folhas de papel craft, desenhe cinco esquemas de Planos de Ação, um por equipe.

Veja abaixo o modelo que você pode preparar e na página 78 como poderia ficar o plano de ação da equipe Tatus, depois que as crianças realizarem a atividade.

Plano de Ação: Título

O QUE vamos fazer?	COMO vamos fazer?	QUEM vai fazer?	QUE MATERIAIS vamos usar?	QUANDO vamos fazer?

Atividade com as crianças

• Nosso Caminho de Mudança

MATERIAIS: cinco folhas com o título “Nosso Caminho de Mudança” em branco e material de desenho.

TEMPO: 1 hora.

1. Divididas em suas equipes iniciais, os grupos vão receber a folha em branco do “Nosso Caminho de Mudança” e devem preencher com o nome da equipe, o problema que querem resolver e a proposta para isto. Em seguida, em grupo, devem fazer um desenho que represente o antes e o depois, colocando uma legenda.

2. Peça que as equipes vejam e comentem os “Caminhos de Mudança” umas das outras.

• Plano de Ação

MATERIAIS: Árvore das Ações (feita na atividade da fase anterior), cinco modelos de plano de ação em papel craft ou cartolina e material de desenho.

TEMPO: 1 hora.

1. Em seguida, dê a cada equipe as folhas de papel craft com o esquema de seu pla-

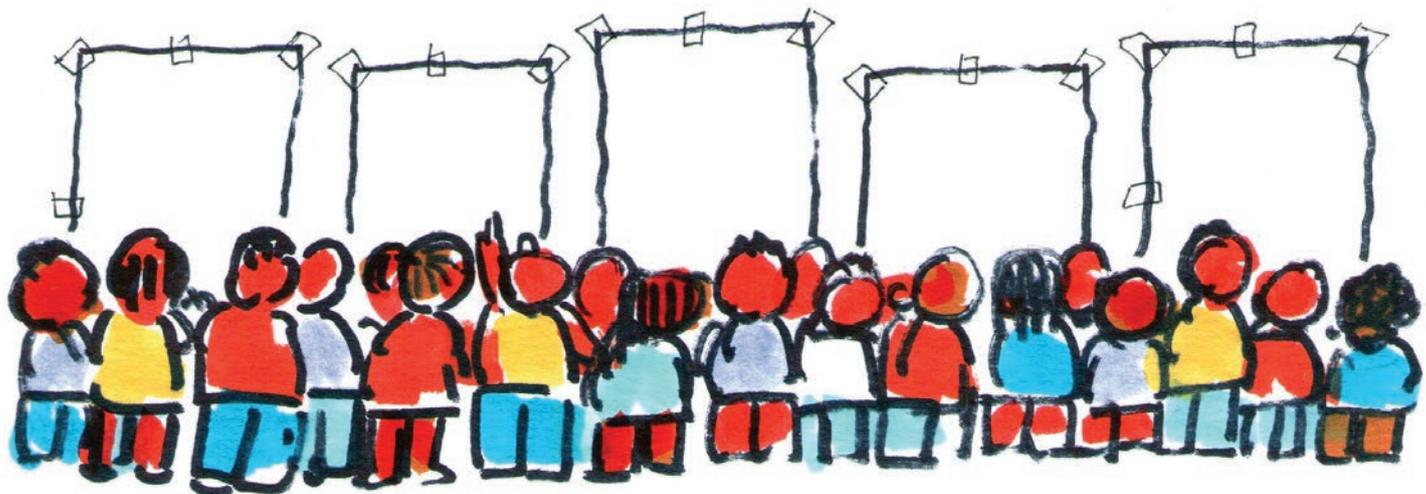
no de ação. Convide cada equipe a observar sua Árvore de Ação e preencher a tabela do plano de ação: ações que levantaram sobre quem vai fazer o que, como e quando, para ir de onde estão até onde querem chegar. Passe em cada grupo, fazendo perguntas que ajudem as crianças a pensar como podem se organizar para fazer o que desejam, de que recursos e de quanto tempo necessitam.

2. Afixe nas paredes os cinco planos de ação. Deixe que as equipes visitem os planos umas das outras e descubram onde podem se ajudar mutuamente. Afinal, o objetivo do Jogo é realizar mudanças no Caminho – e quanto maior for a cooperação, maiores serão as mudanças.



Plano de Ação: Limpar a pracinha

O QUE vamos fazer?	COMO vamos fazer?	QUEM vai fazer?	QUE MATERIAIS vamos usar?	QUANDO vamos fazer?
Tirar os papéis, garrafas e latas da praça.	Usar saquinhos de plástico na mão como luvas. Colocar cada tipo de lixo em um saco de cor diferente. Levar para a escola para a diretora entregar aos catadores para reciclagem. Pedir para alguém fazer fotos e vídeos desta ação e divulgar nas redes sociais como estratégia do jogo Crianças e seus Caminhos.	Toda a turma.	Saquinhos plásticos para servir de luvas, sacos de lixo.	Todos os dias na vinda para a escola durante a semana de 1 a 6 de junho.
Convidar os pais para fazer um mutirão na praça.	Escrever uma carta falando do Jogo Crianças e seus Caminhos aos pais, pedindo para pintar e consertar os brinquedos da praça. Passar com os pais pelas casas de comércio pedindo doação de tintas.	A turma dita a carta para a professora, que faz cópias para todos os pais da classe. As crianças entregam a carta aos seus pais.	Papel.	Daqui a um mês, no segundo domingo.
Escrever para a Secretaria Municipal de Meio Ambiente pedindo a Reforma da Praça.	Escrever uma carta, ao secretário do Meio Ambiente falando do jogo Crianças e seus Caminhos e explicando por que esta pracinha precisa de uma reforma.	A equipe dita a carta para a professora. Quem tiver a letra mais bonita passa a limpo. Todos assinam. A professora manda a carta para o secretário.	Papel. Endereço da Secretaria.	A próxima segunda-feira.



Vamos descansar... e lembrar do que já fomos?

Dizem que toda criança é sábia, uma artista, filósofa, ativista social, mas ao crescer se esquece do que foi.

Feche os olhos e volte a um lugar no passado em que você, criança, fez algo com autonomia para ajudar alguém, para melhorar algo, para criar algo novo.

Embalagem de notícias

Faça uma parceria com a padaria, um pipoqueiro, vendedor de cachorro quente ou algum outro comerciante que esteja próximo à sua escola. Dê as embalagens que ele usa para vender seu produto (saco de pão, por exemplo) para as crianças “customizarem”: desenhos, recadinhos, notícias, informações sobre o território, informações sobre o jogo... Quando tiverem terminado, você pode sugerir ao vendedor que utilize essas embalagens customizadas para vender seus produtos ou utilizá-las em festas e eventos dentro da escola (como festa junina, dia das crianças, etc.).

Jogando!

Enquanto as diferentes equipes estiverem envolvidas na realização desta fase final do Jogo, seus planos de ação devem continuar expostos, para que todos possam acompanhar o seu desenvolvimento.

Confira, na página ao lado, uma história de crianças e adultos que entraram no jogo de agir para mudar a realidade.





Recuperando a APA Área de Proteção Ambiental das Brisas

No Seminário A Criança e sua Participação na Cidade (2015), Ana Isabel e Yasmin, 11 anos, da Fundação Xuxa Meneghel, mostraram o contexto de onde surgiu sua iniciativa de recuperar a APA (Área de Proteção Ambiental) do lugar onde moram, Pedra de Guaratiba, bairro do Rio de Janeiro.

“Pedra de Guaratiba é um bairro pobre. Por isso ninguém liga pra lá. E lá também tem gente no bairro que nem sabe que aquele lugar é a APA das Brisas. Já o Parque Chico Mendes fica em um lugar que tem muita gente com dinheiro, que pode fazer melhorias”. (...)

“Brincando, a gente fez uma árvore de propostas para melhorar a APA das Brisas. Foi muito divertido a gente fazer isso. Desenhamos um pé de feijão bem grande. Na base do tronco do pé de feijão, escrevemos aquilo que nós crianças podemos fazer sozinhas, no meio do tronco escrevemos o que podemos fazer jun-

to com um adulto, e lá no alto do tronco, em cima, o que o governo pode fazer. Escolhemos não uma árvore normal, mas um pé de feijão, porque cresce mais rápido, e cada vez que ele cresce, as propostas das crianças também crescem junto com ele”. (...)

“Bom, um dia a gente estava na APA das Brisas e encontramos um biólogo da Secretaria do Meio Ambiente do Rio que se chamava Mário e que estava visitando a APA. Conversamos com ele para marcar um dia para a gente falar com o Secretário do Meio Ambiente. A Secretaria precisa tentar melhorar a APA, porque não dá para a gente fazer tudo sozinho, por exemplo, eles têm que colocar os brinquedos de plástico na área de lazer. Também tivemos a ideia de fazer campanha nas escolas com alunos e diretores porque precisamos de mais gente para resolver esse problema da comunidade.”

CELEBRAR A VITÓRIA

Para encerrar o **jogo Crianças e seus Caminhos**, nada melhor que uma celebração na escola onde você e seus alunos poderão contar e mostrar para o resto da escola e, caso seja possível, os familiares, tudo o que fizeram e aprenderam nesse período. Você pode aproveitar um dia de reunião com responsáveis ou alguma festa já programada na escola para essa celebração.

O Programa do Evento de Comemoração poderia incluir:

Exposição dos trabalhos das crianças

- Mapa do território com os pontos de referência.
- Mapas de ruas com os pontos perigosos assinalados pelas crianças – mapas de risco.
- Listas com as comprovações da realização dos desafios da primeira fase.
- Quadro com o diagnóstico do território, realizado pelas crianças.

- Árvore das Ações: o que fazer para melhorar o caminho da escola.
- Caminhos de Mudança elaborados pelas cinco equipes.
- Planos de ação realizados pelas cinco equipes.

Apresentações artísticas dos resultados das ações, utilizando diferentes linguagens

- Uma exposição de fotos e desenhos mostrando o “antes” e o “depois”.
- Um rap contando os principais desafios encontrados.
- Uma dramatização enfocando a mudança realizada e o que ainda falta.
- A paródia de uma música falando sobre os pontos fortes do jogo.
- Uma apresentação em PowerPoint.

Entrega dos certificados

Ao final, cada jogador recebe como prêmio um **Certificado Criança Guardiã do Caminho** (ver modelo no anexo).

Para encerrar, você pode enviar um resumo, com textos e fotos, do material produzido pelas crianças para a Coordenadoria de Educação para o Trânsito e Relacionamento com Cidadão da CET-Rio, apresentando seus projetos para melhorar o caminho de casa até a escola e acelerar o trânsito/transição da cidade que temos para a cidade amiga das crianças que elas merecem.



Vamos parar... e entrar no Facebook?

O lado luminoso das redes sociais é a ampliação da possibilidade de compartilhar experiências de aprendizagem, fortalecer grupos de pessoas que estão, no presente, construindo um futuro de paz e sustentabilidade, e facilitando o trânsito das cidades que temos para as cidades amigas das crianças que queremos. O que acha de fotografar a página desse livro da qual mais gostou e publicá-la no seu mural do Face?

CONCLUSÃO



Parabéns! Você transitou pelas páginas desta publicação e chegou até aqui. Esperamos que a brincadeira com o jogo **Crianças e seus Caminhos** tenha sido um sucesso: divertida, provocadora, cheia de aprendizados para você e para as crianças, muitas trocas, desenhos e produções artísticas que contam um pouco do caminho das crianças. Talvez você tenha seguido todas as etapas como a gente sugeriu, parado nos sinais vermelhos, diminuído a marcha nos amarelos e acelerado nos verdes para interagir com o livro.



Talvez tenha criado suas próprias regras: quem sabe, sobrevoou todo o conteúdo, ou decidiu aterrissar apenas nos locais mais prazerosos do texto...

O que importa é que você experimentou entrar no jogo da leitura, na sua medida e do seu jeito.

Se você um dia sentir um coração de estudante batendo forte no peito e decidir envolver sua turma no jogo **Crianças e seus Caminhos**, conte conosco. Estamos à sua disposição para ajudar a cuidar de seu pedacinho do planeta, a tomar conta da amizade, da beleza e da bondade, renovando a cada dia a crença de que as mudanças são feitas por pessoas comuns como nós, que descobrem que não precisam de permissão para agir pelo bem comum, e “são a mudança que querem ver no mundo” (Gandhi).

As autoras

ANEXOS

DINÂMICAS DE ENTROSAMENTO

1. Estátua em trio

Separe a turma em trios e peça para que cada trio defina quem será o 1, 2, e 3. Coloque uma música para tocar. Quando a música parar, o 1 faz uma pose de estátua. O 2, logo em seguida, tem que fazer uma pose que interaja com o 1. Então, o 3 faz uma pose que interaja com os dois primeiros. O trio fica alguns segundos na posição, como se estivessem posando para uma foto e a música volta. Na rodada seguinte, o 2 passa a ser o primeiro, o 3 passa a ser o segundo e o 1 passa a ser o último, e assim por diante.

2. Triângulo do equilíbrio

1ª Etapa: Em círculo, peça para cada um pensar em duas pessoas na roda, sem falar ou demonstrar sua escolha. Então, cada um tem que fazer um triângulo equilátero com essas duas pessoas que escolheu sem falar quem são seus escolhidos. Deixe a brincadeira acontecer por uns 5 minutos e, ao encerrar, converse com a turma sobre a experiência.

2ª Etapa: Repita toda a 1ª etapa mas adicione um vírus à brincadeira (será você). Explique que quando o vírus tocar alguém, essa pessoa para no seu lugar, conta até 10 na cabeça e senta. Aqueles que tiverem formando o triângulo com quem tiver sido contaminado precisam sentar também. Se for preciso, toque em mais de uma pessoa até que a turma toda esteja sentada. Ao encerrar, converse com a turma sobre a experiência.

3ª Etapa: Faça as duas primeiras etapas. Na terceira, quando alguém for tocado pelo vírus conta até 7 bem alto e qualquer pessoa pode encostar na criança para salvá-la antes que ela acabe de contar.

OBS: Você não precisa fazer todas as etapas e pode adaptar a brincadeira de acordo com a faixa etária da sua turma.

3. Perguntas para a roda de conversa

Qual foi o dia mais feliz da sua vida?

Me conte algo que fez você rir hoje.

Diga-me uma palavra estranha que você ouviu hoje.

Você ajudou alguém hoje? Como?

Alguém ajudou você hoje? Como?

Me conte uma coisa que você aprendeu hoje.

Qual foi a sua parte favorita do almoço?

Qual foi a primeira coisa que você fez hoje depois de levantar da cama?

Do que você acha que as pessoas mais precisam no mundo?

Se você pudesse tirar uma coisa do mundo, o que seria?

Como as crianças contribuem com a sociedade/mundo/cidade?

Como você acha que vai ser o mundo daqui a cem anos?

Se pudesse escolher o sonho da próxima noite, o que escolheria para sonhar?

4. Barbante contador de história

Em círculo, com um barbante na mão, comece uma história (pode ser alguma coisa ligada a andar pela cidade, no bairro...). Jogue o barbante para alguém que vai continuar a história e segure a sua ponta. Faça assim até todos terem contado a história e tiver uma teia de barbante. Se você achar que é possível, peça para a penúltima criança recomeçar a história de trás pra frente e juntos desfaçam a teia conforme cada um reconta (cada criança vai recontar o trecho que criou).

5. E aí?

Essa dinâmica é legal para lembrar o que foi feito na aula/semana anterior. Você começa falando, por exemplo, “Ontem dividimos a turma em três grupos e cada grupo escolheu um animal para representá-lo... E aí, Marcos?”. Então, o Marcos continua contando e passa a bola pra alguém, até finalizar. Não precisa necessariamente seguir uma ordem ou que se lembrem de tudo.

OFICINAS

1. Dicionário de crianças

Escreva palavras que tenham a ver com o cotidiano das crianças ou ligadas ao tema que você gostaria de trabalhar e coloque em papéis individuais em uma caixa ou saco.

Sugestões: participar, coletivo, turma, grupo, transformar, comunidade, criança, escolher, caminho, favela, debate, casa, biblioteca, escola, família, trânsito, cidade, bairro...

Cada criança sorteia uma palavra e fala o significado dela. A criança cola sua palavra em uma folha e faz um desenho do significado que atribuiu.

2. Meu caminho

Opção individual

Cada criança recebe uma folha na qual em uma ponta tem o desenho de uma casa e, na outra, de uma escola. Ligando os dois

lugares uma linha tortuosa (como um caminho).

Peça para a criança desenhar o caminho dela de casa para a escola.

Opção coletiva

Faça o mesmo desenho em uma folha de papel pardo bem grande e comprida. Coletivamente, as crianças desenham os lugares por onde passam nesse grande caminho do grupo.

Perguntas provocativas para oficina:

- Como é seu caminho de casa para a escola?
- Quando você sai de casa, qual é a primeira coisa que você vê?
- Você atravessa a rua?
- Tem algum cheiro que você costuma sentir no seu caminho?
- Tem algum ponto do seu caminho que você sente dificuldade em passar?
- Tem alguém que você sempre encontra no seu caminho?
- Você para em algum lugar no seu caminho?
- Tem algum ponto do seu caminho que você sente medo?

- Tem algum ponto do seu caminho que você fica feliz em passar?

3. Nossas casas e famílias

Cada criança recebe uma folha, de preferência A3, para desenhar bem grande as pessoas com quem elas moram. Ao terminarem, recortam os desenhos e guardam.

Em seguida, cada uma ganha uma caixa (pode ser de papelão, de dobradura, ou como você preferir) onde vão fazer suas casas: pintar, colar e desenhar. Ao final, guardam as suas famílias dentro das caixas.

Essa oficina pode ser feita em dois dias diferentes.

4. O que eu gosto e não gosto (na escola, no bairro...)

Para um melhor aproveitamento dessa atividade, é aconselhável que ela seja feita em dois encontros. Dependendo da faixa etária do grupo de crianças, a proposta pode ser simplificada ou reduzida.

Os facilitadores dividem o grupo em dois subgrupos. Um deles produzirá um cartaz sobre as coisas que gosta e o outro sobre as coisas ruins que não gosta no bairro, por exemplo. Cada subgrupo pode desenhar, escrever ou utilizar fotografias e imagens para representar suas opiniões.

Após a confecção, os facilitadores pedem a cada subgrupo que apresente seu cartaz, explicando a escolha das imagens, textos e desenhos. Caso o número de participantes da oficina seja pequeno, pode ser proposto que as mesmas crianças pensem os aspectos positivos e negativos. Essa atividade também pode ser feita individualmente, em uma folha A4.

No segundo momento da oficina, os facilitadores propõem uma conversa centrada nos problemas, guiada pelas perguntas “Por que isso acontece?”, “Quem sofre com esse problema?”, “Como a gente pode resolver isso?”. A dinâmica acontece da seguinte forma: uma criança seleciona um dos problemas representados no cartaz e as três perguntas são respondidas coletivamente; em seguida, outra criança seleciona outro problema e novamente o grupo discute e dá suas opiniões sobre as três perguntas.

Os facilitadores utilizam as respostas para preencher uma tabela feita em papel grande ou no quadro. Na tabela, as colunas são as três perguntas e cada linha é um problema. Vale deixar linhas vazias para que as crianças complementem com outros problemas que não foram abordados inicialmente.

Também pode ser proposto que as crianças façam um desenho sobre como os problemas seriam resolvidos, quais melhorias desejam para a sua comunidade e como poderiam contribuir para isso. Essa atividade visa incentivar a criatividade das crianças, relacionada aos desejos que têm para o lugar onde moram. Os desenhos podem ser colados em um painel de cartolinas coloridas e expostos no mural.

5. Linha do tempo

O início é uma conversa sobre os hábitos e modos de vida das crianças. Os facilitadores propõem perguntas: “Como é o dia a dia de vocês?”, “Para qual lugar da comunidade vocês mais gostam de ir?”, “Quais são suas brincadeiras preferidas?”etc.

Depois, os facilitadores fazem perguntas que remetam às experiências do passado: “O que vocês faziam quando eram bem pequenos?”, “Com quem passavam o dia?”, “Como era a comunidade naquela época?” etc. Deve-se permitir que as crianças expressem livremente suas lembranças, de tal forma que se crie um ambiente acolhedor para essas memórias.

Outro aspecto a ser abordado é o que as crianças desejam para o futuro delas e da comunidade, com perguntas do tipo: “Como será aqui no futuro?”, “Quem estará morando aqui?”, “Quais mudanças vocês gostariam que ocorressem?” etc.

A partir da conversa, os facilitadores pedem às crianças que desenhem individualmente, em um pequeno pedaço de papel, alguma lembrança sobre o seu passado na comunidade, algo sobre o seu presente ou o que desejam para o futuro.

Em seguida, são apresentadas três cartolinas coloridas coladas, formando uma grande tira em que cada cor indica um tempo. As crianças colam seus desenhos na cartolina, classificando-os de acordo com o momento escolhido. No final, terá

sido construída uma linha do tempo representando alguns marcos que diferenciam (ou não) variados momentos de suas vidas e da comunidade.

6. Cartão-postal

Que tal propor uma atividade em que as crianças vão produzir seus cartões-postais personalizados? Convide as crianças a explorar seu caminho de casa para a escola e coletar materiais como folhas, flores, galhos, impressões... E colar tudo em um modelo de postal e escrever ou desenhar um recado para alguém.

7. A natureza presente em nosso caminho

Peça que as crianças apontem os locais com presença de natureza que passam pelo seu caminho. Provoque-as para que escolham o local que mais as afeta e que desperta boas lembranças. Lance o desafio de que tragam, em um dia combinado com todos da turma, algum material coletado nesse local escolhido por elas: pode

ser uma folha, um punhado de terra, uma pedra etc.

No dia combinado para as crianças levarem os materiais da natureza, leve uma folha de papel pardo ou cartolina grande e construam juntos uma paisagem coletiva usando os materiais. Com a terra, vocês podem colocar um pouco de água e explorar a tinta natural que surgirá; podem usar cola para fixar as folhas, pedras e flores no papel.

Com a paisagem coletiva construída, está na hora de pensar um nome para esse lugar. Distribua uma folha para cada criança e divida o papel em quatro retângulos. Peça para que no primeiro espaço escrevam/desenhem um animal que combina com esse local; no segundo, um elemento da natureza (sendo diferente daquele que ela trouxe).

8. Margarida da avaliação

Corte um papel amarelo em formato de pétalas e um papel preto circular (como o miolo de uma flor). Em cada pétala escreva uma pergunta, como por exemplo: “O que

você mais gostou?”, “O que você tiraria?”, “O que você sentiu?”, “O que você não gostou?” (e outras perguntas que você pode criar). Ao final de uma atividade, disponha as pétalas com as perguntas para baixo e o miolo, formando uma flor. Peça para cada criança tirar uma pétala, ler e responder à pergunta.

9. Diagnóstico escolar

Que tal pensar com os alunos os principais problemas da escola e, juntos, as possíveis soluções? Sugira que juntos vocês criem uma brigada de guerreiros, em que os alunos da turma X vão prestar um serviço para a escola.

Passo 1 - Produzam um cartaz pensando o nome, cores e desenhos que representem essa brigada.

Passo 2 - Dividam-se em duplas que irão com pranchetas passar pela escola perguntando para alunos e funcionários sobre o que mais gostam na escola e o que poderia melhorar.

Passo 3 - Juntem as respostas recolhidas

e criem um quadro com todas elas, marcando pontos nas que foram repetidas.

Passo 4 - Escolham dois problemas que mais apareceram nas respostas e respondam à perguntas “como pode ser resolvido?” e “com quem falar?”.

Passo 5 - Dividir em tarefas viáveis, por exemplo: conversar com a diretora, pedir para algum pai ou mãe ajudar, envolver algum profissional da comunidade etc.

Material:

Cartaz para ser preenchido (já com as colunas escritas Problema/ como pode ser resolvido/ com quem falar).

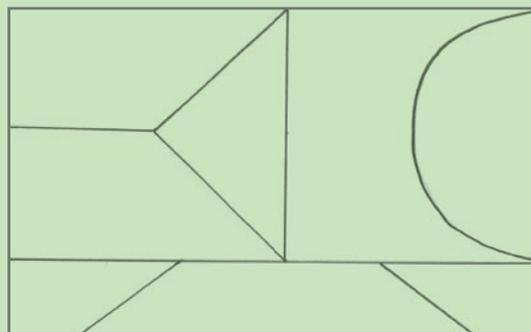
Folhas coloridas.

Cartolina colorida.

10. Nossos caminhos

Distribua para as crianças uma folha com peças de diferentes formatos, como um Tangram. Peça para que elas recortem as peças e desenhem em cada pedaço uma parte do seu caminho de casa para a escola. Ao final, as crianças podem, individual ou coletivamente, montar seus caminhos

e/ou os caminhos da turma posicionando as peças.



Sites consultados

Banco de oficinas e dinâmicas

<http://www.abrinquedoteca.com.br/dinamicas.asp>

<http://primeirainfancia.org.br/criancaoespaco/apresentacao/>

<https://educacaoeparticipacao.org.br/oficinas/>

<http://www.pim.saude.rs.gov.br/v2/colecao-fazendo-arte/>

Criança Guardiã de Caminhos
Certificamos

que

*Concluiu com sucesso o jogo
Crianças e seus Caminhos e ganhou o título de*
Guardiã de Caminhos

Rio de Janeiro,

Tire cópias desse certificado e entregue aos seus alunos ao final da atividade para celebrar com eles a conclusão dos desafios!

DADOS INTERNACIONAIS PARA CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

M183c Madza, Ednir.
Crianças e seus caminhos [recurso eletrônico]
/ Madza Ednir, Mariana Koury e Raquel Ribeiro. -
Rio de Janeiro : CECIP, 2018.
96 p. : il. color. ; 22 cm.

Sistema requerido: Adobe Acrobat Reader.

ISBN 978-85-99946-38-1

1. Segurança no trânsito e crianças – Brasil. 2. Educação para
segurança no trânsito – Brasil. 3. Trânsito urbano – Brasil. 4. Cida-
dania – Brasil. I. Centro de Criação de Imagem Popular. II. Koury,
Mariana. III. Ribeiro, Raquel.

CDD – 363.1257

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária Líliara Mendonça CRB-7 5331



REALIZAÇÃO:



APOIO:



PARCERIA:

