

## Jogos: 6 a 8 anos

Caros professores:

A Escola Pública de Trânsito do DetranRS tem como objetivo despertar a consciência de todos para a preservação da vida no trânsito e para o exercício da cidadania, compreendendo que a educação para um trânsito seguro tem início já na infância, sendo uma aprendizagem que se constrói ao longo de toda a vida.

Sabemos que, quanto mais diversificadas forem as estratégias pedagógicas utilizadas em educação, maior será a sua abrangência, em função dos diferentes estilos de aprendizagem. Neste sentido, a Escola tem procurado produzir recursos pedagógicos atrativos ao público, com variadas formas audiovisuais de apresentação dos conteúdos.

No contexto atual, em que a tecnologia tem feito parte do cotidiano de um número cada vez maior de pessoas, de todas as idades, a nossa Escola está disponibilizando atividades online para o público infantil. Trata-se de um conteúdo interativo, desenvolvido especialmente para as crianças, no formato de jogos, que podem ser utilizados como recurso pedagógico pelos professores.

O ensino por meio de jogos interativos é um artifício utilizado em diversos níveis da educação formal. Segundo Lopes (2001), é muito mais eficiente aprender por meio de jogos, em todas as idades, desde o maternal até a fase adulta, porque desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo.

A finalidade dos jogos disponibilizados no portal da Escola é apresentar, de forma lúdica, conteúdos de educação para o trânsito na temática da cidadania, no viver e conviver e nos valores necessários para uma boa convivência, como respeito e empatia. Os conteúdos foram desenvolvidos com enfoque nos papéis desempenhados pelas crianças no trânsito, em especial o de pedestre, ciclista e passageiro, visando, dentre outros aspectos, ao autocuidado e à segurança.



Ao acessar a página, recomendamos que assistam ao vídeo inicial que explica o funcionamento dos jogos. Logo abaixo do vídeo, encontram-se os seguintes jogos sobre os quais vamos falar brevemente dos objetivos e sugerir formas de utilizá-los:

## 1- ENIGMA

O jogo trata sobre os locais que são seguros e os locais que podem ser perigosos para as crianças brincarem. A criança deve analisar as imagens e responder se o lugar é seguro, clicando em “sim”, ou se é perigoso, clicando em “não”. Ao escolher uma resposta, receberá um feedback.

O professor poderá falar sobre os riscos existentes na rua, como, por exemplo, o condutor pode não conseguir frear a tempo ao ver uma criança brincando no meio da rua mesmo com o carro andando devagar. Outra situação diz respeito aos estacionamentos: o motorista pode ter dificuldade de enxergar uma criança em um estacionamento, em função da sua estatura ser menor do que a área de visão que ele tem de dentro do carro.

Também poderá falar sobre outros locais, seja nas proximidades da escola em que as crianças estudam, seja perto de suas casas.

## 2 e 3- CORES

Ambos os jogos tratam sobre o significado das cores do semáforo, sendo um deles sobre o semáforo para veículos e o outro sobre o semáforo para pedestres. A criança deve arrastar a palavra com significado até a cor correspondente da sinaleira.

O professor pode falar sobre o contexto de sua cidade ou das proximidades da escola, se existem os 2 tipos de semáforos e como proceder se houver somente o semáforo para veículos. Nesse caso, se a criança estiver no papel de pedestre, o raciocínio deve ser o contrário: ela poderá atravessar a rua quando o semáforo estiver vermelho para os veículos. Caso haja os 2 semáforos, deve sempre seguir o semáforo de pedestres, e atravessar quando este estiver verde.



#### **4- JOGO DO SIM OU NÃO**

O jogo trata sobre os cuidados que as crianças devem ter ao atravessar a rua, e analisar o conjunto de informações presentes no trânsito, como semáforo, faixa de pedestres e outros sinais de trânsito.

O jogador deve analisar cada uma das imagens e responder às perguntas clicando em 'sim' ou 'não'. Devem observar a cor do semáforo, a faixa de pedestres e quem está na cena para responder se a situação é segura.

O professor pode falar sobre o contexto da sua cidade e da importância de as crianças andarem sempre acompanhadas por um adulto na rua, pois os adultos são capazes de avaliar a velocidade dos veículos e o tempo que uma pessoa leva para atravessar a rua, por exemplo. Falar que o trânsito pode ser perigoso, que os veículos são muito pesados, feitos de materiais duros e podem machucar bastante se baterem em uma pessoa.

#### **5- JOGO DOS ERROS**

O jogo trata de situações e comportamentos de risco ao andar de ônibus ou de van escolar.

A criança deve procurar os comportamentos inadequados (erros) ao andar de ônibus ou de van escolar e clicar sobre eles. São 6 erros no total e, quando encontrados, a criança recebe um feedback sobre o porquê daquele comportamento ser perigoso.

O professor pode questionar quais crianças costumam ir à escola de ônibus ou de van e perguntar sobre a maneira correta de andar (sentado no banco com cinto de segurança). Falar sobre os riscos de se machucar com determinados comportamentos (sentar entre 2 bancos, comer, colocar o braço para fora, ficar em pé, jogar lixo pela janela) caso haja alguma freada brusca ou mesmo uma batida.



## **6- JOGO DA MEMÓRIA**

O jogo trata de alguns dos cuidados que devemos ter no trânsito.

A criança deve encontrar os 5 pares de imagens com cenas de trânsito. Ao encontrar cada par, recebe uma informação sobre os cuidados que deve ter em cada situação apresentada, como atravessar a rua de mão dada com um adulto, usar o assento de elevação e o cinto de segurança.

O professor pode falar sobre situações diversas no trânsito, de acordo com o contexto de sua cidade, falando que, apesar de a responsabilidade pela segurança das crianças ser dos adultos, as crianças também podem ajudá-los a lembrar desses cuidados.

## **7- SEMÁFORO FALADO**

O jogo trata do significado das cores do semáforo, que já foram apresentadas em jogo anterior, mas, agora em formato que possibilita as crianças não alfabetizadas responderem.

A criança clica em um botão e fala o significado de cada uma das cores do semáforo para veículos.

## **8- JOGO DA MEMÓRIA 2**

O jogo trata da importância do uso dos equipamentos de proteção como capacete, joelheiras e cotoveleiras para andar de bicicleta, patins e skate.



A criança deve encontrar os 6 pares de imagens iguais. Ao encontrar cada par, recebe um feedback sobre os equipamentos de proteção que devem ser utilizados naquela situação.

O professor pode falar sobre a importância do uso de cada um dos equipamentos de proteção, se algum dos alunos já se machucou por não estar usando, se algum evitou machucados por estar usando.

Após os jogos, disponibilizamos um Certificado de Participação editável para que o adulto coloque o nome da criança e se, quiser, imprima para que ela o exiba por aí.

Além disso, temos um formulário de avaliação para o adulto responsável responder, chamado “E aí, como foi a experiência?”. Essa avaliação é muito importante para podermos aprimorar o nosso trabalho!

### **Recomendações ao inserir os jogos no planejamento pedagógico:**

Por ser uma atividade inerente à vida dos seres humanos, o transitar requer constante reflexão sobre questões como comportamento, regras, respeito e cooperação. O contexto escolar é um excelente espaço para a promoção dessas reflexões e construção de aprendizagens sobre trânsito. Inserido como tema contemporâneo na parte diversificada do currículo escolar (Base Nacional Curricular Comum - BNCC), vislumbra-se diferentes possibilidades de incluí-lo de forma a permear as demais matérias, orientadas, inclusive, pelas Diretrizes Nacionais da Educação para o Trânsito (Portaria 147 e anexos - DENATRAN). Os Temas Contemporâneos Transversais têm a condição de facilitar a ligação entre os diferentes componentes curriculares de forma integrada, bem como de fazer sua conexão com situações vivenciadas pelos estudantes em suas realidades, contribuindo para trazer o contexto e a contemporaneidade aos objetos do conhecimento descritos na BNCC.

Temos um elevado índice de mortalidade infanto-juvenil no trânsito e, também, muitas possibilidades de atuar para uma mudança nessa realidade se, enquanto educadores, atuarmos desde a infância, contribuindo para a formação da cidadania e para a construção de uma cultura de paz no trânsito junto aos alunos. Um trânsito melhor se faz com pessoas melhores e o contexto escolar é um terreno fértil para o



desenvolvimento de valores de cidadania. Então, é muito importante que cada professor e cada professora, ao planejar suas aulas e elaborar seus projetos considerem em sua prática a perspectiva integradora, trazendo o Trânsito de maneira diluída e constante em sua proposta.

Os jogos que estamos disponibilizando são apenas um dos recursos possíveis de serem utilizados para se trabalhar o tema trânsito em sala de aula. Para utilizá-los, assim como qualquer outro recurso, é muito importante que façam parte de um conjunto de ações contextualizadas, com objetivos claros e bem definidos. Jogar por jogar, de forma descontextualizada, pode não fazer nenhum sentido para os alunos de vocês. Pensem no antes, no durante e no depois. Procurem envolvê-los na temática para que suas aprendizagens sejam significativas, para que tenham relação com suas vivências e complementem suas experiências. É importante que os jogos estejam incluídos em um projeto maior, no qual se pode trabalhar com as crianças na perspectiva dos papéis que elas exercem no trânsito, abordando questões de autocuidado como pedestres, ciclistas, skatistas, construindo com eles uma nova relação com esse espaço e com as pessoas que nele convivem. Nessa perspectiva, estarão contribuindo para a mudança da cultura carrocêntrica, que, apesar de todos os avanços em termos de mobilidade e sustentabilidade, ainda está muito presente na nossa sociedade.

Façam bom proveito do material e nos procurem, caso precisem de algum esclarecimento!

Colocamo-nos à disposição através do e-mail: [cest@detran.rs.gov.br](mailto:cest@detran.rs.gov.br)

