

1 TEMA

Juntos salvamos vidas. Jogo lúdico infantil - “De olho no trânsito”.

2 TRABALHO

Desenvolvimento de jogo lúdico infantil cujo objetivo seja promover a educação para o trânsito.

3 OBJETIVO GERAL

Conscientizar sobre a importância da segurança pessoal e coletiva no trânsito.

3. 1 Objetivos específicos

O jogo lúdico infantil “De olho no trânsito” tem por objetivos específicos:

- a) identificar placas de trânsito;
- b) compreender regras de circulação no trânsito e sua importância na organização e segurança de todos os envolvidos;
- c) analisar comportamentos, valores e virtudes necessários para os motoristas e pedestres.

4 DESCRIÇÃO DO JOGO

4.1 Composição do jogo lúdico

O jogo lúdico infantil “De olho no trânsito” é composto pelos seguintes itens:

- uma trilha,
- diversas placas de trânsito,
- um dado,
- carrinhos de várias cores,
- regras estabelecidas.

4.2 Número de participantes

Para participarem do jogo lúdico “De olho no trânsito” existe um número mínimo de dois (02) jogadores, não existindo número máximo para participação. Se forem vários jogadores é aconselhável formarem equipes de acordo com as cores dos carrinhos para jogarem e todos possam participar.

4.3 Regras

O jogo lúdico “De olho no trânsito” é composto por uma trilha que representa uma via de trânsito, confeccionada com diversas bandejas de isopor.

Todos os jogadores iniciam na faixa de largada.

Neste jogo lúdico, o jogador irá se deparar com várias placas de trânsito – regulamentação ou advertência. Ao chegar nessas placas deverá avançar ou retroceder, isto de acordo com o tipo de placa que encontrar e com a regra estabelecida para cada tipo de placa previamente.

Para iniciar o jogo lúdico os jogadores precisam determinar a ordem dos jogadores e para isso deverão jogar o dado. Começará por primeiro o jogador que tirou o maior número e na sequência os jogadores que tiveram os maiores números sorteados.

O primeiro jogador joga o dado e pula as casas do tabuleiro do jogo lúdico de acordo com o número obtido no dado. Os demais jogadores jogam em seguida, na ordem obtida no jogo do dado.

Nas casas onde aparecem as placas o jogador deverá informar o significado da placa e de acordo com o tipo de placa avançar ou retroceder.

Ganha o jogador que chegar ao fim da trilha por primeiro.

5 PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS

O jogo é uma rica atividade lúdica e de fundamental importância para o desenvolvimento infantil, pois permite à criança momentos de observação e de imitação da realidade enfrentada no mundo adulto.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) destaca que trabalhar com jogos é proporcionar às crianças a possibilidade de expressão e de novas descobertas do mundo em que está inserida.

Os assuntos trabalhados com as crianças devem guardar relações específicas com os níveis de desenvolvimento das crianças em cada grupo e faixa etária e, também, respeitar e propiciar a amplitude das mais diversas experiências em relação aos eixos de trabalho propostos. (BRASIL, p.33)

Nas situações de aprendizagem o problema adquire um sentido importante quando as crianças buscam soluções e discutem-nas com as outras crianças. Não se trata de situações que permitam “aplicar” o que já se sabe, mas sim daquelas que possibilitam produzir novos conhecimentos a partir dos que já se tem e em interação com novos desafios. Neste processo, o professor deve reconhecer as diferentes soluções, socializando os resultados encontrados. (BRASIL, p.33)

A Base Nacional Comum Curricular (2016) prevê a utilização de jogos em todas as áreas do conhecimento e destaca que

a interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (BRASIL, p.39).

O jogo além do desenvolvimento no aspecto cognitivo, proporciona o desenvolvimento do ser humano no meio social, na afetividade, na evolução da linguagem, no aspecto motor, na apropriação das regras sociais e a imersão no universo cultural.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) destaca que

“Os conteúdos curriculares da educação básica observarão, ainda, as seguintes diretrizes: I - a difusão de valores fundamentais ao interesse social, aos direitos e deveres dos cidadãos, de respeito ao bem comum e à ordem democrática.” (Art. 27º, p. 11).

Kishimoto (2000, p.34) também destaca que “A criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa.

Kishimoto (1997, p. 95 e 96) enfatiza que

O jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Para Piaget (1967), o jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvem a noção de casualidade, chegando à representação e finalmente, à lógica.

Piaget enfatiza que a atividade lúdica não deve ser apenas como entretenimento para gastar a energia das crianças, mas um recurso pedagógico que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual do indivíduo.

O jogo e o brincar, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, proporciona uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando e brincando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET 1976, p.160).

Segundo Vygotsky

a brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. (Vygotsky, 1984, p. 97).

Vygotsky destaca que

o brincar gera um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. Compreendendo assim que o ato de brincar permite que aconteça a aprendizagem, o brincar é essencial para o desenvolvimento do corpo e da mente. (1984, p. 21)

A Resolução CONTRAN número 871, de 13 de setembro de 2021 estabelece o tema “Juntos salvamos vidas” como objetivo de campanhas educativas de trânsito.

Art. 1º Esta Resolução estabelece os temas e o cronograma das campanhas educativas de trânsito a serem realizadas de janeiro a dezembro de 2022, bem como a mensagem educativa de trânsito a ser utilizada nacionalmente em todas as peças publicitárias destinadas à divulgação ou promoção, nos meios de comunicação social, de produtos oriundos da indústria automobilística ou afins.

Art. 2º As Campanhas Educativas de Trânsito de 2022 terão como mensagem "JUNTOS SALVAMOS VIDAS" que deverá ser promovida pelos órgãos e entidades do Sistema Nacional de Trânsito.

Através do jogo lúdico é possível despertar a conscientização para o trânsito na vida real, pois o jogador será desafiado, terá a responsabilidade de suas ações no trânsito e irá se deparar com limites através da subordinação às regras estabelecidas.

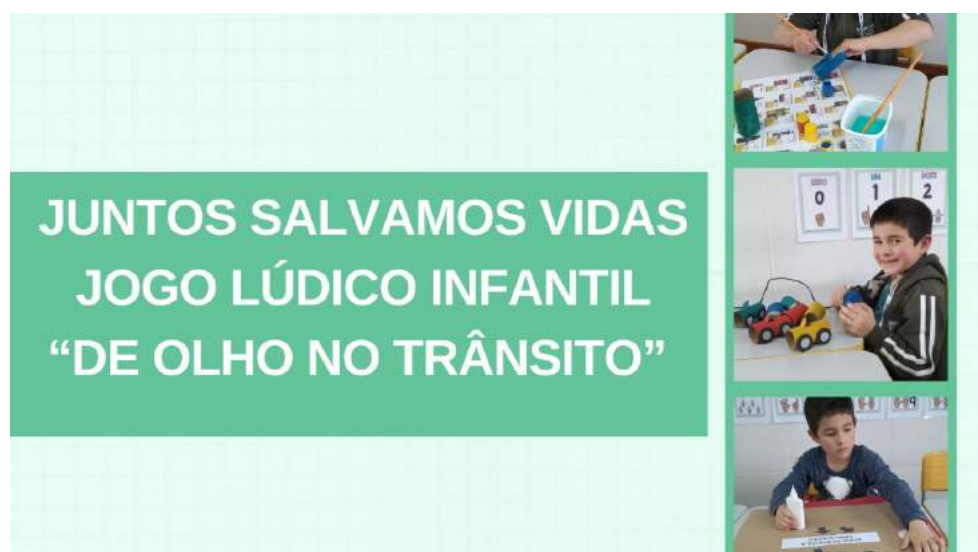
O jogo lúdico com o tema trânsito tem como objetivo proporcionar que a criança vivencie o mais próximo possível a realidade, as situações deparadas no cotidiano por pedestres e motoristas, despertando assim o senso crítico e a responsabilidade diante das adversidades encontradas.

6 ETAPAS DO DESENVOLVIMENTO DO JOGO LÚDICO

O desenvolvimento do jogo lúdico “De olho no trânsito” seguiu as seguintes etapas:

- arrecadação e separação de bandejas de isopor por tamanho para a confecção da via (pista de trânsito);
- organização das faixas amarelas nas bandejas para delimitar o sentido da via;
- seleção de placas de advertência e de regulamentação;
- pintura, recorte e colagem das placas de trânsito nas bandejas;
- pintura dos canudos de papel para confecção dos carrinhos;
- confecção dos carros para o jogo;
- recorte e colagem do dado utilizado para o sorteio de avanço ou retrocesso na via;
- organização das regras do jogo lúdico;
- montagem do jogo lúdico;
- apresentação do jogo lúdico na escola.

7 IMAGENS DO JOGO LÚDICO



ARRECADAÇÃO E SEPARAÇÃO DE BANDEJAS DE ISOPOR POR TAMANHO PARA A CONFECÇÃO DA VIA



ORGANIZAÇÃO DAS FAIXAS AMARELAS NAS BANDEJAS PARA DELIMITAR O SENTIDO DA VIA



PINTURA, RECORTE E COLAGEM DAS PLACAS DE TRÂNSITO NAS BANDEJAS





SELEÇÃO DE PLACAS DE ADVERTÊNCIA E DE REGULAMENTAÇÃO

PINTURA DOS CANUDOS DE PAPEL

1



2



CONFEÇÃO DOS CARRINHOS UTILIZANDO OS CANUDOS DE PAPEL

RECORTE E COLAGEM DO DADO UTILIZADO PARA O SORTEIO DE AVANÇO OU RETROCESSO NA VIA



MONTAGEM DO JOGO LÚDICO

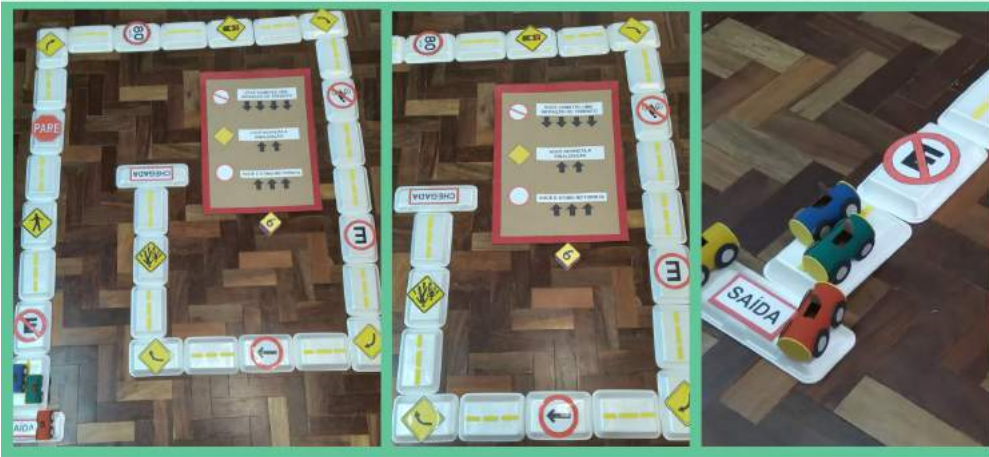


CONFEÇÃO DAS REGRAS DO JOGO



REGRAS DO JOGO

APRESENTAÇÃO DO JOGO LÚDICO NA ESCOLA



APRESENTAÇÃO DO JOGO LÚDICO NA ESCOLA



REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Governo Federal. **Base Nacional Curricular Comum: BNCC-APRESENTAÇÃO**. Disponível em: Acesso em: 26 de ago. de 2022.

BRASIL, Lei n. 9394/1996, de 20 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação**. Disponível em: https://www.geledes.org.br/wp-content/uploads/2009/04/lei_diretrizes.pdf. Acesso em 24 ago. 2022.

BRASIL. Ministério de Educação e do Desporto. Secretaria de Educação fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília MEC/SEF, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em 24 ago. 2022.

BRASIL. RESOLUÇÃO CONTRAN N° 871, DE 13 DE SETEMBRO DE 2021. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/resolucao-contran-n-871-de-13-de-setembro-de-2021-346339612> Acesso em: 24 ago. 2022.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

VYGOTSKY, Lev. Do ato ao pensamento. Lisboa: Moraes, 1979.