

## **APRENDENDO SOBRE O TRÂNSITO: VIVÊNCIA, PRODUÇÃO DE JOGO E TEXTO INSTRUCIONAL INTEGRANDO CONHECIMENTOS**

Bruna Carolaine de Oliveira Jordão dos Santos<sup>1</sup>; Michael Jordão Milliano dos Santos<sup>2</sup>; Aline P. Ramirez Barbosa<sup>3</sup>; Ligia Estronioli de Castro<sup>4</sup>; Patricia Magoga<sup>5</sup>

<sup>1 e 2</sup> Graduandos em Pedagogia pelo Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO

<sup>3</sup> Docente da EMEF Etelvino Rodrigues Madureira- Professora Supervisora do Pibid- Subprojeto Alfabetização

<sup>4-5</sup> Docentes na Unissagrado- Coordenadoras do Pibid- Subprojeto Alfabetização

### **RESUMO**

O presente trabalho relata uma experiência pedagógica realizada em dois momentos: o primeiro com o acompanhamento e auxílio em uma vivência com os estudantes do terceiro ano da E.M.E.F “Etelvino Rodrigues Madureira” que em parceria com a Emdurb e Via Rondon participaram de um circuito de quadriciclo em uma cidade fictícia feita de infláveis aprendendo sobre as regras de trânsito de forma prática e divertida. Tal atividade estava vinculada aos estudos referentes à Semana Nacional do Trânsito e teve como objetivo promover a formação de uma geração mais consciente e cuidadosa, contribuindo para a redução de acidentes e para uma convivência mais harmoniosa nas vias públicas. O segundo momento foi realizado no retorno à escola, no qual os primeiros autores promoveram a continuação dos ensinamentos a partir da proposta de um jogo de tabuleiro com regras sobre o trânsito. Após prévia observação do jogo e compreensão sobre o mesmo, os estudantes, tendo os professores/estagiários como escribas, produziram um texto instrucional explicando as regras para um correto desenvolvimento da brincadeira com o tabuleiro. Essas vivências além de promover um conhecimento e ampliar o cuidado com o trânsito possibilitaram de maneira interdisciplinar o ensino da Matemática a partir do jogo de tabuleiro e o ensino de Língua Portuguesa relacionada ao eixo produção de textos: gênero instrucional, mostrando que o ensino interdisciplinar pode promover o desenvolvimento integral dos estudantes estimulando a criatividade, brincadeira, produção escrita e conexão com diferentes saberes.

**Palavras-chave:** Jogo de Tabuleiro; Regras de Trânsito; Texto Instrucional.

### **INTRODUÇÃO**

A educação para o trânsito é um tema fundamental para ser discutido em todos os anos escolares visando modificar índices altos em relação a número de acidentes e a proteção a vida. No Código de Trânsito Brasileiro, no Art. 76 afirma-se que

[...] A Educação pra o Trânsito será promovida na pré-escola e nas escolas de 1º, 2º e 3º graus, através de planejamento e ações coordenadas entre os órgãos e entidades do Sistema Nacional de Trânsito e Educação, da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios, nas respectivas áreas de atuação.

Diante disso, após acompanhar os estudantes do terceiro ano em uma ação previamente agendada pela escola a uma cidade mirim toda estruturada com réplicas infláveis e com a devida sinalização de trânsito compreendeu-se ser necessário, em sala de aula, realizar um fechamento das ideias e conhecimentos vivenciados. Para isso, ao retornar à escola os estudantes puderam ter acesso a um jogo de tabuleiros com regras sobre o trânsito e foram estimulados a produzir um texto instrucional coletivo (regras de jogo) tendo os professores estagiários como escribas.

Com essa conclusão em sala de aula, de maneira interdisciplinar os alunos puderam sistematizar e registrar os conhecimentos adquiridos a partir das atividades desenvolvidas relacionadas a disciplina de Matemática e Língua Portuguesa. Em relação aos conhecimentos matemáticos, com o uso do jogo de tabuleiro foi possível desenvolver as habilidades cognitivas como o raciocínio lógico matemático, memória e atenção, tomada de decisões, relação biunívoca (ou correspondência um a um), cumprindo duas funções importantes conforme salientam Cavalcanti e Soares (2010): a ludicidade e a função educativa que auxiliará a aquisição por parte do jogador de conceitos relativos à sua compreensão de mundo.

Já em relação à Língua Portuguesa ao estimular a produção textual considerando as características do gênero de texto instrucional, tendo os professores/estagiários como escribas pode-se dar forma as ideias dos alunos, desde o nome do jogo as suas especificações, indo ao encontro dos pressupostos de Vygotsky (1998) sobre a importância da mediação pedagógica.

Além de ampliarem o conhecimento sobre as regras de trânsito os alunos do terceiro ano do fundamental puderam aprender a desenvolver o raciocínio lógico e o pensamento estratégico; fortalecendo o aprendizado por meio da ludicidade; exercitar a atenção, concentração e tomada de decisão de forma dinâmica e divertida; compreender e aplicar as características do gênero textual instrucional, por meio da criação das regras do jogo a

participação ativa na produção coletiva do texto; o desenvolvimento da expressão oral e escrita; o trabalho em grupo e a autonomia criativa ao construir um material próprio, essa proposta favoreceu não apenas o aprendizado dos conteúdos escolares, mas também a autonomia, a criatividade e o trabalho em grupo.

## **METODOLOGIA**

A proposta foi desenvolvida a partir da regência aplicada em sala de aula, tendo como base uma prática lúdica, participativa e interdisciplinar, utilizando o jogo de tabuleiro como instrumento de aprendizagem significativa. Essa escolha metodológica teve como objetivo principal proporcionar às crianças um espaço de protagonismo, onde pudessem construir conhecimento por meio da experiência, da interação e da criatividade. O trabalho foi planejado dentro de uma perspectiva construtivista e colaborativa (Vygotsky,1998), buscando integrar diferentes áreas do conhecimento, especialmente Matemática e Língua Portuguesa, de maneira leve e prazerosa. As atividades foram pensadas para favorecer o desenvolvimento de raciocínio lógico, expressão oral e escrita, socialização, autonomia e tomada de decisão, respeitando o ritmo e a participação de cada aluno.

A primeira etapa foi a conversa inicial e sensibilização: O ponto de partida foi uma roda de conversa sobre o tema trânsito, em que as crianças puderam compartilhar seus conhecimentos prévios sobre faixas de pedestres, semáforos, placas e comportamentos seguros. Esse momento inicial teve como propósito estimular o diálogo e a escuta ativa, promovendo uma reflexão coletiva sobre o tema e estabelecendo uma relação entre o cotidiano dos alunos e a proposta do jogo. Essa etapa também despertou o interesse e a curiosidade das crianças, além de contribuir para o desenvolvimento da oralidade e da construção coletiva de ideias.

Na Segunda etapa foi o Planejamento coletivo do jogo: Após a conversa, os alunos foram convidados a criar o jogo de tabuleiro. Esse momento foi rico em trocas e negociações, pois todos tiveram voz ativa para sugerir nome, objetivo, regras e formato de jogo. O resultado foi o “Jogo do Trânsito: Tabuleiro da Rua”, idealizado de forma coletiva. Nessa etapa, trabalhou-se o gênero textual instrucional, explorando sua função comunicativa e estrutura. Os estagiários atuaram como escribas e mediadores, registrando na lousa as ideias e frases elaboradas pelos alunos. Em alguns momentos, foi necessário orientar na reformulação das sentenças, para garantir coerência e clareza, mas sempre mantendo a autoria das crianças.

Essa atividade possibilitou o desenvolvimento da leitura, escrita e compreensão textual, além de evidenciar que o texto serve como uma ferramenta para orientar ações concretas.

Já na terceira etapa tivemos a produção e pintura dos tabuleiros: Com as regras definidas, iniciou-se a etapa de construção dos tabuleiros, onde cada criança teve a oportunidade de produzir o seu próprio jogo. Durante essa atividade, os alunos realizaram as pinturas. Esse momento foi muito significativo, pois estimulou a coordenação motora fina, a percepção visual e espacial, além de promover a criatividade e o senso estético.

A quarta etapa foi a aplicação do jogo em grupo: Após a construção dos tabuleiros, os estudantes foram organizados em pequenos grupos para vivenciar o jogo que criaram. Esse momento foi de grande envolvimento, entusiasmo e aprendizado. Na área da Matemática, o jogo permitiu que as crianças reconhecessem os números no dado, fizessem contagens e desenvolvessem o raciocínio lógico, pois precisavam decidir quantas casas avançar ou retroceder de acordo com o número sorteado. Essa prática, além de reforçar os conteúdos matemáticos de forma concreta, também estimulou a atenção, concentração e a resolução de problemas. Na área de Língua Portuguesa, o jogo favoreceu o uso da linguagem oral e a interpretação de regras escritas, já que as crianças precisavam compreender e aplicar as instruções que haviam elaborado. Durante o jogo, surgiram situações espontâneas de leitura e argumentação, nas quais os alunos negociavam jogadas e esclareciam dúvidas sobre as normas do jogo, ampliando suas habilidades comunicativas. Além dos conteúdos específicos, essa vivência possibilitou o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como saber esperar a vez, respeitar o colega, lidar com frustrações e comemorar conquistas, elementos essenciais para a convivência e para o aprendizado coletivo.

De forma geral, a metodologia adotada possibilitou um aprendizado integrado e prazeroso, no qual o brincar esteve diretamente associado à construção do conhecimento. O jogo, além de despertar o interesse e a participação das crianças, serviu como um meio de explorar conteúdos escolares de maneira criativa e significativa, promovendo o desenvolvimento integral. A prática também mostrou a importância da intervenção pedagógica do professor, que atua como mediador, orientando, escutando e favorecendo a autonomia dos alunos.

Assim, o trabalho revelou que o uso de jogos e atividades lúdicas na Educação Infantil e nos primeiros anos do Ensino Fundamental contribui para a aprendizagem efetiva, pois permite que as crianças experimentem, criem, reflitam e aprendamativamente. Mais do

que ensinar regras ou conteúdos, essa metodologia ajudou os alunos a compreender que aprender pode ser algo divertido, coletivo e cheio de significado.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Durante a visita técnica, foi possível observar as crianças aprendendo de forma lúdica e significativa. Com o circuito de trânsito, elas andaram de quadriciclo e vivenciaram, na prática, situações que envolviam regras de convivência e segurança, como dar preferência de passagem, reconhecer a placa de “pare”, e compreender a importância de reduzir a velocidade no sinal amarelo. Inicialmente, os estudantes do ensino fundamental participaram de um bate-papo orientativo, no qual puderam compartilhar vivências e compreender como deveriam se comportar no percurso. Essa experiência prática favoreceu a compreensão de regras sociais e a formação de valores de respeito e responsabilidade, aproximando o aprendizado da realidade cotidiana das crianças.

Já com a regência aplicada em sala, o jogo de tabuleiro se mostrou uma ferramenta pedagógica de grande potencial para promover aprendizagens significativas. As crianças desenvolveram raciocínio lógico, concentração, foco e resolução de problemas, ao interpretar o número obtido no dado, calcular os movimentos e refletir sobre suas decisões dentro das regras do jogo. As habilidades matemáticas também foram trabalhadas de forma prazerosa, por meio da contagem e das relações entre número e deslocamento. Além disso, a atividade estimulou a tomada de decisão, a socialização e o respeito às regras, fortalecendo a cooperação e o aprendizado coletivo. Conforme destaca Vygotsky (1998, p.), “o jogo é uma das atividades mais importantes da infância, pois permite à criança agir de forma intencional, compreender normas e desenvolver-se social e cognitivamente”. Assim, o jogo de tabuleiro não foi apenas um momento de brincadeira, mas um meio de aprender com sentido, unindo o lúdico à construção ativa do conhecimento.

Também foi realizada a escrita coletiva do texto instrucional, a partir da necessidade de registrar as regras e o modo de jogar. Esse gênero textual tem como principal função orientar ações, apresentando de maneira clara e organizada os passos para a realização de uma atividade. Os alunos foram convidados a construir coletivamente o texto, definindo o título, número de participantes, objetivos e regras do jogo, enquanto os estagiários atuaram como escribas, registrando as ideias e auxiliando nas reformulações necessárias. Essa vivência

reforçou o entendimento de que escrever é um ato social e comunicativo, como defendem Teberosky e Ferreiro (1999), bem como que a escrita é uma construção social e cognitiva, desenvolvida por meio da interação com o meio e com o outro. Desse modo, tanto o jogo quanto a escrita coletiva mostraram que a aprendizagem se torna mais efetiva quando a criança é protagonista do processo, podendo criar, experimentar e expressar suas ideias de maneira autônoma e significativa.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A realização deste trabalho permitiu compreender como o trabalho interdisciplinar pode se tornar uma estratégia pedagógica potente para o ensino. Como observado o uso do jogo de tabuleiro relacionou-se a várias habilidades matemáticas além de contribuírem para o reforço dos conceitos relacionados ao trânsito. A atividade possibilitou que as crianças aprendessem de forma lúdica, participando ativamente do processo e vivenciando situações que exigiam raciocínio lógico, contagem numérica, atenção e tomada de decisões. Cada jogada representava uma oportunidade de aprender brincando, conectando o conhecimento escolar à realidade cotidiana.

Além disso, a elaboração coletiva do texto instrucional com as regras do jogo favoreceu o desenvolvimento da linguagem escrita e da autonomia dos alunos. Essa etapa foi fundamental para que percebessem a escrita como uma forma de comunicação e organização das ideias, e não apenas como um exercício escolar.

Assim, o trabalho evidenciou que o ensino interdisciplinar aliado ao lúdico e as intencionalidades pedagógicas ampliam as possibilidades de aprendizagem, tornando o processo mais significativo, prazeroso e colaborativo.

## **REFERÊNCIAS**

**BRASIL, Lei nº 9.503, de 23 de Setembro de 1997.** Código de Trânsito Brasileiro.

CAVALCANTI, E. L. D.; SOARES, M. H. F. B. **O ludismo e avaliação da aprendizagem:** possibilidades para o ensino de química. In: XV Encontro Nacional de Ensino de Química. Anais. Brasília: UnB, 2010, p. 213-235.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita.** Porto Alegre: Artmed, 1999.

PESAVENTO, V.L. **Apostila de atividades, de 14 a 25 de setembro de 2020.** 3º ano. [S. l.], 2020. 27 e 28 p. Documento cedido para fins pedagógicos.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos à CAPES pelo apoio financeiro. Nossa gratidão à UNISAGRADO e à Escola Etelvino Rodrigues Madureira pela parceria. Um agradecimento especial à professora Aline P. Ramirez Barbosa e às orientadoras Ligia Estronioli de Castro e Patricia Magoga pela dedicação neste projeto.