

A EDUCAÇÃO NO TRÂNSITO POR MEIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS:

experiência com os anos iniciais em uma escola da rede pública de ensino.

Luiza Beatriz Reis dos Santos

UFAL

luiza.reis@cedu.ufal.br

Cecília Maria dos Santos Bastos

UFAL

cecilia.bastos@cedu.ufal.br

Martha Vanessa Lima do Nascimento Cardoso

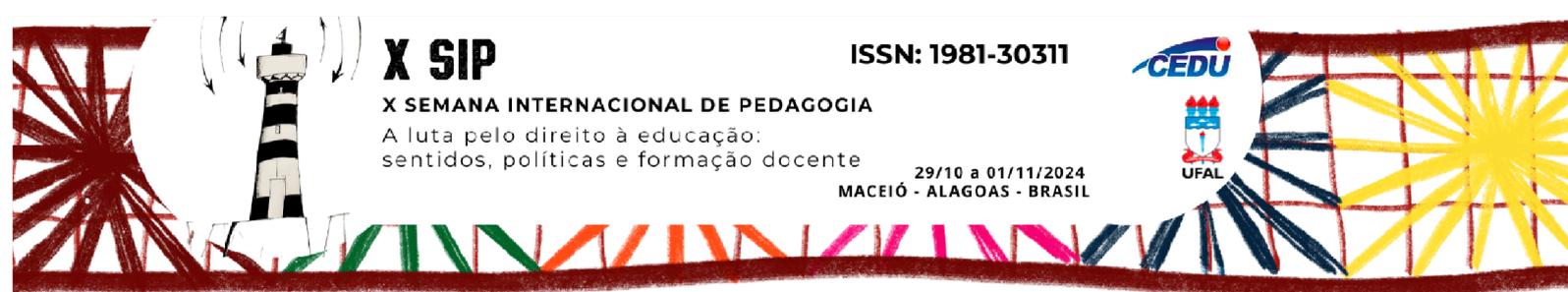
UFAL

nesslimped@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

A motivação para o desenvolvimento do presente trabalho, nasce, a partir de estudos orientados de textos e das discussões na Atividade Curricular de Extensão (ACE 5), no 6º período do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Nosso estudo teve como principal foco, refletir acerca da utilização de jogos e brincadeiras para trabalhar a educação no trânsito na Educação Fundamental Anos Iniciais (EFAI) por meio da realização de uma oficina pedagógica em uma escola da rede pública de ensino do município de Maceió em Alagoas.

Para tanto, nos fundamentamos no Código de Trânsito Brasileiro (Lei nº 14.826), na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9394/96) e buscamos subsídios nos estudos de Kishimoto (1994, 2002 e 2014), os quais enfatizam a brincadeira como uma atividade essencial para o desenvolvimento infantil, pois proporciona aprendizagem, criatividade e interação social. Para a autora, brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Para tanto, partimos da seguinte problemática: **De que forma, as**



professoras da educação básica dos anos iniciais podem trabalhar a educação no trânsito utilizando-se, para isso, de jogos e brincadeiras?

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Refletir sobre a importância dos jogos e das brincadeiras para o trabalho com a educação para o trânsito e as suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem das crianças.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Estudar a relevância da educação para o trânsito;

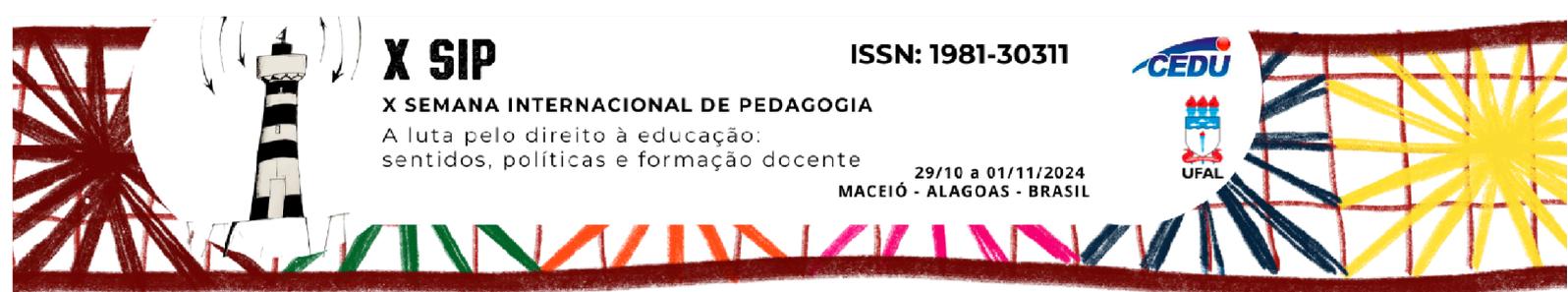
Pesquisar a importância da utilização de jogos e das brincadeiras no contexto educacional;

Refletir acerca das práticas pedagógicas que contribuem para a aprendizagem das crianças;

Aplicar uma oficina para professores e estudantes dos anos iniciais de uma escola da rede pública de ensino;

3 METODOLOGIA

A metodologia utilizada é de natureza qualitativa e consistiu, inicialmente, de estudos bibliográficos sobre a temática, tais estudos, são basilares para o desenvolvimento de uma oficina lúdica sobre a utilização de jogos e brincadeiras para o trabalho com a educação no trânsito. A referida ação aconteceu em uma escola pública de Maceió, Alagoas, e, teve como foco, os estudantes do 1º ano e



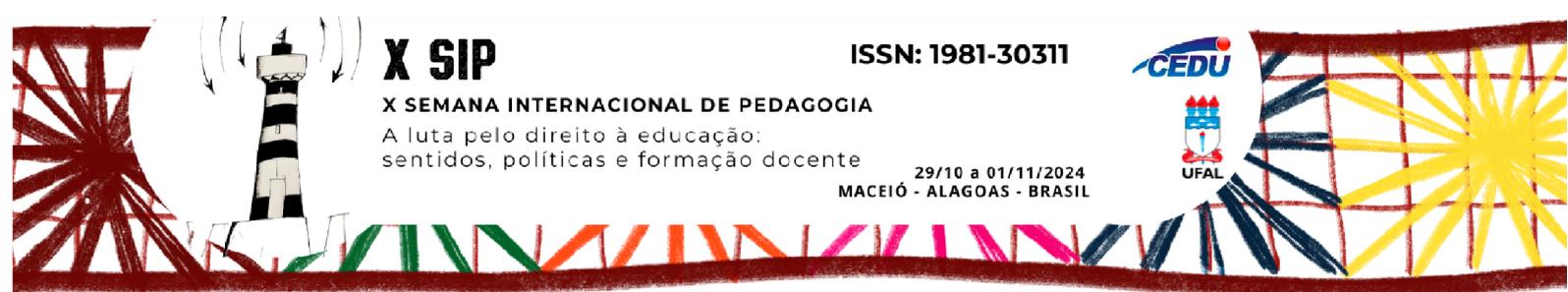
suas respectivas professoras. A oficina teve duração de 2 horas e foi realizada no período matutino. Em relação aos materiais, foram utilizados itens não estruturados, como TNT, impressões de imagens de placas de trânsito, papelão, cartolinas, folhas A4, caixinha de som, tesoura, fita dupla face, durex, bolas de sopro e pirulitos. As atividades curriculares de extensão estavam sob orientação, e, foram conduzidas por discentes do 6º período do curso de Pedagogia.

As ações foram desenvolvidas por meio de metodologias ativas, promovendo-se um ambiente propício para uma aprendizagem dinâmica, lúdica e participativa contemplando a exposição dialogada do tema tratado e uma roda de conversa para que os participantes compartilhassem seus conhecimentos prévios. Nesse momento, também, foram apresentadas a discussão algumas problematizações, sendo propiciada, em seguida, a escuta de uma canção sobre a educação para o trânsito para uma melhor apreensão do que havia sido abordado.

Em um segundo momento, e enquanto partícipes de uma técnica dinamicista, os professores e estudantes, abertos a imaginação, puderam escolher qual meio de transporte seria utilizado por eles, tendo que assim, obedecer as comandas de um semáforo de trânsito fictício, na ocasião, também foi proposto um jogo coletivo relacionado aos elementos encontrados no trânsito e contando-se com a utilização de cartas contendo imagens como: placas, meios de transportes e outros.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Tendo-se em vista a função social da escola na formação integral dos sujeitos, compreende-se que é de suma importância promover jogos e brincadeiras que estimulem a criatividade e promovam a conexão entre os saberes já existentes dos estudantes. Com o desenvolvimento do referido estudo, desenvolvido na perspectiva da reflexão-ação-reflexão, constata-se que, trabalhar em sala a educação para o trânsito, tanto pode contribuir com a conscientização das crianças, como também para o esclarecimento de seus familiares e amigos, uma vez que as crianças são multiplicadoras do conhecimento em seu meio familiar e social.



Nesse sentido, e, de acordo com as orientações do artigo 3 da Lei nº 14.826, de 20 de março de 2024,: “É dever do Estado, da família e da sociedade proteger, preservar e garantir o direito ao brincar a todas as crianças”. Em consonância com o que preconiza a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBN 9394/96), o Código de Trânsito Brasileiro fomenta em seu Art.76 a presença da Educação para o Trânsito desde a Educação Infantil até o Ensino Médio e Superior.

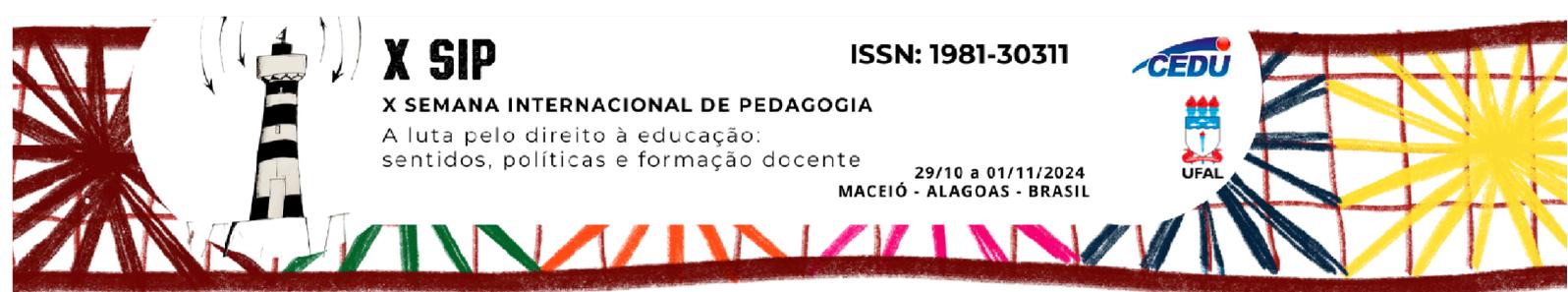
Art. 76. A educação para o trânsito será promovida na pré-escola e nas escolas de 1º, 2º e 3º graus, por meio de planejamento e ações coordenadas entre os órgãos e entidades do Sistema Nacional de Trânsito e de Educação, da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios, nas respectivas áreas de atuação. (PLANALTO, 1997)

Nessa direção, Kishimoto (1994) defende que “o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e desenvolvimento infantil”. (KISHIMOTO, 1994, p. 36)

Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognitivo), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (KISHIMOTO, 1994, p. 36)

Diante do exposto e a partir da análise dos resultados da ação teórico-prática desenvolvida com os professores e os estudantes da rede pública de ensino, percebe-se a importância de inserir os jogos e brincadeiras no planejamento das aulas, atrelando-os de forma intencional as demais práticas pedagógicas, e, com o intuito de promover uma aprendizagem significativa, dinâmica e prazerosa, como a qual comprovou-se durante a aplicação da oficina. Contribuindo-se, assim, para o desenvolvimento do indivíduo em seus aspectos físico/motor, social, cultural, afetivo, emocional, cognitivo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS



Portanto, em virtude dos fatos mencionado neste trabalho, percebe-se que a educação para o trânsito é uma temática que deve ser levada para dentro das escolas, pois como sabemos, as instituições de ensino contribuem em grande parte para a formação dos cidadãos preparados para colaborar com as demandas advindas da comunidade em que vivem, e uma dessas demandas, é a educação no trânsito por se tratar de algo que afeta diretamente todos os habitantes que residem em um determinado local, e por ser de grande importância tanto para os motoristas, quanto para os pedestres.

Com o alcance dos objetivos propostos para este estudo, compreende-se que, a educação para o trânsito pode ser trabalhada em salas de aula e nos mais diversos espaços de aprendizagem, de maneiras abundantes e com a utilização de recursos pedagógicos variados nos anos iniciais, proporcionando uma aprendizagem de forma lúdica e prazerosa para as crianças, além disso, os jogos e as brincadeiras desempenham papel importante para a educação integral do cidadão, pois, contribuem significativamente tanto para o aprendizado dos estudantes, como também para a inserção na sociedade.

REFERÊNCIAS

BRASÍLIA, DF: Presidente da República. PLANALTO - Lei nº 14.826, de 20 de março de 2024.

BRASÍLIA, DF: presidente da República. PLANALTO - Lei nº 9.503, de 23 de setembro de 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedo, gênero e educação na brinquedoteca**. São Paulo, 2008

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil**. Disponível, 2014. <http://www.scielo.org.ar/pdf/eb/v24n1/v24n1a07.pdf>. Acesso em: 13 de setembro de 2024.

Lei de Diretrizes e Bases da Educação. Brasília: MEC, 1996.