

## AUTORES

Ana Laura Vianna Villela  
alvillela@gmail.com

Luiza Helena Ferraro  
luizaferraro@gmail.com

Mariana Coviello Rei Rebelo Pereira  
marianacrreiperreira@gmail.com

## Termo de autorização

Os autores acima qualificados autorizam a utilização do projeto ***Ludicidade: A atividade transformada em jogo*** para fins educativos, bem como a divulgação do material pedagógico, sempre mencionando os créditos dos autores, observando para que sejam sem finalidades lucrativas. Este compromisso tem natureza irrevogável e irrevogável, permanecendo em vigor a partir da divulgação do projeto pelo Conselho de Arquitetura e Urbanismo do Brasil - CAU/BR



O **olhar** da criança.  
O **enxergar** e o **interagir** com o espaço a partir da sua estatura.  
O respeito à criança enquanto **cidadão** do hoje e do amanhã.  
O **entendimento** da unicidade da **percepção** de, e do, mundo pela criança.  
**Ouvir** as crianças a partir de suas vivências no espaço.

Tudo isso instiga a prática pedagógica **LudiCidade**, atividade de caráter flexível, lúdica e interdisciplinar para aplicação no 2º e 3º ano do Ensino Fundamental. Esse momento do ciclo escolar, muito além de consolidar a alfabetização, inicia uma série de novas e ininterruptas construções, onde as discussões se tornam possíveis (PIAGET, 1967), bem como a capacitação do olhar para o mundo em que a criança está envolvida, construindo as relações entre o seu mundo e o mundo compartilhado. Nesta fase do aprendizado se abre a possibilidade para aprofundar a percepção da criança sobre as ações possíveis nos territórios.

Os espaços públicos são os territórios coletivos nos quais estamos inseridos. Em sua concepção cultural são o produto de apropriação simbólica de um grupo em relação ao seu espaço vivido (HAESBAERT, 2004). Parte-se assim do entendimento de que a qualidade dos espaços públicos pode ser medida, a partir das características dos lugares que vivenciamos, sejam eles visíveis ou invisíveis, tangíveis ou intangíveis. Ainda que as particularidades de cada território e comunidade tornem cada lugar único, perceber elementos comuns que podem favorecer a qualidade dos espaços, permite potencializar cada lugar. Identificar estes atributos foi o que fez a iniciativa internacional "Projetos para Espaços Públicos".

A partir deste trabalho construiu-se esta proposta menos técnica e mais lúdica e pedagógica da compreensão destes atributos essenciais, para assim, poder conhecer, reconhecer e identificar as características que nos fazem sentir bem e vivenciar mais os espaços. Quando as crianças reconhecem as características que atribuem qualidades boas e ruins aos lugares que frequentam, proporciona-se um estímulo ao olhar e à percepção ambiental, o que permite discussões sobre os lugares que vivenciamos diariamente, bem como sobre aqueles que deixamos de vivenciar.

**CONCEITO:** Espaço Público

**CONCEITOS TRANSVERSAIS:** Cidadania e Diversidade

**TEMAS:** Mobilidade e Paisagem

**SUBTEMAS:** dimensões, formas e funções, aspectos sensoriais

**ESCALAS:** Território (espaço público)

**ODS 3** – Saúde e bem-estar

**ODS 4** – Educação de qualidade

**ODS 11** – Cidades e comunidades sustentáveis

**TIPO DE ATIVIDADE:** Projeto interdisciplinar entre anos e/ou turmas.

**DISCIPLINAS RELACIONADAS:** Geografia, História, Matemática, Língua Portuguesa e Artes.

**VALORIZAÇÃO DA ARQUITETURA E URBANISMO:** Perceber e tomar consciência do campo físico e social que permeia nossos espaços públicos, permite com que a criança se aproprie do território coletivo. A atividade proporciona isso, explorando temas vinculados e inerentes à Arquitetura e Urbanismo, como a construção da paisagem, natural e antrópica (cultural); a mobilidade, enquanto ato inerente dos seres humanos; o patrimônio, em suas diferentes maneiras de se consolidar, tanto material quanto imaterial.

O **OBJETIVO DE APRENDIZAGEM** desta prática é revelar, por meio do jogo de cartas, como as crianças percebem os elementos constituintes dos espaços urbanos e a partir disso refletir e argumentar sobre características positivas e negativas dos espaços.

Cada criança possui uma relação com o espaço pelo qual nos movimentamos de diferentes maneiras; permanecemos quando nos sentimos à vontade; convivemos de diferentes maneiras com conhecidos e desconhecidos e realizamos nossas atividades, sejam elas necessárias, sociais ou opcionais (GEHL, 2015)<sup>2</sup>. Nesse sentido, os elementos fundamentais para o entendimento desse espaço são: o próprio lugar, os agentes que o praticam, suas atividades no espaço e as sensações sentidas quando essas relações são estabelecidas. Mas,

**Como isso acontece em cada território?**

**Como as crianças percebem os seus lugares?**

**Como podemos pensar mudanças a partir daquilo que gostamos e desejamos?**

## ATRIBUTOS: COMO PERCEBER A QUALIDADE DO LUGAR?

### 1. MOBILIDADE

São representadas nas possibilidades, ou não, de ir e vir. Os locais que permitem que todos entrem e caminhem livremente, inclusive pessoas com necessidades especiais (cadeirante, de baixa visão, grávida, quem usa bengala...), costumam atender melhor as nossas necessidades e por isso são percebidos como de melhor qualidade do que aqueles que não permitem esta circulação e apropriação.

### 2. PERMANÊNCIA

São representadas pelas características existentes no lugar que facilitam com que as pessoas permaneçam, ou não, ali. São locais que nos fazem permanecer por seu visual agradável, pela possibilidade de se sentar, descansar, pela sombra para dias quentes e locais ensolarados para dias mais frios, pela presença da natureza, por serem limpos e organizados, pelas possibilidades de encontros, enfim, por tudo isso são percebidos como de melhor qualidade que aqueles locais em que não encontramos estes atributos.

### 3. CONVIVÊNCIA

São representadas nas possibilidades, ou não, de convivência com outras pessoas. Locais que nos permitem conviver com pessoas em diferentes horas do dia, possibilitam encontrar os amigos, a família, conhecer pessoas, conversar, ... Por isso são percebidos como de melhor qualidade que aqueles que não possibilitam as relações sociais.

### 4. ATIVIDADES

São representadas nas diversas, ou poucas, possibilidades de ação e entretenimento existentes no lugar e que estimulam, ou não, as pessoas a irem e permanecer no lugar, bem como estimulam seu retorno ou até mesmo o uso mais frequente. Locais que permitem diferentes atividades a diferentes grupos sociais (crianças, adultos, idosos, jovens etc.) são percebidos como de melhor qualidade que aqueles que proporcionam poucas atividades e /ou atendem a públicos específicos.

# Conhecendo o Jogo



**mínimo: 04 AULAS DE 50 MINUTOS**

\*a depender do desenvolvimento do passo 1

## OBJETIVO

A partir dos atributos de mobilidade, permanência, convivência e atividades, a criança deve identificar e analisar lugares da sua cidade e pela sua percepção indicar e discutir com a turma e o educador(a) quais características são positivas e negativas e como contribuem, ou não, para a qualidade do lugar.

## HABILIDADES DA BASE NACIONAL CURRICULAR



A proposta trabalha diretamente com diferentes habilidades da BNCC a cada etapa do desenvolvimento. Por envolver os territórios e seus espaços públicos, bem como as próprias comunidades, as habilidades mais diretamente relacionáveis são no âmbito da história e da geografia, enquanto os modos de consolidação das etapas, permite explorar habilidades da matemática, língua portuguesa e artes. As possíveis ressignificações e adaptações da atividade, podem relacionar outras habilidades conforme seu desenvolvimento, e estas são descritas em cada etapa da atividade.

## MATERIAIS NECESSÁRIOS

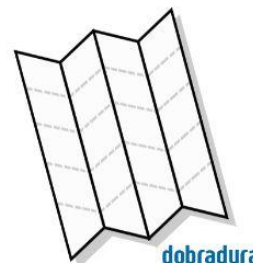
Folhas A4 / tesoura / Lápis preto e coloridos/ Canetinhas coloridas / Cartas



O material básico, disponível no [link](#)<sup>3</sup>, é composto por 4 folhas com conjuntos com 20 cartas de cada um dos atributos: elementos, atitudes, agentes e sensações. Acompanha ainda, mais 20 cartas em branco, que podem ser multiplicadas, para assim, serem incluídos outros itens conforme cada realidade.

Em alternativa ao material com as cartas já prontas, podem ser elaboradas as cartas pelas próprias crianças. Para isso, dobra-se a folha sulfite A4 em quatro partes (maior dimensão) e cinco partes (menor dimensão), corta-se nas marcas e gera-se vinte cartas em branco. Desta forma estimula-se as crianças a desenhar as ilustrações dos elementos discutidos e/ou encontrar imagens destes.

Este recurso também pode ser utilizado quando as crianças identificarem elementos particulares/característicos de cada lugar.



## RECONHECIMENTO E ESCOLHA DOS LUGARES

Separar a turma em grupos. Sugere-se a composição dos grupos entre 4 e 5 crianças.

Seleção de espaços públicos da cidade/bairro que poderão ser estudados (ver prancha 4).

Esta etapa poderá ser feita de três maneiras distintas:

- por meio de um passeio guiado;
- por definição junto a turma de lugares reconhecidos pelas crianças;
- por seleção dos lugares previamente definidos pelo educador(a);

## PREPARAÇÃO DO JOGO

Imprimir e recortar as cartas da atividade ou criar as cartas da turma. Deve ser feito um jogo com os 4 conjuntos de cartas para cada grupo, ou seja, número de cópias deve equivaler ao número de grupos em que a turma será dividida.

“ Cidades - assim como livros -  
podem ser lidas”

“[...] A rua, os caminhos para pedestres, a praça e o parque são a gramática da cidade; fornecem a estrutura que permite às cidades nascer, estimular e acomodar diversas atividades, daquelas quietas e contemplativas às ruidosas e agitadas.”

Richard Rogers,  
Arquiteto e Urbanista

## PASSO A PASSO

## 1 RECONHECIMENTO E ESCOLHA DOS LUGARES

mínimo:  
1 aula de 50 min.

A escolha dos lugares, conforme descrito no Conhecendo o Jogo poderá ser feita por:

## A) Passeio guiado

Quando possível, o (a) educador(a) deve proporcionar um passeio guiado com as crianças por lugares no bairro ou na cidade que possam ser trabalhados na atividade. Neste caso sugere-se que além de registro fotográfico dos lugares visitados, feito pelas crianças e pelo educador(a), as crianças também possam fazer desenhos e anotações dos elementos, personagens e situações cotidianas que observam.

O passeio guiado, é entendido como um percurso dialogado, onde durante o trajeto observado se complementa as observações com recursos como fotografias, croquis, gravação de áudio e vídeo. Essa maneira de aproximar-se de um ambiente é "bastante útil para identificar as principais qualidades e defeitos de um determinado ambiente". (RHEINGANTZ, et. al, 2009, p. 23).

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Máquina fotográfica/celular, prancheta e lápis.



## B) Definida pelo(a) educador(a) em conjunto com a turma.

O(a) educador(a) pode em conjunto com a turma definir lugares para a atividade. Neste caso sugere-se que sejam elencados lugares, por meio de um mapa da cidade e questionado quais as crianças conhecem ou frequentam. O número de lugares definidos será o número de grupos para a atividade. Pode também o(a) educador(a) realizar uma dinâmica aberta com as crianças, questionando quais os lugares da cidade que se lembram, frequentam, passam diariamente. Neste caso é estimulada a memória e o reconhecimento de lugares marcantes na cidade. Desta forma, precisará ser feita uma busca por imagens daquele local, em livros, revistas, guias turísticos, outros materiais, na internet e na biblioteca da escola.

## C) Definida pelo(a) educador(a)

O(a) educador(a) pode previamente selecionar lugares da cidade, preferencialmente do bairro no qual está inserida a escola. Neste caso o(a) educador(a) deverá, além de prever uma variedade de espaços, ter registros e imagens desses lugares com o intuito de subsidiar a atividade das crianças depois. Desta maneira a seleção pode ser feita conforme outras atividades já realizadas pela turma, onde o educador(a) identificou na fala e registros das crianças lugares recorrentes no seu cotidiano.

## HABILIDADES DA BNCC ETAPA 1

- (EF02HI01) Reconhecer espaços de sociabilidade e identificar motivos que aproximam e separam as pessoas em diferentes grupos sociais ou de parentesco.
- (EF03HI05) Identificar e compreender marcos históricos dos lugares, bem como seus significados.
- (EF03HI10) Identificar a diferença entre espaço doméstico e espaço público.
- (EF03HI09) Mapear os espaços públicos e identificar suas funções.
- (EF02MA13) Esboçar roteiros dos ambientes, assinalando pontos de referência.
- (EF03MA12) Descrever e representar movimentação de pessoas ou de objetos no espaço.
- (EF12LP10) Ler e compreender informações que organizam a vida no campo da atuação cidadã.
- (EF15AR19) Descobrir as teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos como entonações de voz e diversidade de personagens e narrativas encontrados no meio urbano.

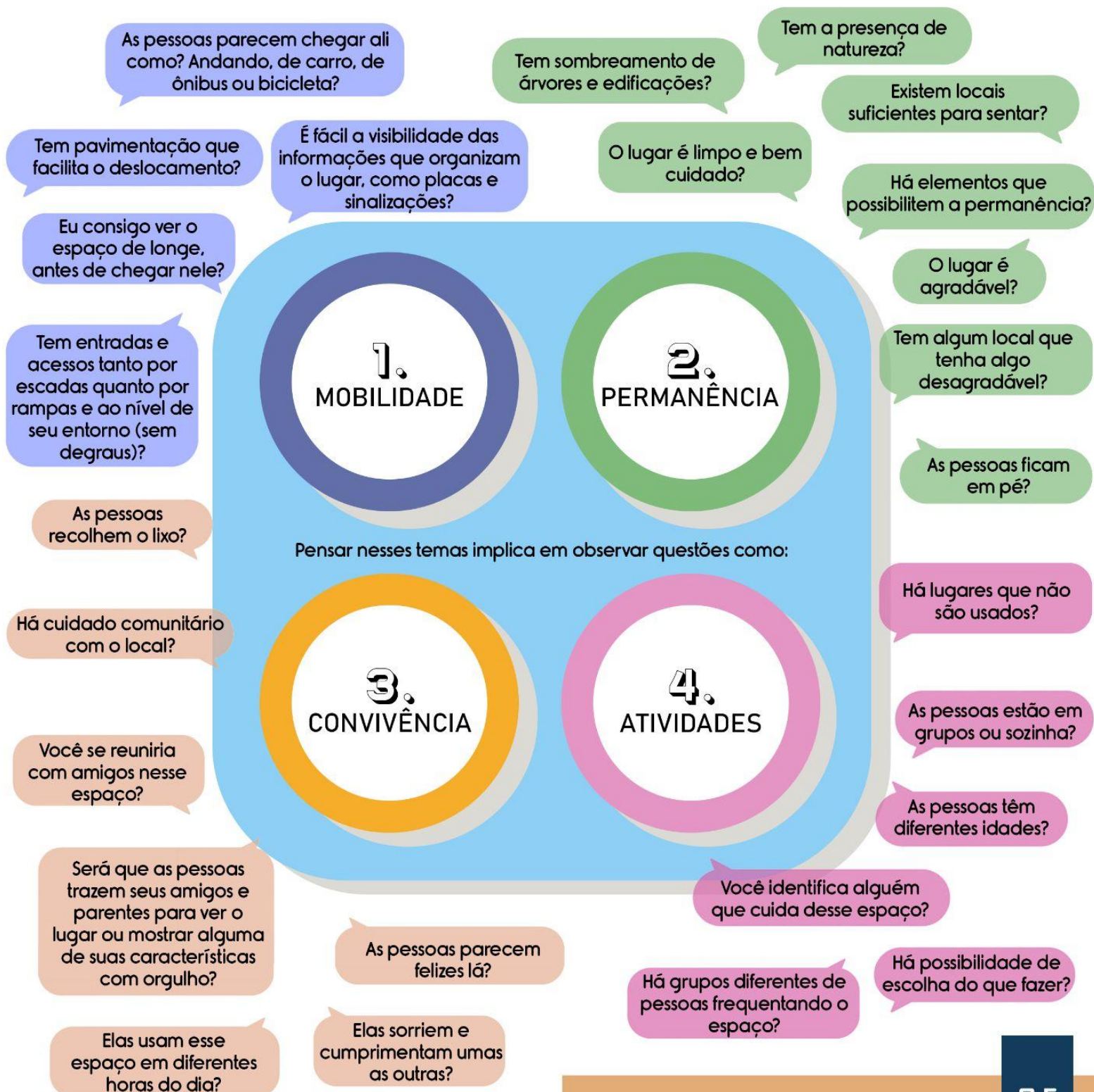


\*Educador(a).  
Se considerar interessante, você pode imprimir este diagrama em tamanho maior e utilizar como apoio visual para a atividade.

# Diagrama da Qualidade dos Lugares

Cada ponto, assim como as suas perguntas, permite explorar um conjunto de reflexões que relacionam desde os elementos que existem ou são ausentes nestes espaços, os agentes que atuam e são presentes neste lugar, as sensações transmitidas e as atividades possíveis.

A partir das cartas é desejável que outras perguntas sejam feitas!



## 2 DISCUSSÃO DAS QUALIDADES DOS ATRIBUTOS



aproximadamente:  
1 aula de 50 min.

a) Utilizando como referência o Diagrama da Qualidade dos Lugares, o(a) educador(a) pode discutir os elementos mencionados, assim como aqueles existentes nas cartas de apoio, comentando as reflexões sobre os atributos possíveis de se interpretar no lugar.

b) Com a turma separada em grupo, e cada grupo com seu conjunto de cartas, o(a) educador(a) questiona a turma sobre cada um dos elementos constantes nas cartas, se percebem como algo positivo ou negativo no espaço urbano. Conforme cada carta for discutida, os grupos devem classificar, marcando no ícone existente na carta, se este é um elemento positivo ou negativo. Neste momento sugere-se questionar às crianças se existem outros elementos que são lembrados e existem nas suas realidades. Caso seja mencionado algum elemento, pode ser feita uma carta própria para este elemento.

\***Observação:** Podem ser identificados elementos que tenham, ao mesmo tempo, caráter positivo e negativo, conforme a percepção e repertório das crianças, como um ônibus, carro, uma cerca etc. Neste caso sugere-se a marcação do elemento como positivo e negativo.



### HABILIDADES DA BNCC ETAPA 2

(EF03GE02) Identificar em lugares de vivências, marcas de contribuição cultural e econômica de grupos de diferentes origens;

(EF02HI03) Selecionar situações cotidianas que remetem à percepção de mudança, pertencimento e memória;

(EF04GE01) Selecionar, em seus lugares de vivência e em suas histórias familiares e/ou da comunidade, elementos de distintas culturas, valorizando o que é próprio em cada uma delas e sua contribuição para a formação da cultura local;

(EF15LP10); (EF35LP18) Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema;

(EF15LP11) Reconhecer características da conversação espontânea presencial, respeitando os turnos de fala e utilizando, durante a conversação, formas de tratamento adequadas, de acordo com a situação e a posição do interlocutor.

## 3 O JOGO - IDENTIFICAÇÃO DOS ATRIBUTOS NO LUGAR



aproximadamente:  
1/2 aula (25 min.)

1. Na sequência, cada grupo deve identificar os elementos entre aqueles correspondentes nas cartas que existem no lugar em que estão estudando. Nessa etapa, quando não precedido pelo passeio guiado, essas informações devem ser apreendidas por fotos, vídeo, (...) do lugar.



### HABILIDADES DA BNCC ETAPA 3

(EF02HI02) Identificar e descrever práticas e papéis sociais que as pessoas exercem em diferentes comunidades,

(EF03GE01) Identificar e comparar aspectos culturais dos grupos sociais de seus lugares de vivência, seja na cidade, seja no campo.

(EF02GE06) Relacionar o dia e a noite a diferentes tipos de atividades sociais.

## 4 A MATERIALIZAÇÃO DA DISCUSSÃO



Depois de identificada a presença ou ausência daqueles elementos, cada grupo deverá organizar as imagens do lugar e as cartas já marcadas num cartaz, conforme sugestão ao lado, diferenciando os elementos positivos e negativos encontrados. Os elementos que eventualmente foram identificados como positivos e negativos devem aparecer também neste cartaz.



aproximadamente:  
1/2 aula (25 min.)



#### HABILIDADES DA BNCC ETAPA 4

- (EF02MA03) Comparar quantidades de objetos em dois conjuntos.  
 (EF02MA05) Construir fatos básicos de adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.  
 (EF03MA05) Resolver: problemas envolvendo adição e subtração.  
 (EF03MA06) Resolver e elaborar problemas com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades.  
 (EF03MA11) Compreender a ideia de igualdade para escrever diferentes sentenças de adições ou de subtração de dois números naturais que resultem na mesma soma ou diferença.



### 5 APRESENTAÇÃO PARA TURMA E DISCUSSÃO

Cada grupo deverá apresentar o seu cartaz para os demais grupos. Sugere-se nesta etapa que sejam colocados todos os cartazes lado a lado para que seja visível a ideia de atributos existentes e ausentes em cada lugar.

O educador(a) pode questionar durante as apresentações ou ao final delas questões como:

qual o elemento mais apareceu?

qual não apareceu em nenhum lugar?

qual vocês gostariam que tivesse aparecido e que não apareceu?

qual menos apareceu?

qual apareceu só em determinado lugar?

qual vocês gostariam que não aparecesse?



#### HABILIDADES DA BNCC ETAPA 5

- (EF02GE02) / (EF02GE03) Comparar: costumes e tradições de diferentes populações reconhecendo a importância do respeito às diferenças; meios de transporte e de comunicação, indicando o seu papel na conexão entre lugares, e discutindo os riscos para a vida e para o ambiente e seu uso responsável.  
 (EF02GE04) Reconhecer semelhanças e diferenças nas relações com natureza e no modo de viver de pessoas em diferentes lugares.  
 (EF03GE04) Explicar como os processos naturais e históricos atuam na produção e na mudança das paisagens naturais e antrópicas comparando-os a outros lugares.  
 (EF03HI07) / (EF03HI08) Identificar: semelhanças e diferenças entre as comunidades descrevendo o papel dos grupos sociais que as formam; modos de vida na cidade e no campo no presente.  
 (EF15LP10) / (EF15LP11) Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário; Reconhecer características da conversação espontânea presencial, respeitando os turnos de fala e utilizando, durante a conversação, formas de tratamento adequadas, de acordo com a situação e a posição do interlocutor.



### 6 CONSTRUÇÃO DE UM LUGAR RESSIGNIFICADO

Como síntese da atividade, cada criança irá elaborar individualmente um desenho ou colagem do seu lugar ideal, colocando os elementos que proporcionam qualidade aos espaços e um texto descrevendo e justificando o seu lugar ressignificado. Na sequência é feita uma exposição de cada lugar trabalhado e como seria o ideal segundo os desejos e percepções de cada criança.



#### HABILIDADES DA BNCC ETAPA 6

- (EF02GE08) Identificar e elaborar diferentes formas de representação para representar componentes da paisagem dos lugares de vivência.  
 (EF15AR06) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais  
 (EF02LP07) Escrever palavras, frases e textos curtos a fim de acompanhar a descrição dos lugares imaginados.  
 (EF35LP09) Organizar o texto em unidades de sentido.

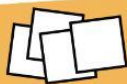


## FLEXIBILIDADE: ADAPTAÇÕES E OUTRAS POSSIBILIDADES DE DESDOBRAMENTOS



A proposta pode ocorrer de forma interdisciplinar e, inicialmente em momento único no planejamento das atividades escolares. No entanto, a possibilidade de ser adequada a realidade de cada escola, território e educadores ocorre pelos desdobramentos possíveis e pela adaptabilidade que as cartas podem adquirir, acrescentando ou retirando, além de ressignificá-los conforme a percepção das crianças. São possíveis, assim, diferentes formas de adaptações e desdobramentos no LudiCidade. Algumas delas são:

### EXPOSIÇÃO COMUNIDADE



Mostrar o que as crianças percebem para a escola e para a comunidade pode ser um bom caminho para a reflexão. Apresentar as etapas e os lugares ressignificados pelas crianças dá voz para seus olhares. Quais foram os elementos encontrados em cada lugar? Quais poderiam não ter em alguns lugares? Quais deveriam ter mais? O que nós podemos fazer? São algumas perguntas que podem começar a instigar a exposição...

- (EF02LP18) / (EF02LP19) Planejar e produzir: cartazes e folhetos para divulgar eventos da escola ou da comunidade; notícias curtas para o público infantil para compor jornal falado.
- (EF02LP22) Elaborar pequenos relatos de entrevistas.
- (EF03LP26) Identificar e reproduzir, em relatórios de observação e pesquisa, a formatação e diagramação específica desses gêneros, inclusive em suas versões orais.
- (EF03LP20) Produzir cartas dirigidas aos veículos da mídia (campo político-cidadão), com opiniões e críticas.
- (EF35LP15) Opinar e defender ponto de vista sobre tema polêmico relacionado a situações vivenciadas na escola e/ou na comunidade.

### JOGO DA ADIVINHA ?

Brincar com os elementos, se apropriando de suas definições é possível, por meio de um Jogo da Adivinha. Este, pode trabalhar com os ícones existentes nas cartas e pequenas definições de como são interpretadas. Algumas possibilidades estão junto ao material complementar, mas tantas outras podem ser criadas.

- (EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.

### JOGO DA MEMÓRIA



O jogo da memória pode ser estimulado por meio da duplicação das cartas trabalhadas nas atividades. De forma individual ou coletiva, a brincadeira com os elementos pode reforçar a percepção e procurar esses nos espaços públicos.

- (EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.

### ANÁLISE NO TEMPO



Analisar os lugares no tempo, instiga repetir a atividade após alguns meses, no ano posterior, na ocorrência de algum evento no lugar, ou após intervenções naquele espaço. Ainda, pode-se propor a busca, por meio de entrevistas, pesquisa com pessoas antigas para contar como era aquele lugar antes. O que tinha e o que deixou de ter? Quando tem alguma festa ou feira, muda a dinâmica? Antes ou depois de alguma obra, era melhor ou pior? Será que mudam os atributos?

- (EF02HI06) Identificar e organizar, temporalmente, fatos da vida cotidiana, usando noções relacionadas ao tempo.
- (EF02HI08) Compilar histórias da família e/ou da comunidade registradas em diferentes fontes.
- (EF02LP17) / (EF02LP25) Identificar e reproduzir: em relatos de experiências pessoais sequência dos fatos; entrevista
- (EF02LP24) Planejar e produzir registros de observação que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais.
- (EF02GE05) Analisar as mudanças e permanências, comparando imagens de um mesmo lugar em diferentes tempos.
- (EF03HI02) Selecionar e registrar acontecimentos ocorridos ao longo do tempo na cidade ou região em que vive.
- (EF03HI12) Comparar relações de trabalho e lazer do presente com as de outros tempos e espaços, analisando mudanças e permanências.

### BRINCAR DE MÍMICA



E se o jogo for para a aula de artes?! Brincar de mímica pode ocorrer a partir das cartas com os ícones, ou mesmo das cartas com as pequenas definições. Como será que as crianças interpretam um poste? Uma obra? O Guarda Municipal?

- (EF15AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais.
- (EF15AR15) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo, na natureza e em objetos

## CARTAS PARA O JOGO



## ELEMENTOS DA CIDADE

Os elementos da cidade são todos aqueles que compõem o espaço urbano, que servem como mobiliário, como bancos, lixeiras, mesa de jogos; elementos da rua, como calçadas, canteiros, faixas de pedestres, rampas e objetos que permitem a acessibilidade; elementos que organizam e estruturam os lugares como grades e cercas, muros, placas, obra; elementos resultantes da ação, ou falta de ação humana, como lixo, terreno vazio, muro pichado; água parada; elementos históricos e importantes, como um monumento ou uma estátua.

Quais outros elementos existem na sua cidade? Tem uma fonte? Uma caçamba de lixo? Um carrossel? Tem um deck? Tem uma feira? Ou um elemento natural, como um morro, rio, lagoa?



## ATITUDES NA CIDADE

As atitudes na cidade são aquelas que podem ocorrer nos lugares públicos, desde uma praça, até a rua em frente à nossa casa ou a escola. Descansar, conversar, brincar, jogar bola, passear com a família e amigos, dançar, nadar, saltar, explorar, comer, escorregar, pescar... E mesmo atitudes que não gostaríamos como acidentar, assaltar...

Quais outras atitudes você já observou na sua cidade? Brigar? Namorar? Remar? Estudar? Se esconder?



material para impressão, acesse:

[https://drive.google.com/file/d/1L\\_X71YRbcl6QNuFcPEesi9AjYUM892Lk/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1L_X71YRbcl6QNuFcPEesi9AjYUM892Lk/view?usp=sharing)

CARTAS PARA O JOGO

AGENTES DA CIDADE

Os agentes da cidade são os "personagens" e todos os seres que fazem parte da nossa sociedade. Desde aqueles grupos característicos como bebês, idosos, jovens, crianças, até mesmo aqueles que são associados a alguma atividade específica que praticam nesse espaço, como o guarda de trânsito, o gari, o prefeito, o feirante, o sorveteiro, o pipoqueiro, o morador de rua, o usuário de drogas. Alguns outros elementos podem ser entendidos como personagens, pois são conduzidos por agentes e se movimentam também pela cidade, como os carros, ônibus, trem, bicicleta, caminhão.

Quais outros elementos existem na sua cidade? Tem algum animal diferente? Tem algum artista? Vendedor de bala no semáforo? Mágico? Malabarista? Cigana? Surfista? Pescador? Tem algum outro meio de transporte, como barco, canoa? Bondinho? Teleférico?



SENSAÇÕES NA CIDADE

As sensações que a cidade pode transmitir são aqueles sentimentos percebidos quando estamos num espaço, como seguro, perigoso, barulhento, silencioso, quente, frio, escuro, iluminado. Outras impressões que o lugar transmite como limpo, sujo, novo, velho, mal cuidado, bagunçado, bonito, feio.

Será que tem outras sensações que os lugares transmitem? Alegria? Tristeza? Agitação? Calma?



referências:

BRASIL, Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.  
 GEHL, Jan. Cidades para Pessoas. 3ªed. São Paulo: Perspectiva, 2015.  
 HAESBAERT, Rogério. 2004. O mito da desterritorialização: do "fim dos territórios" à multiterritorialidade. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004  
 PIAGET, Jean. Seis estudos de Psicologia. Rio de Janeiro. Ed. Forense Universitária, 1967  
 RHEINGANTZ, Paulo A., AZEVEDO, Giselle A. N., BRASILEIRO, Alice, ALCÂNTARA, Denise de, QUEIROZ, Monica. Observando a qualidade do Lugar: procedimentos para a Avaliação Pós Ocupação. Rio de Janeiro: PROARQ/FAU/UFRJ, 2009.  
 ROGERS, Richard. Prólogo. In: GEHL, J. Cidades para Pessoas. São Paulo: Perspectiva, 2013. p. XI.  
<https://odsbrasil.gov.br/>  
 Imagens capa: Facebook Viewpoints



## MATERIAL COMPLEMENTAR

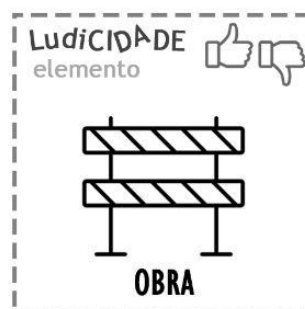
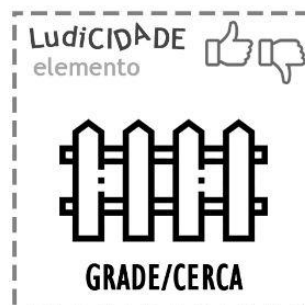
Este material para impressão faz parte do conjunto da Prática Pedagógica Ludicidade  
Produzido e configurado para impressão em folha tamanho A4, podendo ser impresso em  
folha de tamanho maior ou menor, com possibilidade de perda na qualidade da imagem

## Material complementar – Cartas

### ELEMENTOS DA CIDADE



Recortar na linha pontilhada

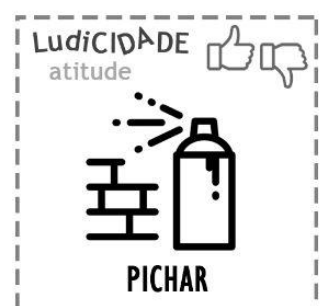


## Material complementar – Cartas

### ATITUDES NA CIDADE



Recortar na linha pontilhada



## Material complementar – Cartas

### AGENTES DA CIDADE



Recortar na linha pontilhada



## Material complementar – Cartas

### SENSAÇÕES NA CIDADE



Recortar na linha pontilhada

Ludicidade   
sensação



**SEGURO**

Ludicidade   
sensação



**PERIGOSO**

Ludicidade   
sensação



**BONITO**

Ludicidade   
sensação



**FEIO**

Ludicidade   
sensação



**BARULHENTO**

Ludicidade   
sensação



**SILENCIOSO**

Ludicidade   
sensação



**LIMPO**

Ludicidade   
sensação



**SUJO**

Ludicidade   
sensação



**NOVO**

Ludicidade   
sensação



**VELHO**

Ludicidade   
sensação



**MAU CHEIROSO**

Ludicidade   
sensação



**BAGUNÇADO**

Ludicidade   
sensação



**DESAGRADÁVEL**

Ludicidade   
sensação



**AGRADÁVEL**

Ludicidade   
sensação



**FRIO**

Ludicidade   
sensação



**QUENTE**

Ludicidade   
sensação



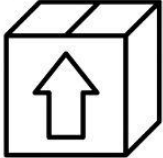
**ESCURO**

Ludicidade   
sensação



**ILUMINADO**

Ludicidade   
sensação



**GRANDE**

Ludicidade   
sensação



**PEQUENO**



## Material complementar – Verso das Cartas

### ELEMENTOS DA CIDADE



Recortar na linha pontilhada

Ludicidade elemento

Sou da natureza. Posso ser grande, pequena, alta ou baixa, verde ou colorida.

Ludicidade elemento

Caminham por mim dia e noite. As vezes sou pequena e estreita, outras sou larga.

Ludicidade elemento

Sou usado quando querem descansar, sentar, conversar, apreciar a paisagem...

Ludicidade elemento

Sou lugar de plantas e flores. A água quando cai em mim vai direto para a terra.

Ludicidade elemento

Sou alto e ilumino os lugares. Geralmente tem vários de mim nas ruas.

Ludicidade elemento

Posso proteger as casas. Às vezes sou alto, às vezes sou baixo.

Ludicidade elemento

Possibilito que as pessoas atravessem com segurança pela rua.

Ludicidade elemento

Colocam em mim aquilo que não querem mais.

Ludicidade elemento

As crianças me adoram e em mim podem brincar de várias maneiras.

Ludicidade elemento

Nada acontece onde estou. nenhuma casa, praça ou comércio

Ludicidade elemento

Sirvo como uma barreira, mas podem ver através de mim. Geralmente sou de metal.

Ludicidade elemento

Oriento o que pode ou não fazer ser feito. Sinalizo como chegar nos lugares.

Ludicidade elemento

Geralmente faço parte da história do lugar, e muitos tiram fotos minhas.

Ludicidade elemento

Podem sentar em mim para jogar. As pessoas de mais idade gostam bastante.

Ludicidade elemento

Eu atrapalho as pessoas e faço barulho. Quando eu acabo fica sempre melhor.

Ludicidade elemento

Possibilito quem usa cadeira de rodas acessar com segurança os lugares.

Ludicidade elemento

Posso estar de diversas maneiras, numa fonte, na lagoa, no mar...

Ludicidade elemento

Apareço geralmente depois da chuva, mas quando fico muito tempo é sinal de algum problema.

Ludicidade elemento

Posso ser alto, baixo, ter coisas legais e feias desenhadas em mim. Separo os espaços.

Ludicidade elemento

Sou o que não querem mais, mas as vezes não estou no lugar certo.

## Material complementar – Verso das Cartas

### ATITUDES NA CIDADE



Recortar na linha pontilhada

Ludicidade atitude Distrair fazendo coisas que eu gosto.	Ludicidade atitude Trocar palavras com alguém sobre diferentes assuntos.	Ludicidade atitude Forma de brincar com um objeto redondo.	Ludicidade atitude Andar sem pressa, conhecendo e observando os lugares.
Ludicidade atitude Estar tranquilo, em repouso, sem me cansar.	Ludicidade atitude Movimentar o corpo de diferentes formas, com Equipamentos ou não.	Ludicidade atitude Movimentar o corpo seguindo o ritmo de uma música.	Ludicidade atitude Movimentar o corpo na água, mexendo braços e pernas.
Ludicidade atitude Lançar uma vara na água para capturar peixes	Ludicidade atitude Deslizar rapidamente, às vezes intencionalmente, outras sem querer.	Ludicidade atitude Fazer descobertas, conhecendo e pesquisando um lugar ou objeto.	Ludicidade atitude Sair do chão com impulso dos pés e pernas.
Ludicidade atitude Ingerir alimentos.	Ludicidade atitude Movimentar-se com uma bicicleta.	Ludicidade atitude Deslocar-se sobre tênis com rodinhas.	Ludicidade atitude Trocar carinhos entre pessoas que se gostam.
Ludicidade atitude Descansar com olhos fechados de forma profunda.	Ludicidade atitude Atacar outra pessoa para roubar o que não lhe pertence.	Ludicidade atitude Acontecimento não planejado entre carros, ônibus, caminhões e bicicletas.	Ludicidade atitude Intervir de forma negativa nos muros e prédios da cidade, deixando a cidade feia.

## Material complementar – Verso das Cartas

### AGENTES DA CIDADE



Recortar na linha pontilhada

Ludicidade agente Pessoas com poucos anos de vida e que andam acompanhadas de adultos.	Ludicidade agente Pessoas muito pequenas, que necessitam cuidados e não podem ficar sozinhas.	Ludicidade agente Pessoas com muitos anos de vida.	Ludicidade agente Pessoas que não são mais crianças, mas ainda não são adultas.
Ludicidade agente Serem que podem ter vários tamanhos, alguns andam, outros nadam outros voam.	Ludicidade agente Pessoas que vendem diferentes produtos, geralmente são comidas.	Ludicidade agente Pessoa que cuida da organização das atividades da cidade.	Ludicidade agente Pessoa que é responsável por administrar toda a cidade.
Ludicidade agente Pessoa que varre as ruas e cuida da limpeza dos lugares.	Ludicidade agente Pessoa que faz arte jogando objetos para o alto.	Ludicidade agente Pessoa que vende uma comida, gelada, geralmente em dias quentes.	Ludicidade agente Pessoa que não tem casa e dorme na rua
Ludicidade agente Pessoa que usa produtos proibidos.	Ludicidade agente Pessoa que pedala um pequeno veículo com duas rodas.	Ludicidade agente Pessoa que dirige um veículo sobre rodas. De diversas cores e tamanho.	Ludicidade agente Pessoa que dirige um veículo grande, levando muitas pessoas juntas.
Ludicidade agente Pessoa que dirige um veículo pequeno com duas rodas. Leva até duas pessoas.	Ludicidade agente Pessoa que dirige um veículo grande, levando muita carga para os lugares.	Ludicidade agente Pessoa que dirige um veículo longo e comprido que anda sobre trilhos.	Ludicidade agente Pessoa que dirige um veículo que se movimenta sobre a água.

## Material complementar – Verso das Cartas

### SENSAÇÕES NA CIDADE



Recortar na linha pontilhada

Ludicidade sensação Livre de perigo, ameaças ou coisas que provocam medo.	Ludicidade sensação Faz sentir medo e não se sentir seguro.	Ludicidade sensação Agradável de olhar e se sentir.	Ludicidade sensação Não é bonito de olhar e sentir.
Ludicidade sensação Faz muitos sons que incomodam.	Ludicidade sensação Faz poucos sons e quando faz não incomodam.	Ludicidade sensação Sem sujeiras e lixos.	Ludicidade sensação Com lixo e sujeiras.
Ludicidade sensação Que não tem muitos anos	Ludicidade sensação Que tem muitos e muitos anos.	Ludicidade sensação Que tem cheiros que não são bons.	Ludicidade sensação Que não tem organização e as coisas parecem nos lugares errados.
Ludicidade sensação Que não transmite um sentimento bom, que não faz sentir bem	Ludicidade sensação Que me transmite sentimentos bons e me faz sentir bem.	Ludicidade sensação Que tem temperatura muito baixa.	Ludicidade sensação Que tem temperatura muito alta.
Ludicidade sensação Que tem pouco ou quase nenhuma luz, principalmente a noite.	Ludicidade sensação Que tem muita luz. Seja de dia, seja de noite (luz do sol ou luz dos postes)	Ludicidade sensação Que tem uma dimensão que cabe muitas coisas e muitas pessoas.	Ludicidade sensação Que tem uma dimensão que não cabe muitas coisas e muitas pessoas.

## Material complementar

### CARTAS PARA PRODUZIR



Recortar na linha pontilhada

Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade
Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade
Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade
Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade
Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade

## Material complementar



### VERSO DAS CARTAS

Recortar na linha pontilhada

Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade
Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade
Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade
Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade
Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade	Ludicidade