



PREFEITURA MUNICIPAL DE PARNAMIRIM
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
SETOR DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL
ESCOLA MUNICIPAL E CENTRO DE FORMAÇÃO JOANA ALVES DE LIMA

OLHO NO TRÂNSITO
UMA PROPOSTA LÚDICA NA EDUCAÇÃO PARA O TRÂNSITO

Professor Hery Tiago Fernandes de Oliveira

Parnamirim

Abril/2025

1. Introdução

A educação para o trânsito é um tema transversal presente na BNCC e como tal, deve ser incorporado ao currículo e às propostas pedagógicas das redes de ensino e escolas do Brasil. A importância dessa temática está associada ao desenvolvimento da cidadania e de responsabilidades que contribuem para a preservação da vida.

Diante disso, o projeto Olho no Trânsito surge como uma proposta lúdica e interdisciplinar que visa promover a educação para o trânsito às crianças a partir dos 6 anos de idade, como também adolescentes e adultos em geral.

Olho no Trânsito é um jogo de cartas que visa promover a educação para o trânsito através de estímulos à atenção, à percepção visual e à agilidade dos participantes. Composto por 57 cartas, cada uma contendo exatamente 8 símbolos relacionados ao universo do trânsito, o jogo é uma excelente ferramenta para trabalhar esse tema transversal de forma lúdica e significativa, podendo ser explorado tanto em sala de aula quanto em momentos de recreação.

Durante as aulas os professores(as) podem explorar as categorias dos símbolos presentes nas cartas — como sinalização, veículos, pedestres, equipamentos de segurança e elementos da infraestrutura urbana — para promover reflexões sobre as regras de trânsito e o papel de cada agente envolvido. Cada símbolo pode servir como ponto de partida para iniciar uma reflexão, contribuindo para que os estudantes possam compreender melhor o funcionamento do trânsito.

2. Objetivo Geral

Desenvolver uma ferramenta lúdica capaz de ser utilizada em atividades pedagógicas com estudantes em processo de alfabetização, contribuindo para a abordagem da educação para o trânsito de forma simples e atrativa.

3. Objetivos Específicos

- Criar um conjunto de cartas com símbolos relacionados ao trânsito;
- Organizar os símbolos em categorias facilitar o trabalho pedagógico;
- Proporcionar aos professores(as) uma ferramenta lúdica que auxilie na abordagem do tema educação para o trânsito;

4. Metodologia

Visando atender aos objetivos da proposta do jogo, foi utilizado como metodologia o conceito de game design. Conforme Perucia et al. (2005) antes de iniciar qualquer desenvolvido em um jogo deve-se ter uma documentação e ideias bem definidas sobre o que se pretende fazer

e como se pretende fazer. Para isso, o desenvolvimento do jogo seguiu as seguintes etapas de processo de criação:

- A concepção da ideia;
- Rascunho do jogo;
- Detalhamento do jogo;
- Game design.

4.1 A concepção da ideia

A ideia surgiu da necessidade de produzir algo lúdico, que pudesse ser utilizado de forma pedagógica e/ou recreativa por estudantes ainda em processo de alfabetização. Para isso, foi procurada uma lógica de jogo que envolvesse apenas elementos do trânsito com linguagem não verbal, ou elementos que contribuíssem no processo de letramento, como a velocidade de algumas placas e a idade destacada na placa da vaga para idosos.

4.2 Rascunho

Para criar o esboço do jogo, o rascunho, foi preciso utilizar um conceito matemático de geometria projetiva, mais especificamente o plano projetivo finito. Esse conceito permitiu garantir que cada par de cartas compartilhasse exatamente um, e apenas um, símbolo em comum — uma característica essencial para a mecânica do jogo. A partir desse princípio, foi elaborada uma matriz no Excel para organizar a distribuição dos símbolos entre as 57 cartas. Com base nessa matriz, foi possível assegurar o equilíbrio e a coerência na construção do baralho, mantendo a lógica matemática e a dinâmica lúdica que o jogo propõe.

Segue a lista dos símbolos utilizados divididos por categoria:

Placas de sinalização

- 1 Pare
- 2 Proibido Estacionar
- 3 Proibido Ultrapassar
- 4 Velocidade Máxima 30 km/h
- 5 Velocidade Máxima 60 km/h
- 6 Velocidade Máxima 80 km/h
- 7 Crianças atravessando a faixa de pedestre
- 8 Área Escolar
- 9 Proibido Buzinar
- 10 Proibido uso de celular
- 11 Faixa de Pedestre
- 12 Ciclovias

- 13 Cruzamento de Vias
- 14 Lombada à Frente
- 15 Travessia de Animais
- 16 Barricada
- 17 Obras
- 18 Curva à esquerda
- 19 Curva à direita
- 20 Parada para Ônibus
- 21 Vaga para idoso
- 22 Vaga para Pessoas com Deficiência

Veículos

- 24 Viatura Policial (Carro)
- 25 Viatura Policial (Moto)
- 26 Caminhão dos Bombeiros
- 27 Ambulância
- 28 Ônibus escolar
- 29 Táxi
- 30 Caminhão
- 31 Patinete Elétrico
- 32 Ciclista

Pessoas

- 33 Policial Rodoviária Federal (Mulher)
- 34 Agente de Trânsito
- 35 Motoboy
- 36 Cadeirante
- 37 Pessoa Cega
- 38 Mãe com Carrinho de Bebê
- 39 Estudante
- 40 Casal de idosos
- 41 Gestante
- 42 Cão-Guia Acompanhando Pedestre

Equipamentos

- 43 Cinto de Segurança
- 44 Cadeirinha para Criança
- 45 Capacete
- 46 Luva para Motociclista
- 47 Triângulo de Segurança
- 48 Extintor de Incêndio Veicular
- 49 Botas
- 50 Apito
- 51 Sirene

Infraestrutura

- (23 Ponte)
- 52 Semáforo
- 53 Sinal vermelho para pedestre
- 54 Sinal verde para pedestre
- 55 Radar de Velocidade
- 56 Poste de Iluminação
- 57 Cone de Sinalização

Segue a planilha com as matrizes e detalhamento da distribuição das figuras nas cartas:

Carta 1	1	2	3	4	5	6	7	8
---------	---	---	---	---	---	---	---	---

Carta 2	1	9	10	11	12	13	14	15
Carta 3	1	16	17	18	19	20	21	22
Carta 4	1	23	24	25	26	27	28	29
Carta 5	1	30	31	32	33	34	35	36
Carta 6	1	37	38	39	40	41	42	43
Carta 7	1	44	45	46	47	48	49	50
Carta 8	1	51	52	53	54	55	56	57

Carta 30	5	9	19	29	32	42	45	55
Carta 31	5	10	20	23	33	43	46	56
Carta 32	5	11	21	24	34	37	47	57
Carta 33	5	12	22	25	35	38	48	51
Carta 34	5	13	16	26	36	39	49	52
Carta 35	5	14	17	27	30	40	50	53
Carta 36	5	15	18	28	31	41	44	54

Carta 9	2	9	16	23	30	37	44	51
Carta 10	2	10	17	24	31	38	45	52
Carta 11	2	11	18	25	32	39	46	53
Carta 12	2	12	19	26	33	40	47	54
Carta 13	2	13	20	27	34	41	48	55
Carta 14	2	14	21	28	35	42	49	56
Carta 15	2	15	22	29	36	43	50	57

Carta 37	6	9	20	24	35	39	50	54
Carta 38	6	10	21	25	36	40	44	55
Carta 39	6	11	22	26	30	41	45	56
Carta 40	6	12	16	27	31	42	46	57
Carta 41	6	13	17	28	32	43	47	51
Carta 42	6	14	18	29	33	37	48	52
Carta 43	6	15	19	23	34	38	49	53

Carta 16	3	9	17	25	33	41	49	57
Carta 17	3	10	18	26	34	42	50	51
Carta 18	3	11	19	27	35	43	44	52
Carta 19	3	12	20	28	36	37	45	53
Carta 20	3	13	21	29	30	38	46	54
Carta 21	3	14	22	23	31	39	47	55
Carta 22	3	15	16	24	32	40	48	56

Carta 44	7	9	21	26	31	43	48	53
Carta 45	7	10	22	27	32	37	49	54
Carta 46	7	11	16	28	33	38	50	55
Carta 47	7	12	17	29	34	39	44	56
Carta 48	7	13	18	23	35	40	45	57
Carta 49	7	14	19	24	36	41	46	51
Carta 50	7	15	20	25	30	42	47	52

Carta 23	4	9	18	27	36	38	47	56
Carta 24	4	10	19	28	30	39	48	57
Carta 25	4	11	20	29	31	40	49	51
Carta 26	4	12	21	23	32	41	50	52
Carta 27	4	13	22	24	33	42	44	53
Carta 28	4	14	16	25	34	43	45	54
Carta 29	4	15	17	26	35	37	46	55

Carta 51	8	9	22	28	34	40	46	52
Carta 52	8	10	16	29	35	41	47	53
Carta 53	8	11	17	23	36	42	48	54
Carta 54	8	12	18	24	30	43	49	55
Carta 55	8	13	19	25	31	37	50	56
Carta 56	8	14	20	26	32	38	44	57
Carta 57	8	15	21	27	33	39	45	51

4.3 Detalhamento do jogo, como jogar?

Olho no Trânsito é um jogo com 57 cartas, onde são distribuídos também 57 símbolos relacionados ao trânsito. Cada carta contém 8 símbolos, que se repetem exatamente 8 vezes ao longo das cartas. Todo e qualquer par de cartas possui apenas um símbolo em comum. O jogo é inspirado na lógica de encontrar símbolos iguais nas cartas, mas com conteúdo e identidade visual originais. Pode ser jogado por 2 até 6 participantes, de diferentes maneiras, estimulando a observação rápida e a atenção aos detalhes. Confira os dois modos de jogar a seguir:

Modo 1 – Quem pega mais, vence!

- Cada participante começa com uma carta em mãos;
- O restante das cartas forma um monte virado para baixo no centro da mesa;
- Em cada rodada, um jogador retira uma carta do topo do monte e a vira para cima, posicionando-a ao centro;
- Todos os jogadores devem analisar rapidamente a carta virada para cima e identificar o símbolo que ela tem em comum com a sua própria carta;
- O primeiro a encontrar e dizer em voz alta o símbolo correto, pega a carta central e a adiciona sobre sua pilha;
- O jogo segue até que todas as cartas do monte tenham sido viradas;
- Vence o jogador que tiver mais cartas ao final da partida.

Modo 2 – Quem descarta tudo, vence!

- Uma única carta deve ser colocada virada para cima no centro da mesa;
- O restante das cartas é dividido igualmente entre os jogadores;
- Cada participante mantém seu monte de cartas virado para baixo;
- Na sua vez, os jogadores comparam a carta do topo da sua pilha com a carta central;
- O primeiro a identificar e pronunciar o símbolo em comum entre sua carta e a carta central, descarta sua carta sobre a pilha central;
- A nova carta descartada se torna a nova carta de referência;
- Ganha quem se livrar de todas as cartas primeiro.

4.4 Game design

O game design do jogo, que são as ilustrações e o layout das cartas, foi completamente desenvolvido na plataforma CANVA, disponível em <https://www.canva.com/>.

Nome oficial do jogo: **Olho no Trânsito**.

O logotipo do jogo Olho no Trânsito bem como as cartas de regras do jogo, mais as 57 cartas com as imagens possuem o tamanho original de 8cm de diâmetro quando impressas.



Logotipo do jogo Olho no Trânsito

Modo de jogar – Quem pega mais, vence!



- Cada participante começa com uma carta em mãos;
- O restante das cartas forma um monte virado para baixo no centro da mesa;
- Em cada rodada, um jogador retira uma carta do topo do monte e a vira para cima, posicionando-a ao centro;
- Todos os jogadores devem analisar rapidamente a carta virada para cima e identificar o símbolo que ela tem em comum com a sua própria carta;
- O primeiro a encontrar e dizer em voz alta o símbolo correto, pega a carta central e a adiciona sobre sua pilha;
- O jogo segue até que todas as cartas do monte tenham sido viradas;
- Vence o jogador que tiver mais cartas ao final da partida.

@prof.hery

Regras do Modo 1 – Quem pega mais, vence!

Modo de jogar – Quem descarta tudo, vence!

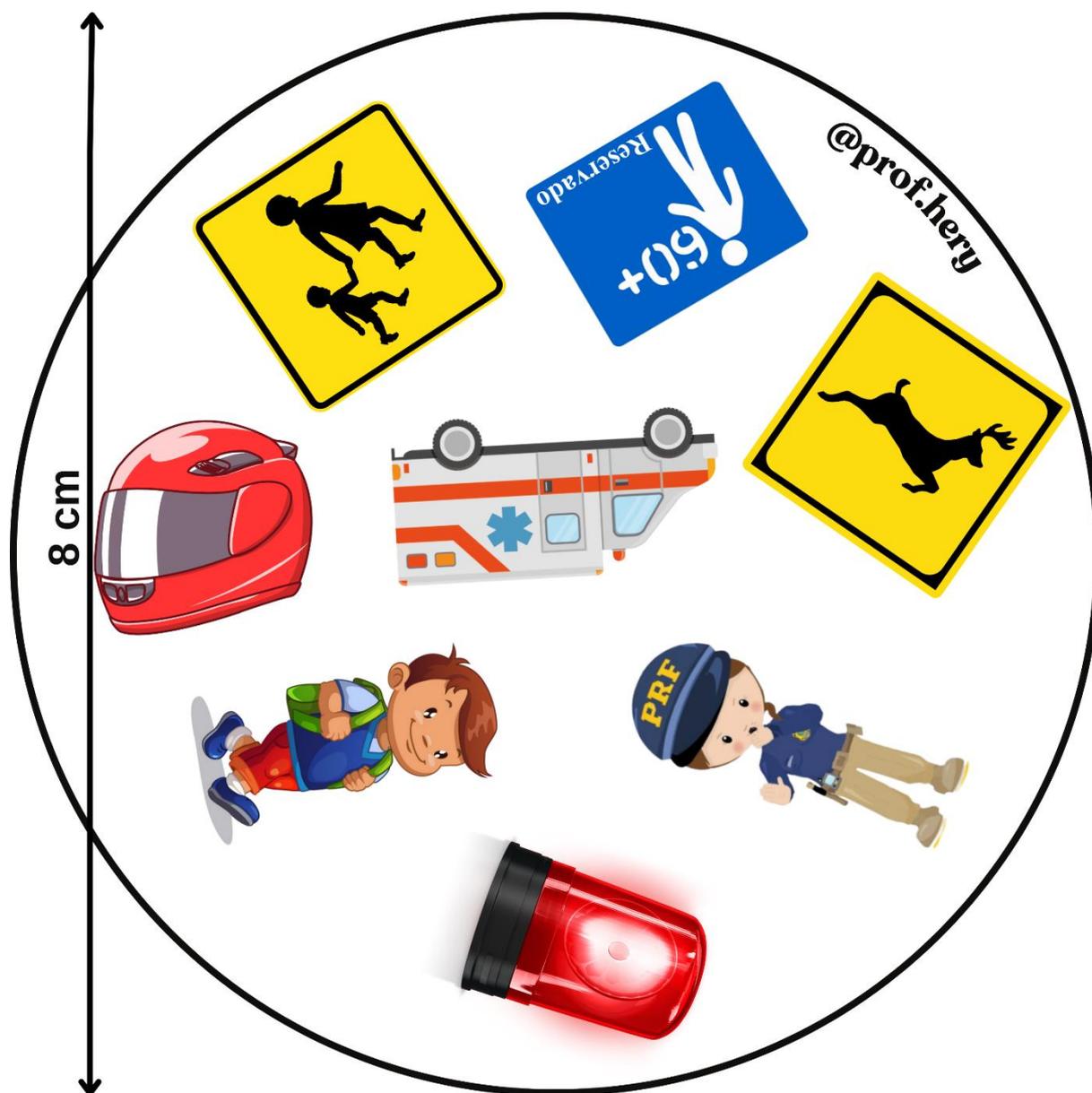


- Uma única carta deve ser colocada virada para cima no centro da mesa;
- O restante das cartas é dividido igualmente entre os jogadores;
- Cada participante mantém seu monte de cartas virado para baixo;
- Na sua vez, os jogadores comparam a carta do topo da sua pilha com a carta central;
- O primeiro a identificar e pronunciar o símbolo em comum entre sua carta e a carta central, descarta sua carta sobre a pilha central;
- A nova carta descartada se torna a nova carta de referência;
- Ganha quem se livrar de todas as cartas primeiro.

@prof.hery

Modo 2 – Quem descarta tudo, vence!

O QR-Code utilizado é um direcionamento para o perfil do Professor Hery Tiago Fernandes de Oliveira no Instagram, @prof.hery.



Carta 57 do jogo, exemplificando o tamanho real das cartas





Modo de jogar - Quem descarta tudo, vence!

- Uma única carta deve ser colocada virada para cima no centro da mesa;
- O restante das cartas é dividido igualmente entre os jogadores;
- Cada participante mantém seu monte de cartas virado para baixo;
- Na sua vez, os jogadores comparam a carta do topo da sua pilha com a carta central;
- O primeiro a identificar e pronunciar o símbolo em comum entre sua carta e a carta central, descarta sua carta sobre a pilha central;
- A nova carta descartada se torna a nova carta de referência;
- Ganha quem se livrar de todas as cartas primeiro.

@prof.hery

Modo de jogar - Quem pega mais, vence!

- Cada participante começa com uma carta em mãos;
- O restante das cartas forma um monte virado para baixo no centro da mesa;
- Em cada rodada, um jogador retira uma carta do topo do monte e a vira para cima, posicionando-a ao centro;
- Todos os jogadores devem analisar rapidamente a carta virada para cima e identificar o símbolo que ela tem em comum com a sua própria carta;
- O primeiro a encontrar e dizer em voz alta o símbolo correto, pega a carta central e a adiciona sobre sua pilha;
- O jogo segue até que todas as cartas do monte tenham sido viradas;
- Vence o jogador que tiver mais cartas ao final da partida.

@prof.hery

5. Resultados Esperados

Como possíveis resultados do projeto, espera-se a entrega de um artefato lúdico a comunidade educativa, que sirva como ferramenta de aprendizagem para o tema educação para o trânsito em campanhas dos órgãos competentes. O jogo poderá ser aplicado em sala de aula, em atividades extraclasse e até mesmo como atividade para casa a ser jogado com a família.

6. Referências bibliográficas

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 14 out. 2024.

BRASIL. **Lei n.º 9.503, de 23 de setembro de 1997. Institui o Código de Trânsito Brasileiro**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9503compilado.htm. Acesso em: 30 outubro 2024.

CELANI, Celiana Borges de Alcântara Silva. **O lúcido na alegria de aprender e ensinar na educação**. 2015. 57f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia PARFOR)- Universidade Estadual da Paraíba, João Pessoa, 2015. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br:8080/xmlui/handle/123456789/8589>. Acesso em: 3 novembro 2024.

CONSELHO NACIONAL DE TRÂNSITO. **Manual Brasileiro de Fiscalização de Trânsito**. 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/infraestrutura/pt-br/assuntos/transito/conteudo-contran/resolucoes/mbvt20222.pdf/@download/file/MBVT20222.pdf> >. Acesso em: 30 outubro 2024.

MARTINEZ, S.; STAGER, G. **Invent to learn: Making, tinkering, and engineering in the classroom**. 1. ed. Torrance, CA: Constructing Modern Knowledge, 2013.

MESQUITA, O. A. L. **Projeto Educar PRF na Escola Municipal e Centro de Formação Joana Alves de Lima**. Parnamirim: Secretaria Municipal de Educação, edição 2025.

PERUCIA, A. S. et al. **Desenvolvimento de jogos eletrônicos**. São Paulo: Novatec, 2005.