



boas,  
**práticas**  
na Mobilidade Urbana em Campinas

# Educação Fundamental

Anos Finais

(8º ao 9º ano)

Acessibilidade, segurança e  
inclusão: o papel do  
profissional de transporte.



## **Prezado Professor(a)!**

É com satisfação que apresentamos a você as sequências didáticas, especialmente preparadas, visando a auxiliá-lo(a) no desenvolvimento das atividades propostas para o “**Prêmio Boas Práticas**”.

Considerando-se a importância dos Temas Transversais Contemporâneos, evidenciados na Base Nacional Comum Curricular- BNCC e dentre os quais acha-se inserido o tema Trânsito, buscamos estabelecer articulação entre os Referenciais Curriculares e as Metodologias Ativas necessárias para o desenvolvimento de habilidades que possibilitem as nossas crianças e jovens serem os protagonistas na construção de próprio seu conhecimento.

Dessa forma, as atividades propostas têm como alicerces aprendizagem significativa de conceitos e princípios, as ações reflexivas e o exercício da cidadania.

Os repertórios, necessários à construção dos conhecimentos prévios ideias âncoras para novas aprendizagens ( **AUSUBEL; SULLIVAN, 1970, AUSUBEL; NOVAK; HANESIAN,1980**), os conceitos de esquemas cognitivos e de mapas mentais, o protagonismo do sujeito na construção do conhecimento, a indissociabilidade dos aspectos cognitivos, afetivos e sociais (**PIAGET, 1970, 1973, 1974, 1975, 1977, 1985, 1988 ; VERGNAUD, 1985, 1990, 1996a, 1996b;VIGOTSKI, 1989, 2000, 2003, 2005; WALLON, 1976, 2007, 2008**) ) a teoria do processamento de informações Sternberg (2010, 2012) alicerçados Psicologia Educacional e constituem- se como eixos de construção para o Prêmio Boas Práticas.

Destacamos, ainda, que a nossa proposta, envolvendo o Guia Didático e construída a partir dos Temas Transversais Contemporâneos, apresentará as características de cada trabalho sequencialmente descritas conforme as categorias estabelecidas para o Prêmio Boas Práticas.

No âmbito da Educação para Trânsito, a EMDEC, por meio da Divisão de Desenvolvimento Humano e Institucional- PRH e Coordenadoria de Educação e Cidadania PRE-E, busca alicerçar suas práticas educativas tendo como pressuposto a ideia de que o desenvolvimento humano está profundamente vinculado aos processos de mediação cultural e às interações sociais.

## **Prêmio Boas Práticas - Modalidade Instituições de Ensino**

**Fio Condutor: “O papel dos profissionais do transporte na promoção da mobilidade urbana”.**

A mobilidade urbana é construída diariamente por milhares de profissionais que, com seus diferentes papéis, garantem que a cidade funcione: **motoristas de ônibus, condutores escolares, motofretistas, taxistas, entre outros**. Esses trabalhadores não apenas transportam pessoas e mercadorias — eles conectam vidas, garantem acessos e tornam possível o exercício de direitos fundamentais, como o direito à educação, à saúde, ao lazer e ao trabalho.

Nesta edição do **Prêmio Boas Práticas** na Mobilidade Urbana, convidamos as instituições de ensino a refletirem sobre **quem são esses profissionais, como atuam, quais desafios enfrentam e como suas ações impactam diretamente a segurança, a acessibilidade e a inclusão na cidade**.

A proposta é que os estudantes, por meio de diferentes linguagens artísticas e pedagógicas, reconheçam esses trabalhadores como **agentes fundamentais da mobilidade urbana** e reflitam criticamente sobre as condições de acesso e equidade nos deslocamentos urbanos.

A partir desse fio condutor, cada categoria escolar desenvolverá atividades que valorizem esses profissionais, promovam a empatia e estimulem o pensamento crítico sobre o direito à cidade e à mobilidade segura para todos.

**Categoria:**

Educação Fundamental – Anos Finais (8° ao 9° ano).

**Tema:**

“Acessibilidade, segurança e inclusão: o papel do profissional de transporte”.

**Formato de Entrega:**

História em quadrinhos (HQ).

**Descrição da Atividade/ Subtema:**

Criar uma **HQ** com um enredo que destaque **um profissional do transporte** (como motorista de ônibus adaptado, condutor escolar que auxilia crianças com deficiência, motofretista que respeita o espaço do pedestre, entre outros) e como ele contribui para tornar a cidade **mais acessível, segura e inclusiva**.

Importante considerar as características das histórias em quadrinhos (HQs): são uma forma de arte narrativa que combina imagens e textos, dispostos em quadros sequenciais, permitindo contar histórias de maneira visual e envolvente.

## **Apresentação:**

As histórias em quadrinhos são narrativas gráficas, ou seja, histórias narradas compostas por imagem e texto. São também conhecidas como HQ e possuem os fundamentos básicos das narrativas: enredo, personagens, tempo, lugar e desfecho. No geral, apresentam linguagem verbal e não-verbal. Sua denominação varia entre arte sequencial (nome atribuído pelo famoso quadrinista americano Will Eisner), narrativa figurada e literatura ilustrada. As histórias em quadrinhos podem ser vistas em revistas, jornais, livros, gibis e no formato digital.

Nesse gênero textual em formato de tirinhas, os artistas utilizam diversos recursos gráficos para trazer o leitor para "dentro" da história contada. Para comunicar as falas das personagens, por exemplo, são empregados balões com textos escritos. O formato desses balões também transmite intenções distintas.

Outro recurso bastante explorado são as **onomatopeias**, definidas como palavras que tentam reproduzir os sons. Exemplo: "cabrum", como o som de trovão; "tic-tac", como o som dos relógios e muitos outros sons utilizados para expressar ideias.

As histórias em quadrinhos tornaram-se um dos principais tipos de textos lidos nos séculos XX e XXI. Com adaptações para o cinema, diversas narrativas que originalmente eram dos gibis migraram para as grandes telas de cinema e, cada vez mais, encantam públicos em todo o mundo."

As histórias em quadrinhos têm o objetivo de contar uma história, ficcional ou não, que representa feitos da humanidade em sua época e, por isso podem ser consideradas como um meio de expressar a realidade.

Com o passar dos anos, as HQs se tornaram uma forma de entretenimento muito popular, principalmente entre crianças e adolescentes. Elas foram influenciadas por diferentes movimentos artísticos e culturais, como o expressionismo, o surrealismo e o movimento underground dos anos 1960.

Atualmente, as HQs abrangem uma ampla variedade de estilos e gêneros, e são apreciadas por pessoas de todas as idades

No fim do século XIX, com a invenção da prensa a vapor, nasceram os quadrinhos no formato que conhecemos hoje. A prensa a vapor passou, então, a imprimir mais impressões em menos tempo, fazendo com que os impressos alcançassem um público muito maior. Com a invenção do papel-jornal, as impressões ficaram muito mais baratas e acessíveis, e os quadrinhos chegaram a muito mais pessoas, ajudando a combater o analfabetismo e gerando mais leitores.

No Brasil, em 1905, foi lançada a revista Tico-Tico, considerada a primeira revista em quadrinhos do Brasil, desenhada por Renato de Castro. Em 1930, as tirinhas passaram a compor a revista, com personagens famosos do exterior, como o camundongo Mickey Mouse e O Gato Félix, que passam a ser publicados no Brasil.

Em 1960, Ziraldo, famoso cartunista brasileiro e o criador de o Menino Maluquinho, lançou a revista Turma do Pererê. Nesse mesmo ano, nasceram os primeiros personagens de Mauricio de Sousa, outro grande cartunista brasileiro: Cebolinha, Cascão (1961) e Mônica (1963), criando, assim, a Turma da Mônica, que passou a ser publicada na Folha de São Paulo e, posteriormente, ganhou sua própria revista.

As Histórias em Quadrinhos têm diversas aplicações além do entretenimento. Elas são utilizadas como ferramenta educacional em escolas e universidades, pois estimulam a leitura, a interpretação de texto e a criatividade dos alunos. As HQs também podem ser usadas como meio de comunicação em campanhas de conscientização e divulgação de informações, devido à sua capacidade de transmitir mensagens de forma clara e impactante.

A leitura de HQs envolve uma experiência única, onde o leitor não apenas consome a história, mas também interage com a arte visual. A disposição dos quadros e a sequência das imagens são fundamentais para a compreensão da narrativa. Além disso, a apreciação das HQs pode ser enriquecida por discussões sobre os temas abordados, a técnica artística e o contexto cultural

em que foram criadas. Muitas vezes, as HQs servem como um reflexo da sociedade, abordando temas relevantes, desenvolvendo hábitos e atitudes saudáveis que favorecem o convívio e a interação social.

As Histórias em Quadrinhos têm um papel significativo na cultura popular e na formação de leitores. Elas oferecem uma forma de entretenimento acessível e atrativa, que combina elementos visuais e textuais de maneira única. Além disso, as HQs podem abordar temas complexos e atuais, tornando-se uma ferramenta poderosa para a educação e a reflexão.

## **SEQUÊNCIA DIDÁTICA**

Professor (a) apresentaremos, a seguir, alguns delineamentos de trabalho que contribuirão para uma leitura de mundo e construção de conceitos visando a desenvolver o pensamento crítico e reflexivo dos alunos sobre o tema proposto **“Acessibilidade, segurança e inclusão: o papel do profissional de transporte”**. São etapas que sugerem uma metodologia dinâmica e participativa, apresentadas sequencialmente:

### **1) Texto para interpretação e exploração de ideias:**

O texto a seguir é um aporte para a construção de novas ideias. Peça que os alunos produzam pequenos textos a partir da leitura e discussão inicial. Os alunos poderão compartilhar o texto produzido, lendo-os para a classe.

**Professor (a) seria interessante elaborar um pequeno mural com os pequenos textos. Isso contribui para a retenção da informação na memória.**

- A acessibilidade é a possibilidade e condição de alcance para utilização, com segurança e autonomia, de espaços, equipamentos urbanos, edificações, transportes, informação e comunicação, de uso público ou privados de uso coletivo, tanto na zona urbana como na rural, por pessoas com deficiência ou com mobilidade reduzida, segundo a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (LBI).
- Dentro do transporte, a acessibilidade é eliminar barreiras dentro de veículos, bem como pontos de parada e calçadas, contando com equipamentos que forneçam viagens seguras, confortáveis e mais autônomas para pessoas com deficiência.
- O papel do profissional de transporte na acessibilidade, segurança e inclusão é garantir que todas as pessoas, especialmente as com deficiência ou mobilidade reduzida, possam se locomover com dignidade, autonomia e segurança.

- É uma tarefa que exige do profissional habilidade para lidar com diferentes necessidades pois ele deve ser um mediador, promovendo a conscientização e o respeito entre todos os passageiros, criando um ambiente mais inclusivo e humano para a sociedade como um todo.

- **Além disso**, profissional de transporte deve assegurar que todos os passageiros, incluindo idosos e pessoas com deficiência, tenham acesso aos veículos e serviços.

- **Conscientização e suporte:**

É admirável o trabalho dos profissionais capacitados, pois eles entendem as necessidades específicas dos usuários, oferecendo suporte adequado durante o embarque, a viagem e o desembarque.

- **Eliminação de barreiras:**

O papel se estende à manutenção e ao uso correto de recursos como rampas, elevadores e espaços reservados, garantindo que as barreiras físicas e sociais sejam eliminadas.

- **Segurança e cuidado no dia a dia:**

O profissional é um cuidador diário, com a responsabilidade de proteger a integridade física e o bem-estar de todos os passageiros.

Isso inclui uma condução atenta e segura, minimizando riscos e garantindo um trajeto tranquilo e sem incidentes.

- **Inclusão: Promover o respeito:**

Além da acessibilidade física, é fundamental que os profissionais atuem como promotores de uma cultura de respeito e empatia entre os passageiros.

- **Ser um mediador:**

O profissional de transporte pode mediar conflitos, educar sobre o uso correto dos recursos de acessibilidade e garantir que todos se sintam bem-vindos e seguros.

- **Facilitar a participação social:**

Ao garantir o transporte acessível, o profissional contribui para que pessoas com deficiência possam participar plenamente da vida social e econômica, aumentando sua autonomia e independência.

## **2) Atividades de exploração, análise e construção:**

a) Professor (a) você poderá explorar o texto da “Apresentação” com os alunos como início da atividade com HQ.

b) Peça aos alunos que tragam, se possível, alguns gibis ou revistas em quadrinhos para análise em sala de aula. Um bom recurso, também, são os livros didáticos. Muitos deles se utilizam desse recurso textual na abordagem dos conteúdos.

c) Explore e análise com os alunos as características das histórias em quadrinhos.

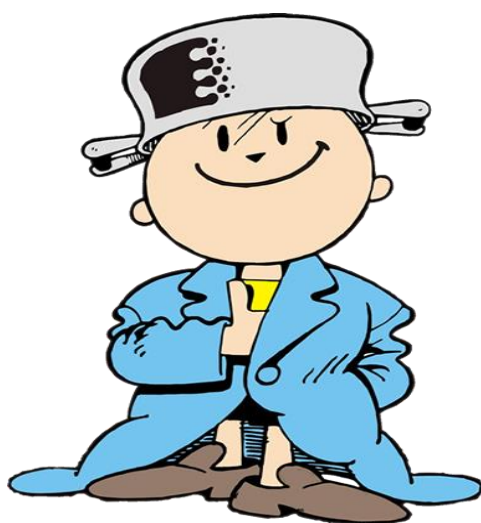
e) Solicite que os alunos registrem as principais ideias.

f) A seguir, faça um fechamento com as ideias expressas pelos alunos. Na sequência, o roteiro apresentado, como texto complementar, pode auxiliá-lo (e aos alunos) na atividade de construção:

## 1) CARACTERÍSTICAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:

- **Balões de variados** tipos e formas que mostram os diálogos dos personagens ou suas ideias.
- Possui elementos básicos de narrativa, tais como personagens, enredo, lugar, tempo e desfecho.
- Sequência de imagens que montam uma cena. Combina ilustrações e texto para contar uma narrativa.
- Os principais componentes incluem os quadros, que delimitam o espaço visual; os balões de fala, que contêm o diálogo dos personagens; e as legendas, que oferecem informações adicionais ou narrações.
- Além disso, o uso de cores, estilos de arte e tipografia também desempenham um papel importante na comunicação da emoção e do tom da história.





## Como Fazer uma História em Quadrinhos

- Para começar, pense em alguns personagens e em enredo trama geral.
- Depois, passe para a roteirização e o primeiro desenho básico em *storyboard* (ou "esboço sequencial").
- Lembre-se de que não existem formas certas ou erradas! O importante é usar a criatividade!
- **Crie os primeiros esboços de personagens memoráveis.** Comece pensando no seu personagem principal. Ele pode ter um estilo visual interessante; imagine como é a personalidade depois de fazer esse primeiro esboço ou escolha dois ou três traços específicos e faça o desenho a partir deles. Essa parte do processo não tem uma fórmula secreta. Use e abuse da sua imaginação!



- Você também pode começar pensando no e criar os personagens depois. A ordem não importa, já que ambos esses fatores são igualmente importantes. O ideal é partir da sua melhor ideia.
- **Pense no local onde a história acontece.** A sua HQ precisa de uma ambientação, ou seja, um local e um período específico.
  - Essa ambientação pode ser real ou imaginária. Se você prefere dar mais destaque aos personagens, pense em um local que favoreça demonstrar suas ideias.
  - **Pense no roteiro geral na ideia central que é o tema proposto para esse trabalho..** O que o personagem principal vai fazer? Quais as ações que podem integrar suas ideias ao tema proposto?
    - Comece a anotar ideias de acordo com o que você quer criar.
    - **Escreva e revise o roteiro com atenção para evitar erros.** Como o processo de uma HQ é visual, concentre-se em escrever linhas de diálogo marcantes e interessantes — mostrando as características

e costumes de cada personagem. Depois de fazer a primeira versão, revise , faça os ajustes e complemente o trabalho caso ache necessário.

- **Discurso direto:** representação da fala dos personagens.
- **Linguagem informal:** aproxima-se da fala do dia a dia.
- **Interação dos personagens:** diálogos, expressões faciais e gestos.
- **Sequência de quadros:** indica como a história deve ser lida.
- **Histórias geralmente curtas,** sem número padronizado de quadros.
- **Uso de algumas onomatopeias.**
- **Balões**

Os balões indicam a fala ou o pensamento dos personagens, passando a sensação de que eles estão conversando exatamente no momento em que lemos. O formato de cada balão busca refletir o estado emocional dos personagens. Os principais e sua representação gráfica são:



Nos balões, pode haver palavras, desenhos, sinais de pontuação ou outros símbolos. Isso tudo ajuda a tornar as falas, expressões e gestos mais vivos e expressivos. Às vezes são usados retângulos acima dos personagens, em vez de balões.

## REFERÊNCIAS

ASSIS, L. M.; MARINHO, E. S. **História em quadrinhos: um gênero para sala de aula**. In: NASCIMENTO, L.; ASSIS, L.M.; OLIVEIRA, A.M. (Org.). *Linguagem e ensino do texto: teoria e prática* P.115-125. São Paulo: Blücher, 2016. p.115-125.

AUSUBEL David Paul; SULLIVAN, Edmund. **Theory and problems of child development** (2ª ed). New York: Grune & Stratton 1970.

AUSUBEL, David Paul; SULLIVAN, Edmund. **El Desarrollo Infantil: aspectos lingüísticos, cognitivos e físicos**. V.3.Barcelona: Paidós, 1970.

AUSUBEL, D., NOVAK, J.D. HANESIAN, H. **Educational psychology: a cognitive view** (2ª ed.). New York: Holt, Rinehart & Winston, 1978.

AUSUBEL, D., NOVAK, J.D. HANESIAN, H. **Psicologia Educacional**. (E. Nick, H. B. C. Rodrigues, L. Peotta, M. A. Fontes, M. G. R. Maron, Trad.). Rio de Janeiro: Interamericana, 1980 (Obra original publicada em 1968).

COSTA, S. R. **Dicionário de Gêneros Textuais**. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

MARINHO, F. "História em quadrinhos"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/redacao/historia-quadrinhos.htm>. Acesso em 13 de setembro de 2025.

PIAGET, J. (1970). **Psicologia e pedagogia**. Rio de Janeiro: Cia. Ed. Forense, 1970.

PIAGET, J. **Estudos sociológicos**. (R. Piero, Trad.). Rio de Janeiro: Forense, 1973(Obra original publicada em 1965).

PIAGET J. (1974). **Aprendizagem e Conhecimento**. (Equipe Livraria Bastos, Trad.). Rio de Janeiro: Freitas Bastos,1974 (Obra original publicada em 1959).

PIAGET J. **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro: Zahar/MEC,1975.

PIAGET J. **O desenvolvimento do pensamento, equilíbrio das estruturas cognitivas**. (Álvaro Figueiredo Publicações, Trad.). Lisboa: Dom Quixote,1977 (Obra original publicada em 1975).

PIAGET J. Possível e o necessário: **evolução dos possíveis na criança**. (B. M. Albuquerque, Trad.). Porto Alegre: Artes Médicas,1985 (Obra original publicada em 1981).

PIAGET J. **Para onde vai a educação?** (I. Braga, Trad.) Rio de Janeiro: José Olimpio,1988 (Obra original publicada em 1974).

STERNBERG, R. J. (2010). **Psicologia cognitiva**. (M. R. B. Osório, Trad.). Porto Alegre: Artes Médicas,2010.

STERNBERG, R. J 2012). "**Capítulo 6: A Teoria Triárquica da Inteligência Bem-Sucedida**". Em Flanagan, DP; Harrison, PL (orgs.). *Avaliação Intelectual Contemporânea: Teorias, testes e questões* (Terceira ed.). Nova York (NY): Guilford Press . 6, 156–177,2012.

VERGNAUD, G. (1985). **Conceitos e Esquemas numa Teoria Operatória da Representação**. *Psychologie Française*, 30(3-4).

VERGNAUD, G. Epistemology and psychology of mathematics education. In P. Neshier, & J. Kilpatrick (Orgs.), **Mathematics and cognition: A research synthesis by International Group for the Psychology of Mathematics Education**. Cambridge: Cambridge University Press,1990

VERGNAUD, G. (1996a). **A trama dos campos conceituais na construção dos conhecimentos.** *Revista do GEMPA*, 4, 9-19 1996a.

VERGNAUD, G. (1996b). **Teoria dos Campos Conceituais.** In **Seminário Internacional de Educação Matemática.** Anais do Seminário Internacional de Educação Matemática, Rio de Janeiro, Brasil, 1996b.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WALLON, H. **Do acto ao pensamento.** Lisboa: Estampa, 1976.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WALLON, H. Do ato ao pensamento: **ensaio de psicologia comparada.** Petrópolis: Vozes, 2008.

WALLON, H. **Desenvolvimento da percepção e da atenção.** 6ª ed. São Paulo Martins Fontes, 2003.

WALLON, H. **Pensamento e linguagem: um estudo experimental da formação de conceitos.** 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes 2005.

<http://www.revista.art.br/site-numero-09/trabalhos/26.htm>. Acesso em 4 de agosto de 2025.