

CARDÁPIO PEDAGÓGICO

VERSÃO PARA USO EXCLUSIVO DE EDUCADORES

ÍNDICE

4	APRESENTAÇÃO	17	INÍCIO DE CONVERSA
5	DIÁLOGO	18	ATIVIDADE PASSATEMPO INTERATIVA
6	LABORATÓRIO DE VIDA	45	CURSO ONLINE - 'POR DENTRO DO CTB'
9	EXPERIÊNCIAS INTERATIVAS, SENSORIAIS E EMOCIONAIS	46	GAME PLAY
10	COMO USAR AS EXPERIÊNCIAS DO LABORATÓRIO DE VIDA	47	INFOGRÁFICO ANIMADO
11	EXPERIÊNCIAS DO NOSSO LABORATÓRIO	49	JOGO DOS DIÁLOGOS
16	CURSO ONLINE 'MINDSET CRIATIVO E INOVADOR PARA EDUCADORES'	50	MAPA INTERATIVO COM QUIZ

57

PODCAST INFANTIL

66

PODCAST INFANTO-JUVENIL

67

QUIZ GAME

71

VÍDEO INTERATIVO

82

VÍDEO ANIMAÇÃO

93

TURMA DO ZÉ QUEST –
VERSÃO JOVEM

95

BATE-PAPO DIGITAL ARTERIS

98

ATIVIDADE DIGITAL

99

VÍDEO ESTILO WHITEBOARD

102

JOGO DA SUSTENTABILIDADE

104

WEBSÉRIE “NO CORRE” PODCAST

105

JOGO DE DETETIVE

APRESENTAÇÃO

UM PROGRAMA PARA PROMOVER A CIDADANIA

Em tempos de grandes mudanças, como os atuais, é necessário pensar e agir diferente. Esta é a missão desta nova iniciativa de educação digital da Arteris. Mais do que promover a educação para a humanização do trânsito e a vivência da sustentabilidade cotidiana, nós buscamos desenvolver novos comportamentos sociais e atitudes em cada pessoa que é impactada pelo Programa.

Para isso, usamos a inovação pedagógica como direcionadora para oferecer novas formas, funções e, principalmente, emoções que cheguem aos corações e às mentes. E não somente, pois a tecnologia também tomou parte das estratégias de virtualização, permitindo que o programa ganhasse, cada vez mais, características exponenciais para superar o público atual que é composto por mais de 19 mil educadores e mais de 335 mil alunos em cinco estados.

Esta nova etapa também dialoga com os desafios da educação atual ao estimular a aprendizagem não-linear através de experiências interativas, sensoriais e emocionais. Para além, compreende você, educador, como o grande criador de diálogos que se dão em sala de aula e que geram impactos na comunidade escolar e fora dela.

SEJA BEM-VINDO!

GIANE ZIMMER – Diretora Executiva de Relações Institucionais e Sustentabilidade

DIÁLOGO

PARA, COM E POR EDUCADORES EM UM MUNDO MUTANTE

O ano de 2020 foi para nós, educadores, um momento radical de transformação. Aprendemos, desaprendemos e reaprendemos, em um ciclo que deverá permanecer em movimento para as próximas décadas. Porém, jamais deixamos de lado um dos grandes aspectos da educação: a capacidade de ir além para ser elemento de mudança de vida e de atitudes de cada um dos nossos estudantes.

Muito antes de todas estas disrupções na educação, nós, da Arteris, já estudávamos como incrementar as atividades do Programa com ações de inovação pedagógica. Em nossas análises, ficou claro os novos papéis: o educador como facilitador da aprendizagem e o estudante como sujeito da própria aprendizagem.

Também nos deparamos com quatro habilidades que eram entendidas por educadores de todo o mundo como as mais importantes para os estudantes: pensamento crítico, criatividade, comunicação e colaboração. Por fim, percebemos o impacto educacional positivo de remixar arte, cultura e inovação no processo de ensinar e de aprender.

Mais do que um modelo de educação digital, estamos iniciando uma nova etapa do Programa com um laboratório de vida que propõe, para educadores e estudantes, novos jeitos de pensar, viver e sentir através de experiências interativas, sensoriais e emocionais. Afinal, continuamos apoiando o desenvolvimento de agentes de transformação do seu mundo e do nosso mundo.

LABO RATÓ RIO

DE VIDA

Um laboratório de vida tem como objetivo principal gerar impactos para além dos processos de aprendizagem, consolidando novas habilidades que atuem em todas as dimensões de formação dos estudantes, e promovendo novas atitudes que gerem impactos positivos na sociedade.

VER O MUNDO
ATRAVÉS DAS LENTES DE UM
LABORATÓRIO DE VIDA

Um laboratório de vida demanda do educador uma nova maneira de desenvolver habilidades socioemocionais, preparando os estudantes para os grandes desafios do nosso século. Assim, queremos lhe propor ver o mundo através destas lentes.

PREPARADO? VAMOS LÁ?

1

ESCOLHA UM AMBIENTE E UM MOMENTO EM QUE VOCÊ POSSA REFLETIR SEM SER INTERROMPIDO.

2

SE PREFERIR, COLOQUE UMA MÚSICA PARA LHE AJUDAR A NAVEGAR NESTE PROCESSO DE IMAGINAÇÃO.

3

TOME UM GOLE DE ÁGUA E RESPIRE FUNDO.

LABORATÓRIO DE VIDA

AGORA, PROCURE RESPONDER COM SUA MENTE E TAMBÉM COM SEU CORAÇÃO.



COMO VOCÊ QUER MUDAR O MUNDO?

O QUE VOCÊ QUER DEIXAR PARA O MUNDO?

O QUE O MUNDO ESPERA DE VOCÊ?

É PROVÁVEL QUE VOCÊ PRECISE DE MUITO MAIS TEMPO
PARA RESPONDER A QUESTIONAMENTOS COMO ESSES, CERTO?

LABORATÓRIO
DE VIDA

“

O fundamental aqui é que você passe a olhar através de novas lentes e possa pensar, viver e sentir de uma maneira diferente. Que você reflita sobre o seu papel como agente de transformação do seu mundo e do nosso mundo. E entenda que esse é o verdadeiro sentido do laboratório de vida.

”

EXPERIÊNCIAS INTERATIVAS, SENSORIAIS E EMOCIONAIS

As experiências interativas, sensoriais e emocionais são criadas a partir de conhecimentos e conteúdos. Têm como objetivo promover a educação não-linear a partir de eixos temáticos. Também contribuem com o desenvolvimento de novas habilidades através de processos gamificados. Usam a arte, a cultura, o entretenimento e a diversão como elementos para a inovação pedagógica, transformando aulas tradicionais e a transmissão de conhecimentos em vivências criativas.

EXPERIÊNCIAS:

Envolvem os sentidos.



Fazem com que a sensação de tempo seja alterada.



Promovem o engajamento emocional.



Representam jornadas únicas para o estudante.



Levam ao entendimento de que o processo é de fazer e de ser impactado.



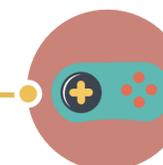
Oferecem o equilíbrio entre desafios e capacidades.



Promovem o senso de que o estudante está no comando da vivência.



Desenvolvem o senso de aprender brincando.



COMO USAR AS EXPERIÊNCIAS DO LABORATÓRIO DE VIDA

As experiências foram desenvolvidas tendo como foco um processo não-linear de educação, o que significa que caberá aos educadores escolher e usar aquelas que acharem mais adequadas para a sua turma. O objetivo foi criar uma estratégia em que cada educador pudesse customizar a jornada dos estudantes a partir do grau de maturidade da turma, dos conhecimentos que estão sendo apresentados e, principalmente, das necessidades dos estudantes. Cabe ressaltar que, ao final, o propósito maior é promover a educação para a humanização do trânsito e a vivência da sustentabilidade cotidiana.

Para facilitar o processo de escolha por parte do educador, todas as experiências contam com as seguintes informações:



NÍVEL ESCOLAR

Educação Infantil, Ensino Fundamental I, Ensino Fundamental II e Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

Minutos necessários para realização da experiência



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual ou em grupo



INFRAESTRUTURA

Equipamentos necessários para a execução da experiência



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Indicativo da modalidade ofertada



PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS

Eixos temáticos que são trabalhados na experiência



DOWNLOAD

Permite download para computadores e celulares

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

TRAZ O CONHECIMENTO PRINCIPAL DA EXPERIÊNCIA.

VIVER:

APONTA QUAIS SENTIMENTOS E SENSOS SERÃO RESSALTADOS.

SENTIR:

APRESENTA A SITUAÇÃO EM QUE A EXPERIÊNCIA ACONTECE.

EXPERIÊNCIAS

DO NOSSO LABORATÓRIO

O laboratório de vida estará disponível para todos os educadores e conta, atualmente, com experiências nas seguintes modalidades, que serão lançadas de forma seriada ao longo do ano.

ATIVIDADE DE PASSATEMPO INTERATIVA ●●● 27 EXPERIÊNCIAS

Atividades interativas que exercitam o raciocínio e a atenção dos estudantes com o objetivo de ensinar com diversão e estimular o aprendizado.

MÉTODO DE APRENDIZAGEM:



Aprendizagem Baseada em Problema (Problem-Based Learning)

CURSO

ONLINE ●●● 1 EXPERIÊNCIA

Curso online, com conteúdo multimídia interativo e estruturado por temas. É composto de diferentes mídias, definidas de acordo com os objetivos de aprendizagem.

MÉTODO DE APRENDIZAGEM:



Aprendizagem Híbrida (Blended Learning)

GAME

PLAY ●●● 1 EXPERIÊNCIA

Série de desafios e experiências contidos em um ambiente de simulação, a partir da manipulação das regras e das mecânicas do jogo.

MÉTODO DE APRENDIZAGEM:



Aprendizagem Baseada em Jogos (Games-Based Learning).

INFOGRÁFICO

ANIMADO ●●● 2 EXPERIÊNCIAS

Ilustração esquemática e animada em etapas, contendo elementos audiovisuais, hipertextuais e elementos visuais simples apresentados linearmente para expor conceitos.

MÉTODO DE APRENDIZAGEM:



Aprendizagem Baseada em Problema (Problem-Based Learning).

JOGO DOS

DIÁLOGOS ●●● 1 EXPERIÊNCIA

O Jogo dos Diálogos propõe uma história em quadrinhos e é o aluno quem decide os rumos da história. Com este jogo o aluno aprende a analisar problemas e desenvolver pontos de vista com os personagens.

MÉTODO DE APRENDIZAGEM:



Aprendizagem Baseada em Jogos (Games-Based Learning).

MAPA INTERATIVO

COM QUIZ ●●● 7 EXPERIÊNCIAS

Mapa virtual com narrativa situacional e interface lúdica que possibilita extrapolar vivências cotidianas em situações de promoção do conhecimento de forma multidisciplinar. Conta com hiperlinks e quiz com questões relacionadas aos diversos conteúdos programáticos referentes às respectivas localidades estudadas.

MÉTODO DE APRENDIZAGEM:



Aprendizagem Baseada em Jogos (Games-Based Learning).

PODCAST

●●● 10 EXPERIÊNCIAS

Arquivos de áudio com curta ou média duração que contam uma história com narrativa focada em personagens, apoiados por trilha sonora. São versáteis e portáteis para estratégias mobile learning e podem ser aplicados em multidispositivos.

MÉTODO DE APRENDIZAGEM:



Aprendizagem Híbrida (Blended Learning).

EXPERIÊNCIAS DO NOSSO LABORATÓRIO

QUIZ

GAME ● ● ●

4 EXPERIÊNCIAS

Os jogos são desenvolvidos no formato de perguntas e respostas com ambientação simples. Cada um tem um tema específico e mecânica de apresentação de perguntas, respostas e pontuação. O quiz Perfil dos Personagens propõe a identificação das características e personalidades dos personagens e o quiz Vida Real X Vida Virtual traz como diferencial aspectos motivacionais do cotidiano.

MÉTODO DE APRENDIZAGEM:



Aprendizagem Baseada em Jogos (Games-Based Learning).

VÍDEO

INTERATIVO ● ● ●

11 EXPERIÊNCIAS

Permitem que o estudante transforme a narrativa apresentada em vídeo em linguagem não-linear, escolhendo sua própria direção a partir de indicações e gráficos na tela. O estudante será apresentado à determinada situação e deverá tomar uma decisão. Após escolher a opção, receberá um feedback construtivo no formato de texto, imagem e áudio.

MÉTODO DE APRENDIZAGEM:



Aprendizagem Baseada em Problema (Problem-Based Learning).

VÍDEO

ANIMAÇÃO ● ● ●

11 EXPERIÊNCIAS

Animação gráfica em vídeo que apresenta uma história com personagens, cenários 2D, elementos textuais e ilustrações, locuções dos personagens e trilha sonora.

MÉTODO DE APRENDIZAGEM:



Aprendizagem Baseada em Problema (Problem-Based Learning).

TURMA DO ZÉ QUEST

VERSÃO JOVEM ● ● ●

2 EXPERIÊNCIAS

Apresentação dos personagens da turma do Zé Quest na versão jovem, para que possam ser protagonistas de novas possibilidades e aprendizados de assuntos relacionados ao trânsito seguro e à preservação do meio ambiente. São utilizados uma exposição interativa e um vídeo 2D.

MÉTODO DE APRENDIZAGEM:



Aprendizagem Híbrida (Blended Learning).

EXPERIÊNCIAS DO NOSSO LABORATÓRIO

BATE-PAPO DIGITAL ARTERIS ●●● 3 EXPERIÊNCIAS

Simulação de um bate-papo interativo em um chat, onde o aluno assume o papel de funcionário da ARTERIS que irá resolver o problema trazido pelo usuário.

MÉTODO DE APRENDIZAGEM:



Aprendizagem Baseada em Problema (Problem-Based Learning).

JOGO CONTE UMA HISTÓRIA ●●● 1 EXPERIÊNCIA

Atividade digital em que o aluno gira roletas para sortear figuras e, a partir destas, deverá contar uma história sobre os temas de trânsito seguro e preservação do meio ambiente.

MÉTODO DE APRENDIZAGEM:



Aprendizagem Baseada em Jogos (Games-Based Learning).

VÍDEO WHITEBOARD ●●● 3 EXPERIÊNCIAS

Vídeos explicativos no estilo whiteboard ou quadro branco com animação 2D e motion graphics, para apresentar conceitos e ideias. O aluno escuta a história narrada por um locutor, lê as informações e vê os desenhos serem produzidos.

MÉTODO DE APRENDIZAGEM:



Aprendizagem Baseada em Problema (Problem-Based Learning).

EXPERIÊNCIAS DO NOSSO LABORATÓRIO

JOGO DA SUSTENTABILIDADE ●●● 2 EXPERIÊNCIAS

Exposição de conceitos e apresentação de desafios em ambiente de simulação, permitindo que o usuário interaja a partir da imersão em novas ideias.

MÉTODO DE APRENDIZAGEM:



Aprendizagem Baseada em Jogos (Games-Based Learning).

JOGO DE DETETIVE ●●● 2 EXPERIÊNCIAS

Jogo em áudio imersivo sobre situações cotidianas que promovem a segurança no trânsito e uma convivência respeitosa entre os diversos usuários das vias.

MÉTODO DE APRENDIZAGEM:



Aprendizagem Baseada em Problema (Problem-Based Learning).

WEBSÉRIE ANIMADA ●●● 1 EXPERIÊNCIA

Desenvolvimento de uma websérie com 4 episódios sobre o trânsito. Em cada episódio, será abordado um tema relacionado ao trânsito, com personagens comuns do dia a dia e cenários das rodovias. Os vídeos serão construídos através de uma técnica de colagem com animação de fotografias e locução.

MÉTODO DE APRENDIZAGEM:



Aprendizagem Híbrida (Blended Learning).

EXPERIÊNCIAS DO NOSSO LABORATÓRIO

ANTES DE VOCÊ CONHECER AS EXPERIÊNCIAS DO NOSSO LABORATÓRIO,
QUEREMOS FAZER UMA PERGUNTA MUITO IMPORTANTE:

VOCÊ JÁ FEZ O CURSO ONLINE

‘MINDSET CRIATIVO E INOVADOR PARA EDUCADORES’?



**Mindset Criativo e Inovador
para Educadores**

INICIAR CURSO DETALHES ▾

arteris

Em um mundo em constantes disrupções, os processos de aprender e de ensinar estão em movimento constante de transformação. Neste curso, você, educador, fará uma jornada pela criatividade e pela inovação através de autores e possibilidades. Esperamos inspirá-lo para as transições que acontecem continuamente em sala de aula e nas nossas vidas.

Esse curso foi elaborado especialmente para servir de inspiração para você, educador, lidar com os desafios trazidos pela contemporaneidade de forma criativa e inovadora. A proposta é apresentar a contribuição de diferentes autores, questionamentos e reflexões por meio de textos, vídeos e exercícios.

Com as transformações contínuas do cenário externo é fundamental que se altere também o mindset dos educadores para que saibam lidar bem com a incerteza e a complexidade, conforme os objetivos do Laboratório de Vida da Arteris.

INÍCIO DE CONVERSA

QUERIDO EDUCADOR,

Paulo Freire diz o que o mundo não é; está sendo. Em um cenário de tantas mudanças nos jeitos de ser, de viver, de aprender e de sentir, a frase do Patrono da Educação brasileira não poderia ser mais apropriada. Estamos em movimento contínuo de transições e transformações. Isso, por um lado, amplia nossos desafios no relacionamento com os estudantes. Por outro, potencializa as camadas de inovação que podem ser inseridas no ato de lecionar, transbordando os horizontes da sala de aula para o mundo.

É justamente em contribuir neste processo de expansão da imaginação e da criatividade com você, educador, e com seus estudantes que lhe apresentamos nosso cardápio pedagógico. Aqui estão as experiências de inovação pedagógicas criadas através da metodologia PLEX (Experiências Plurais de Educação). Com elas, esperamos aportar ainda mais interatividade, sensorialidade e emocionalidade nos seus dias.

Nós acreditamos, exatamente como Paulo Freire, que ensinar exige a convicção de que a mudança é possível. Assim, através desta nova metodologia e suas experiências, estamos lhe convidando a embarcar em uma nova jornada: possibilitar que nossos papéis no mundo (e de nossos estudantes também) não sejam apenas de quem constata o que ocorre, mas, principalmente, de quem intervém como sujeito de ocorrências.

Afinal, como ele mesmo disse: “Não sou apenas objeto da história, mas seu sujeito igualmente”.

BOAS INSPIRAÇÕES!

MARIA JOSÉ FINARDI - Coordenadora de Sustentabilidade

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR
Educação Infantil



TEMPO MÉDIO
10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA
Individual



INFRAESTRUTURA
Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM
Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

APRENDER SOBRE FORMAS.
APRENDER SOBRE FORMATOS.
DIFERENCIAR GRANDE E PEQUENO,
ALTO E BAIXO, REDONDO E QUADRADO.

OS ESTACIONAMENTOS ESTÃO REPLETOS DE VEÍCULOS DE CORES, FORMAS, TAMANHOS E UTILIDADES DIVERSOS. VOCÊ CONSEGUE SEPARÁ-LOS A PARTIR DE SUAS CARACTERÍSTICAS?

No estacionamento **REDONDO** existem veículos **GRANDES** e **PEQUENOS**.
No estacionamento **QUADRADO** existem veículos **ALTOS** e **BAIXOS**.
Selecione os veículos nos estacionamentos?

VEÍCULOS PEQUENOS:
2 3 4

VEÍCULOS GRANDES:
1 2 3

VEÍCULOS ALTOS:
2 3 4

VEÍCULOS BAIXOS:
1 2 3

JORNADA EXPERIENCIAL:

GRANDES E PEQUENOS, ALTOS E BAIXOS

PENSAR:
OS VEÍCULOS PODEM SER DIFERENTES EM CORES, FORMAS, FORMATOS E USOS.

VIVER:
OS CARROS DEVEM SER PARADOS EM ESTACIONAMENTOS PRÓPRIOS PARA ISSO.

SENTIR:
EU SOU CAPAZ DE PERCEBER DIFERENÇAS E SEMELHANÇAS.

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I e II



TEMPO MÉDIO

15 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

CUIDADOS NO TRÂNSITO PARA MOTORISTAS E MOTOCICLISTAS.

CUIDADOS NO TRÂNSITO PARA CICLISTAS.

CUIDADOS NO TRÂNSITO PARA PEDESTRES.

A SEGURANÇA NO TRÂNSITO DEMANDA UMA NOVA ATITUDE DE TODOS: MOTORISTAS, MOTOCICLISTAS, PEDESTRES E CICLISTAS. PARTICIPE DESTA GINCANA DE PALAVRAS PARA DESCOBRIR QUE, NO TRÂNSITO, SEGURANÇA É FUNDAMENTAL.

DIAGRAMA DE PALAVRAS

MOTORISTAS DO BEM

A turma do Zé Quest criou uma gincana virtual entre as escolas, cuja atividade envolvia os **MOTORISTAS** do **BEM**, ou seja, aqueles que respeitam as **LEIS** do trânsito e usam **CINTO** de segurança. Apesar de muitas campanhas educativas, ainda há muito **PEDESTRE** que não usa a **PASSARELA** para atravessar as **ESTRADAS**. Há também motociclistas que não usam **CAPACETE** e motoristas que falam ao **CELULAR** enquanto dirigem seus **CARROS**.

Felizmente há muitos que são solidários e não param em cima da **FAIXA** de trânsito. A construção de **CICLOVIAS** para **BICICLETAS** aumentou muito a **SEGURANÇA** dos **CICLISTAS** e reduziu os

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

TODOS DEVEM ASSUMIR SEU COMPROMISSO COM A SEGURANÇA NO TRÂNSITO.

VIVER:

MOTORISTAS, MOTOCICLISTAS, CICLISTAS E PEDESTRES TÊM OBRIGAÇÕES ESPECÍFICAS DE SEGURANÇA.

SENTIR:

EU DEVO SER AGENTE DE SEGURANÇA NO TRÂNSITO SEMPRE.

DIAGRAMA DE PALAVRAS - MOTORISTAS DO BEM

S	E	G	U	R	A	N	Ç	A											
X	C	I	C	L	I	S	T	A	S	A									
C	I	N	T	O	B	P	K	C	Y	C									
J	C	E	L	U	L	A	R	A	H	I									
S	L	S	B	M	E	S	T	P	V	D									
M	O	T	O	R	I	S	T	A	S	E									
F	V	R	W	P	S	A	T	C	D	N									
A	I	A	T	X	N	R	B	E	M	T									
I	A	D	P	E	D	E	S	T	R	E									
X	S	A	B	X	A	L	K	E	Ç	S									
A	F	S	P	V	C	A	R	R	O	S									
B	I	C	I	C	L	E	T	A	S	N									

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema (PBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

VELOCIDADE MÁXIMA EM RODOVIAS.
OBSERVAÇÃO DAS PLACAS DE LIMITE DE VELOCIDADE.
TRAFEGAR COM SEGURANÇA EM RODOVIAS.

A PLACA INDICA A VELOCIDADE MÁXIMA DE 100 KM/H. PORÉM, PARA ALCANÇÁ-LA, VOCÊ TERÁ QUE ULTRAPASSAR UMA SÉRIE DE DESAFIOS MATEMÁTICOS. SERÁ QUE VOCÊ CONSEGUE?

Clique nos símbolos aritméticos entre as placas para encontrar a equação correta: a velocidade máxima permitida no trecho da rodovia abaixo.

VELOCIDADE MÁXIMA PERMITIDA (Sinais aritméticos)

VELOCIDADE MÁXIMA PERMITIDA

18 km/h + 2 km/h + 9 km/h + 24 km/h + 5 km/h = 100 km/h

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

É PRECISO RESPEITAR A VELOCIDADE MÁXIMA NAS RODOVIAS.

VIVER:

A SEGURANÇA NO TRÂNSITO DEPENDE DAS MINHAS ATITUDES.

SENTIR:

EU POSSO AJUDAR NA SEGURANÇA NO TRÂNSITO.

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR
Educação Infantil



TEMPO MÉDIO
20 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA
Individual



INFRAESTRUTURA
Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM
Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

APRENDER SOBRE FORMAS.
APRENDER SOBRE FORMATOS.
OBSERVAÇÃO DAS PLACAS DE TRÂNSITO.

AS PLACAS DE TRÂNSITO TRANSMITEM MENSAGENS POR MEIO DE LEGENDAS E SÍMBOLOS CONHECIDOS, QUE FORAM INSTITUÍDOS POR LEI. VOCÊ CONSEGUE IDENTIFICAR QUAIS SÃO AS MENSAGENS?

QUANTOS LADOS TÊM AS PLACAS DE TRÂNSITO?

Zé Quest perguntou aos amigos **QUANTOS LADOS** têm estas placas de trânsito. E que mensagem cada uma delas está transmitindo? Você pode ajudar a turma a encontrar as respostas?

JORNADA EXPERIENCIAL:

LADOS DAS PLACAS DE TRÂNSITO

PENSAR:

É PRECISO RESPEITAR AS PLACAS DE TRÂNSITO.

VIVER:

A SEGURANÇA NO TRÂNSITO DEPENDE DAS MINHAS ATITUDES.

SENTIR:

EU POSSO AJUDAR A MANTER O FLUXO DO TRÂNSITO EM ORDEM E EM SEGURANÇA.

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR
Educação Infantil



TEMPO MÉDIO
10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA
Individual



INFRAESTRUTURA
Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM
Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

REPETIÇÃO DOS NÚMEROS.
RECONHECIMENTO DOS NÚMEROS.

AS FORMIGAS CARREGAM FOLHINHAS COM NÚMEROS. VOCÊ PERCEBE QUE ALGUNS SÃO IGUAIS E OUTROS SÃO DIFERENTES? OBSERVE QUE ALGUMAS PLACAS DE TRÂNSITO TAMBÉM SÃO IGUAIS E OUTRAS SÃO DIFERENTES.

Gil é um garoto esperto e muito observador. Ao acompanhar o trânsito das formigas, notou que elas carregavam folhinhas com números que se repetem, uns mais outros menos. Clique no número que **MENOS SE REPETE** dentro de uma folha.

O TRÁFEGO DE FORMIGAS

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:
É PRECISO RESPEITAR AS
PLACAS DE TRÂNSITO.

VIVER:
A SEGURANÇA NO TRÂNSITO
DEPENDE DAS MINHAS ATITUDES.

SENTIR:
SOU CAPAZ DE CONTAR
OS NÚMEROS E
IDENTIFICAR QUAL
MENOS SE REPETE.

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR
Educação Infantil



TEMPO MÉDIO
15 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA
Individual



INFRAESTRUTURA
Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM
Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

POSIÇÃO RELATIVA NO ESPAÇO.
DIFERENÇA ENTRE LONGE E PERTO.

VOCÊ SABE BEM A DIFERENÇA ENTRE PERTO E LONGE? ENTÃO VEJA SE CONSEGUE ACERTAR AS RESPOSTAS DO JOGUINHO.



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:
LONGE E PERTO SÃO
POSIÇÕES ESPACIAIS RELATIVAS
A UM DETERMINADO PONTO.

VIVER:
UMA PESSOA PODE AO
MESMO TEMPO ESTAR PERTO
DE ALGUÉM E LONGE DE OUTRA.

SENTIR:
SOU CAPAZ DE
RECONHECER O QUE
ESTÁ PERTO E O QUE
ESTÁ LONGE DE
DETERMINADO PONTO.

LONGE E
PERTO

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR
Educação Infantil



TEMPO MÉDIO
20 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA
Individual



INFRAESTRUTURA
Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM
Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

DIFERENTES TIPOS DE VEÍCULOS QUE TRAFEGAM PELAS RODOVIAS. DIREITA E ESQUERDA COMO DIREÇÕES. CAMINHOS DIFERENTES PARA ONDE AS RODOVIAS PODEM LEVAR.

DIVERSOS VEÍCULOS TRAFEGAM PELA RODOVIA, CADA UM DE UM LADO DA PISTA E INDO EM UMA DIREÇÃO DISTINTA. EU AINDA NÃO POSSO ADIVINHAR SEUS DESTINOS, MAS POSSO INDICAR SE ESTÃO INDO PARA A ESQUERDA OU PARA A DIREITA.

ESQUERDA E DIREITA

Clique na letra **E** para os carrinhos que estão indo para a **esquerda** e na letra **D** para os carrinhos que estão indo para a **direita**.



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:
NAS RODOVIAS, VEÍCULOS DISTINTOS TÊM ROTEIROS DIVERSOS.

VIVER:
AS VÁRIAS ESTRADAS LEVAM PARA DIREÇÕES DIFERENTES.

SENTIR:
EU POSSO APRENDER SOBRE AS DIREÇÕES DIREITA E ESQUERDA.

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

20 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em
Problema (PBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

RACIOCÍNIO LÓGICO.
OPERAÇÕES MATEMÁTICAS.

VOCÊ GOSTA DE DESAFIOS? ENTÃO USE SEU RACIOCÍNIO LÓGICO PARA DESCOBRIR O NÚMERO OCULTO!

O NÚMERO OCULTO



Qual número deve substituir o ponto de
interrogação do **SEGUNDO CARRO?**



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

EM GERAL, PARA RESOLVER
OS PROBLEMAS É PRECISO
RACIOCINAR.

VIVER:

TODO PROBLEMA
TEM SOLUÇÃO.

SENTIR:

GOSTO DE DESCOBRIR A
LÓGICA DAS SITUAÇÕES.

O NÚMERO OCULTO

2

3

4

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I e
Ensino Fundamental II



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos
(GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

RACIOCÍNIO LÓGICO E MATEMÁTICO.
OPERAÇÕES MATEMÁTICAS.

DESAFIOS PODEM SE TORNAR DIVERTIDOS QUANDO VOCÊ USA SEU RACIOCÍNIO. QUER VER?
ENTÃO, TENTE DESCOBRIR O PREÇO DAS CAIXAS!

Imagine que, para incentivar o reaproveitamento, a doação e a reciclagem de materiais que não são mais usados, você resolveu presentear amigos com caixas, nas quais eles poderão separar objetos para reciclar. As caixas têm tamanhos diferentes e custaram R\$ 27. Elas medem respectivamente 20 cm, 30 cm e 40 cm. Se os preços são proporcionais aos tamanhos das caixas, quanto custou cada uma?

AS CAIXAS PARA
RECICLAGEM

A R\$ 6, R\$ 9 e R\$ 12.

B R\$ 3, R\$ 9 e R\$ 15.

C R\$ 6, R\$ 12 e R\$ 18.

D R\$ 12, R\$ 18 e R\$ 27.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

RACIOCINAR É A MELHOR
FORMA DE RESOLVER
PROBLEMAS.

VIVER:

QUANDO EU PARO PARA
RACIOCINAR, OS PROBLEMAS
FICAM MAIS DIVERTIDOS.

SENTIR:

EU ME DIVIRTO
RESOLVENDO DESAFIOS!

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR

Educação Infantil,
Ensino Fundamental I e
Ensino Fundamental II



TEMPO MÉDIO

20 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

DIFERENCIAR IGUAL X DIFERENTE.
CONHECER AS PLACAS DE TRÂNSITO.

AS PLACAS DE TRÂNSITO PARECEM IGUAIS...MAS NÃO SÃO! OLHE COM ATENÇÃO E DESCUBRA
QUAIS DELAS SÃO DIFERENTES.

JOGO DOS 3 ERROS NAS PLACAS DE TRÂNSITO

Você sabe dizer quais as 3 placas de trânsito que SÃO DIFERENTES no quadro da direita?
Clique em cada uma delas.

JORNADA EXPERIENCIAL:

JOGO DOS
3 ERROS NAS
PLACAS DE
TRÂNSITO

PENSAR:

É PRECISO TER ATENÇÃO PARA
OBSERVAR AS DIFERENÇAS
NAS PLACAS DE TRÂNSITO.

VIVER:

CADA PLACA DE TRÂNSITO
TEM UM SIGNIFICADO
DIFERENTE.

SENTIR:

SOU CAPAZ DE
RECONHECER AS
DIFERENTES PLACAS DE
TRÂNSITO.

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR
Educação Infantil



TEMPO MÉDIO
10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA
Individual



INFRAESTRUTURA
Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM
Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

NOÇÃO DE QUANTIDADE.
APRENDER A CONTAR.
RECONHECER OS ALGARISMOS.

OS VEÍCULOS POSSUEM QUANTIDADES DIFERENTES DE RODAS, MAS TODOS DEVEM SEGUIR AS REGRAS DE SEGURANÇA NO TRÂNSITO.

Zé Quest quis mostrar aos seus amigos que existem veículos com Q... DIFERENTES DE RODAS. Vamos contar e clicar embaixo de cada des... NÚMERO DE RODAS DE CADA UM?

JORNADA EXPERIENCIAL:

QUANTIDADES DIFERENTES DE RODAS

PENSAR:

TODOS OS TIPOS DE VEÍCULOS TÊM QUE OBEDECER ÀS REGRAS DE TRÂNSITO.

VIVER:

VEÍCULOS DIFERENTES TÊM DIFERENTES QUANTIDADES DE RODAS.

SENTIR:

SEI RECONHECER OS NÚMEROS DIFERENTES.

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR
Ensino Fundamental I



TEMPO MÉDIO
10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA
Individual



INFRAESTRUTURA
Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM
Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

AS REGRAS DE TRÂNSITO DEVEM SER RESPEITADAS POR TODOS. ALÉM DA SEGURANÇA, O RESPEITO ÀS REGRAS É UM EXEMPLO DE CIDADANIA.

AS REGRAS DE TRÂNSITO SÃO ESCRITAS UTILIZANDO VERBOS, PARA QUE SEJAM BEM COMPREENDIDAS E POSSAM SER RESPEITADAS. NO DIAGRAMA DE PALAVRAS, ESSES VERBOS FIGURAM MISTURADOS. VAMOS ACHÁ-LOS?

DIAGRAMA DE PALAVRAS

RESPEITO ÀS REGRAS

Na primeira história da Revista do Zé Quest surgiu um balão carregando muitas frases com destaque para os verbos. Não **FALE** ao celular enquanto dirige. Se for **DIRIGIR**, não beba. **USE** o cinto de segurança. **RESPEITE** a sinalização, **SEJA** responsável ao volante. Respeite o pedestre. Respeite os ciclistas. não **BUZINE** próximo de hospitais. Não **ANDE** no acostamento. Não **PARE** na faixa de pedestres.

Procure as palavras destacadas em

J	F	G	V	R	H	N	T	U	N	H	S	H		
X	C	F	A	L	E	D	T	O	S	A	H	L	Ç	
N	S	N	T	R	B	P	K	S	Y	J	G	S	D	A
J	C	K	L	U	C	F	W	P	H	I	T	Y	W	R
S	L	S	B	M	E	Ç	D	J	V	S	N	O	T	E
P	Q	T	X	W	O	S	I	Q	U	V	M	V	R	P
F	V	R	W	P	S	A	R	E	S	P	E	I	T	E
A	I	B	Q	S	N	W	I	Y	E	S	T	X	J	P
I	A	N	D	E	R	W	G	J	Y	Q	F	X	Z	B
X	S	A	B	J	K	J	I	Q	Ç	K	L	B	U	Z
A	F	W	P	A	Q	F	R	M	B	L	G	Y	V	Ç

DIAGRAMA DE PALAVRAS - RESPEITO ÀS REGRAS

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:
O RESPEITO ÀS REGRAS DE TRÂNSITO TRAZ SEGURANÇA A TODOS.

VIVER:
AS REGRAS ORGANIZAM AS CIDADES E MELHORAM A QUALIDADE DE VIDA DOS HABITANTES.

SENTIR:
EU SEI OBEDECER ÀS REGRAS.

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

O RACIOCÍNIO LÓGICO AJUDA A ORGANIZAR O PENSAMENTO E AS INFORMAÇÕES RECEBIDAS.

GIL E O DESAFIO NUMÉRICO DOS SKATES

Gil fez uma manobra radical e por algum motivo, ele ficou muito triste e decidiu fazer um desafio aos seus amigos. Você é capaz de ajudá-los? De acordo com as fatias dos círculos desenhados em cada skate, **DESCUBRA O NÚMERO QUE SUBSTITUI O PONTO DE INTERROGAÇÃO.**



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

O RACIOCÍNIO LÓGICO PODE SER DESENVOLVIDO.

VIVER:

O MOTORISTA DIRIGE COM MAIS SEGURANÇA QUANDO UTILIZA O RACIOCÍNIO PARA RESOLVER AS SITUAÇÕES QUE SURGEM.

SENTIR:

SOU CAPAZ DE RESOLVER DESAFIOS QUE ENVOLVEM RACIOCÍNIO.

GIL E O DESAFIO NUMÉRICO DOS SKATES

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I e
Ensino Fundamental II



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos
(GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

SEMELHANÇA X DIFERENÇA.
OPERAÇÕES MATEMÁTICAS.

ZÉ QUEST ESTÁ SEMPRE “LIGADO” EM TUDO O QUE ACONTECE AO SEU REDOR E É UM GRANDE OBSERVADOR. ELE LOGO DESCOBRIU QUE UM DOS ÔNIBUS ESTAVA FORA DO PADRÃO. QUAL É O ÔNIBUS DIFERENTE?

O ÔNIBUS DIFERENTE

Zé Quest foi viajar com a família. Ao chegar à rodoviária, ele percebeu que apesar de todos os ônibus serem **SEMELHANTES**, um estava **FORA DO PADRÃO**. Você sabe dizer qual é o ônibus diferente?

JORNADA EXPERIENCIAL:

O ÔNIBUS
DIFERENTE

PENSAR:

É PRECISO TER ATENÇÃO PARA
IDENTIFICAR AS DIFERENÇAS.

VIVER:

PODE EXISTIR UM PADRÃO
ATÉ MESMO EM NÚMEROS
DIFERENTES.

SENTIR:

SOU CAPAZ DE DESCOBRIR
AS DIFERENÇAS.

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I e
Ensino Fundamental II



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos
(GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

DIFERENTES MATERIAIS RECICLÁVEIS.
USO DO RACIOCÍNIO PARA SOLUCIONAR
PROBLEMAS.

QUE TAL REFLETIR SOBRE MATERIAIS RECICLÁVEIS RESOLVENDO UM DESAFIO MATEMÁTICO? A OPERAÇÃO É A ADIÇÃO, MAS É PRECISO RACIOCINAR PARA CHEGAR À RESPOSTA CORRETA. VAMOS TENTAR?

MATERIAIS RECICLÁVEIS

Nando Guará propôs um desafio à Turminha da Floresta: descobrir o valor de cada material reciclável (vidro, papel, plástico e metal) na tabela abaixo e fazer a adição nas linhas de modo que a soma confira com os resultados já apresentados para **CADA LINHA**.

Dica: comece pela terceira coluna.

				=11		=	<input type="text"/>
				=9		=	<input type="text"/>
				=5		=	<input type="text"/>
				=11		=	<input type="text"/>
	=7	=9	=12				

CONFERIR

**MATERIAIS
RECICLÁVEIS**

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

A RECICLAGEM DE MATERIAIS
AJUDA A PRESERVAR O
MEIO AMBIENTE.

VIVER:

APRENDER POR MEIO DE
DESAFIOS É MAIS
ESTIMULANTE.

SENTIR:

SOU CAPAZ DE APRENDER
BRINCANDO.

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR
Educação Infantil



TEMPO MÉDIO
10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA
Individual



INFRAESTRUTURA
Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM
Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

PROTEGER OS ANIMAIS EVITA SUA EXTINÇÃO.
PRESERVAR A NATUREZA É UMA FORMA DE PROTEGER OS ANIMAIS.

VOCÊ JÁ OBSERVOU QUE ALGUNS ANIMAIS TEM UM PELO MACIO E OUTROS SÃO COBERTOS DE PENAS? A DIFERENÇA ENTRE ELAS CONTRIBUI PARA DEIXAR A FLORESTA MAIS BONITA E COLORIDA.

PELOS OU PENAS

A turminha da floresta é formada por dez amigos que correm perigo, eles podem deixar de existir se não forem protegidos. Olhe bem para cada animal e indique se o animal possui **PELOS** ou **PENAS**.

JORNADA EXPERIENCIAL:

**PELOS
OU
PENAS**

PENSAR:

OS HUMANOS PRECISAM CUIDAR BEM DOS ANIMAIS.

VIVER:

NA FLORESTA VIVEM TANTO ANIMAIS QUE POSSUEM PELOS COMO OS QUE POSSUEM PENAS.

SENTIR:

SEI RECONHECER A DIFERENÇA ENTRE PELOS E PENAS.

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I e
Ensino Fundamental II



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos
(GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

IMPORTÂNCIA DA ÁGUA PARA O PLANETA.
É NECESSÁRIO REDUZIR O CONSUMO DE
ÁGUA E EVITAR O DESPERDÍCIO.

A ÁGUA É UM PRECIOSO ELEMENTO DA NATUREZA, FUNDAMENTAL À VIDA DE TODOS. LEIA O TEXTO E ENCONTRE NO DIAGRAMA AS PALAVRAS QUE ESTÃO EM DESTAQUE.

DIAGRAMA DE PALAVRAS

A ÁGUA DA TERRA

Todos nós devemos **ECONOMIZAR** água por um motivo que ninguém deve ignorar: 1% da **ÁGUA** da **TERRA** é **POTÁVEL** e 97% são de água **SALGADA** e estão nos **MARES** e nos **OCEANOS**. Os 2% restantes são de água **CONGELADA** que está nos **POLOS**. A água potável nem sempre está onde estão as **PESSOAS**. A **AMAZÔNIA** tem 5% da população do **BRASIL** e 80% da água do território nacional. São Paulo tem 30% da população do **PAÍS** e apenas 1,6% da água do nosso **TERRITÓRIO**. A água da Terra é sempre a mesma, mas a **POPULAÇÃO** não para de crescer. Em 1850 havia 130 milhões de pessoas no **MUNDO**; hoje, mais de sete bilhões. Nos últimos 60 anos a população mundial dobrou, mas o **CONSUMO** de água ficou sete vezes maior.

Procure ao lado as palavras destacadas em maiúsculas no texto. (Lembre-se de que alguma palavra pode estar escrita

H	D	H	V	Ç	M	F	P	I	F			
B	S	C	O	N	S	U	M	O	L	F	E	D
R	X	Y	A	M	A	Z	O	N	I	A	R	O
A	P	O	P	U	L	A	Ç	A	O	M	R	C
S	A	C	O	N	G	E	L	A	D	A	I	E
I	I	S	L	D	A	G	U	A	T	R	T	A
L	S	N	O	O	D	Z	P	I	E	E	O	N
P	E	S	S	O	A	S	K	V	R	S	R	O
E	C	O	N	O	M	I	Z	A	R	F	I	S
D	P	I	S	Ç	W	L	E	V	A	T	O	P

DIAGRAMA DE PALAVRAS - A ÁGUA DA TERRA

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

ECONOMIZAR ÁGUA É OBRIGAÇÃO DE TODOS.

VIVER:

NÓS ECONOMIZAMOS ÁGUA E A NATUREZA AGRADECE.

SENTIR:

EU FAÇO A MINHA PARTE COMO CIDADÃO PLANETÁRIO ECONOMIZANDO ÁGUA.

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I e
Ensino Fundamental II



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

IDENTIFICAÇÃO DOS NOMES DA TURMINHA DA FLORESTA.
IDENTIFICAÇÃO DOS NOMES DA TURMINHA PÉ NA ESTRADA.

PARA SALVAR OS ANIMAIS QUE ESTÃO EM RISCO DE EXTINÇÃO É PRECISO ACHAR OS NOMES DOS PERSONAGENS DAS TURMINHAS DA FLORESTA E PÉ NA ESTRADA, POIS FORAM ESCRITOS EM UM DIAGRAMA COM AS LETRAS MISTURADAS. VAMOS AJUDAR A ENCONTRÁ-LOS?

DIAGRAMA DE PALAVRAS

AS TURMINHAS SE UNEM PARA PROTEGER

A Turminha da Floresta e a Turminha Pé na Estrada se uniram para alertar sobre os animais que estão em risco de extinção.

No diagrama de palavras ao lado, criado por Léo – por isso excluiu o próprio nome da lista – encontre os nomes dos personagens das duas turmas (alguns nomes do diagrama ao se cruzarem, foram escrito sem acento) na horizontal, vertical ou diagonal ou mesmo no sentido contrário da leitura.

TURMINHA DA FLORESTA

SUSSU TUCA
NANDO AMARAZUL
JUBINHA REGINHO
BOA PINTA BIKITA
DUBU



TURMINHA PÉ NA ESTRADA

ZÉ QUEST GIL
TÉO BELA
LAÍS



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

AS PALAVRAS PODEM SER ESCRITAS NA HORIZONTAL, VERTICAL, DIAGONAL E ATÉ NO SENTIDO CONTRÁRIO AO DA LEITURA.

VIVER:

O CONHECIMENTO DOS PERSONAGENS DAS TURMINHAS FACILITA A IDENTIFICAÇÃO DE SEUS NOMES.

SENTIR:

SOU CAPAZ DE UNIR LETRAS MISTURADAS PARA FORMAR PALAVRAS QUE CONHEÇO.

DIAGRAMA DE PALAVRAS – AS TURMINHAS SE UNEM PARA PROTEGER

B O A P
G T B I K
B I E L A Í S R B
N O L O T T E E I
A M A R A Z U L N
N S U S S U Q C H
D O H N I G E R A
O D U D U Ç Z Ã O

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR

Educação Infantil
Ensino Fundamental I



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

PERCEPÇÃO DE DETALHES.
OPERAÇÕES MATEMÁTICAS.

A RODOVIA TEM MUITAS ÁRVORES E NELA PASSAM MUITOS CARROS. QUANTAS ÁRVORES E QUANTOS CARROS VOCÊ CONSEGUE VER?

Zé Quest e Gil viram a estrada movimentada e res... que passam e as árv... caminho. QUANTOS CAR... E QUANTAS ÁRVORES?

CARROS: 10

ÁRVORES: 14

CARROS E ÁRVORES

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

É PRECISO TER MUITA ATENÇÃO PARA PERCEBER DETALHES.

VIVER:

A PRESSA EM RESOLVER UM PROBLEMA ATRAPALHA SUA SOLUÇÃO.

SENTIR:

CONSIGO ME CONCENTRAR PARA RESOLVER UM DESAFIO.

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I e
Ensino Fundamental II



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

RACIOCÍNIO LÓGICO.
OPERAÇÕES MATEMÁTICAS.

ENTRE NA BRINCADEIRA DO ZÉ QUEST E USE SEU RACIOCÍNIO LÓGICO PARA COMPLETAR A RODA DA BICICLETA. VAMOS LÁ?

COMPLETE A RODA DA BICICLETA

Zé Quest desenhou uma bicicleta muito antiga para propor uma brincadeira aos amigos.

Siga a lógica da figura ao lado e indique qual das figuras A, B, C ou D completa a roda.

DICA: comece a contar os raios a partir do nº 1 superior à direita.



COMPLETE A RODA DA BICICLETA

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

PARA RESOLVER OS PROBLEMAS, EM GERAL, É PRECISO RACIOCINAR.

VIVER:

TUDO PROBLEMA TEM SOLUÇÃO.

SENTIR:

GOSTO DE RESOLVER A LÓGICA DAS SITUAÇÕES.

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR
Educação Infantil



TEMPO MÉDIO
10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA
Individual



INFRAESTRUTURA
Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM
Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

COMO DIFERENCIAR IGUAL X DIFERENTE.
RECONHECIMENTO DE FORMAS, CORES,
NÚMEROS E DIREÇÃO ESQUERDA/DIREITA.

NA COLEÇÃO DE CARRINHOS DO ZÉ QUEST, DOIS DELES SÃO IGUAIS. VOCÊ CONSEGUE DESCOBRIR
QUAIS SÃO ELES?

OS CARRINHOS DE ZÉ QUEST

Zé Quest tem uma coleção de carrinhos, cada qual um pouco diferente. No seu aniversário, ganhou um carrinho do pai exatamente igual a um dos carrinhos da coleção. Você é capaz de ajudar o nosso amigo a mostrar quais são os dois carrinhos iguais?



Os carrinhos iguais são os n°s 1 e 2.

Os carrinhos iguais são os n°s 1 e 7.

Os carrinhos iguais são os n°s 3 e 5.

Os carrinhos iguais são os n°s 7 e 8.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:
É PRECISO TER ATENÇÃO
PARA OBSERVAR AS DIFERENÇAS.

VIVER:
CARROS IGUAIS PODEM
ESTAR EM SENTIDOS
DIFERENTES.

SENTIR:
SOU CAPAZ DE RECONHECER
CARROS IGUAIS QUE ESTÃO
EM POSIÇÕES DIFERENTES.

OS CARRINHOS
DE ZÉ QUEST

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

RACIOCÍNIO LÓGICO.
OPERAÇÕES MATEMÁTICAS.

OS PLANETAS TÊM DIFERENTES VELOCIDADES, MAS EM DETERMINADOS MOMENTO ELES FICAM ALINHADOS COM RELAÇÃO AO SOL. USE SEU RACIOCÍNIO E O CONHECIMENTO DAS OPERAÇÕES MATEMÁTICAS PARA RESOLVER ESSE DESAFIO. VAMOS LÁ?

PLANETAS ALINHADOS

Se o **PLANETA A LEVA DOIS ANOS** para dar uma volta completa em torno do Sol e o **PLANETA B LEVA UM ANO**, quando eles vão estar alinhados com o Sol?



PLANETAS ALINHADOS

A

Os planetas ficarão alinhados com o Sol em 6 meses.

C

Os planetas ficarão alinhados com o Sol em 1 ano.

B

Os planetas ficarão alinhados com o Sol em 9 meses.

D

Os planetas ficarão alinhados com o Sol em 2 anos.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

CONCEITOS MATEMÁTICOS SÃO IMPORTANTES PARA SOLUCIONAR PROBLEMAS.

VIVER:

A MATEMÁTICA É FUNDAMENTAL PARA RESOLVER DESAFIOS DE ASTROLOGIA.

SENTIR:

SOU CAPAZ DE RESOLVER DESAFIOS QUE ENVOLVEM O RACIOCÍNIO.

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I e
Ensino Fundamental II



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

IMPORTÂNCIA DE EXERCITAR A PERCEPÇÃO VISUAL.

COMO MANTER O FOCO DE ATENÇÃO PARA PERCEBER DETALHES.

OBSERVAÇÃO DAS PLACAS DE TRÂNSITO.

CONTAR PLACAS DE TRÂNSITO ERA PARA SER UMA ATIVIDADE BEM SIMPLES. MAS ZÉ QUEST RESOLVEU COMPLICAR AS COISAS E, DESTA FORMA, CONSEGUIU TORNAR A ATIVIDADE MAIS DIVERTIDA.

QUANTAS PLACAS?

A turma do Zé Quest fez uma visita ao Projeto Escola e foi desafiada a identificar as placas de trânsito. Mas, antes, o nosso amigo fez uma outra proposta: misturou todas as placas e queria saber se os demais amigos saberiam dizer quantas placas eram, sem tocar nelas.

VOCÊ É CAPAZ DE DIZER QUANTAS SÃO?

A São 17 placas.

B São 19 placas.

C São 23 placas.

D São 25 placas.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

EXERCITAR A PERCEPÇÃO VISUAL FACILITA A IDENTIFICAÇÃO DAS PLACAS DE TRÂNSITO.

VIVER:

QUANTO MAIS MISTURADAS ESTIVEREM AS PLACAS, MAIOR SERÁ O DESAFIO DE CONTÁ-LAS.

SENTIR:

EU CONSIGO CONTAR PLACAS QUE ESTÃO MISTURADAS SEM TOCAR NELAS.

QUANTAS PLACAS?

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I e
Ensino Fundamental II



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

PERCEPÇÃO VISUAL.

COMO IDENTIFICAR UMA PALAVRA EM UM CONJUNTO DE LETRAS.

EXPERIMENTE ENCONTRAR O VERBO RODAR NO DIAGRAMA DE PALAVRAS. PROCURE NA HORIZONTAL, VERTICAL, DIAGONAL, E ATÉ MESMO NO SENTIDO CONTRÁRIO. ASSIM COMO É PRECISO PRESTAR ATENÇÃO AO TRANSITAR PELAS RUAS PARA EVITAR ATROPELAMENTOS, EVITE TAMBÉM 'ATROPELAR' AS LETRAS DO DIAGRAMA!

DIAGRAMA DE PALAVRAS

RODAR SEM ATROPELAR

Zé Quest não se cansa de dizer que é preciso prestar atenção ao transitar e atravessar as ruas para evitar atropelamentos. Por isso, propôs uma brincadeira à Turminha da Estrada. No diagrama ao lado, o verbo **rodar** aparece escrito da maneira correta **apenas uma vez**; tente encontrá-lo.

Atenção: o verbo pode estar na horizontal, vertical, diagonal, ou mesmo no sentido contrário, mas em

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

AS PALAVRAS PODEM SER ESCRITAS NA HORIZONTAL, VERTICAL, DIAGONAL E ATÉ NO SENTIDO CONTRÁRIO AO DA LEITURA.

VIVER:

AO TRANSITAR PELAS RUAS É PRECISO PRESTAR ATENÇÃO A MUITOS DETALHES PARA GARANTIR A SEGURANÇA.

SENTIR:

SOU CAPAZ DE SEGUIR AS REGRAS DE TRÂNSITO SEGURO E EVITAR ATROPELAMENTOS.

DIAGRAMA DE PALAVRAS - RODAR SEM ATROPELAR

	D	R	A	O	E	
D	R	A	D	R	D	A
A	R	D	O	A	R	D
D	O	A	A	D	O	A
O	D	R	D	O	A	D
O	A	R	D	R	A	D
D	A	O	D	R		

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

OPERAÇÕES MATEMÁTICAS.

ATENÇÃO AOS DETALHES.

ZÉ QUEST ADORA CRIAR BRINCADEIRAS QUE ESTIMULEM O RACIOCÍNIO E O APRENDIZADO DAS PESSOAS, PRINCIPALMENTE QUANDO ENVOLVE A MATEMÁTICA! VEJA SÓ O QUE ELE CRIOU DESTA VEZ!

RODOVIA MONITORADA E PROTEGIDA

Zé Quest fez uma viagem com a família e foi anotando as placas de quilometragem da rodovia onde os rodoviários em viaturas monitorando o tráfego dos veículos. Na volta da viagem, ele criou uma brincadeira para seus amigos a descobrir, por meio das placas, onde estavam estacionadas as viaturas. Tente descobrir as placas das viaturas com as dicas: **NENHUMA DAS PLACAS É PRETA** e **NENHUMA É DIVISÍVEL POR 7 OU 8**.



RODOVIA
MONITORADA E
PROTEGIDA

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

BRINCANDO TAMBÉM SE APRENDE.

VIVER:

RODOVIAS MONITORADAS SÃO MAIS SEGURAS E PROTEGIDAS.

SENTIR:

EU GOSTO DE ME SENTIR PROTEGIDO(A) NO TRÂNSITO.

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA

 **NÍVEL ESCOLAR**
Educação Infantil
Ensino Fundamental I

 **TEMPO MÉDIO**
10 minutos

 **TIPO DE EXPERIÊNCIA**
Individual

 **INFRAESTRUTURA**
Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet

 **MÉTODO DE APRENDIZAGEM**
Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)

 **DOWNLOAD**

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

SERES VIVOS QUE SE DESLOCAM SEM NOÇÃO DO PERIGO QUE CORREM. IMPORTÂNCIA DE PROTEGER OS ANIMAIS.

CAVALOS, BOIS E CACHORROS SÃO EXEMPLOS DE SERES VIVOS QUE CORREM PERIGO NA TRAVESSIA DAS RODOVIA. DESCUBRA OUTROS SERES VIVOS QUE TAMBÉM CORREM PERIGO AO ATRAVESSAR UMA RODOVIA.

SERES VIVOS EM PERIGO

Clique nos seres vivos que **CORREM PERIGO** ao atravessar a rodovia. Depois, clique em **CONFERIR** para ver a resposta.



 **CONFERIR**

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:
OS ANIMAIS PRECISAM SER PROTEGIDOS DOS PERIGOS.

VIVER:
OS SERES HUMANOS TAMBÉM SÃO RESPONSÁVEIS PELA SEGURANÇA DOS ANIMAIS.

SENTIR:
SOU CAPAZ DE CONTRIBUIR PARA A SEGURANÇA DOS ANIMAIS.

SERES VIVOS EM PERIGO

ATIVIDADE

PASSATEMPO INTERATIVA



NÍVEL ESCOLAR

Educação Infantil
Ensino Fundamental I



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

CLASSIFICAÇÃO DOS SERES VIVOS EM ANIMAIS OU VEGETAIS.

OS TIPOS MAIS CONHECIDOS DE SERES VIVOS SÃO OS VEGETAIS E OS ANIMAIS. SERÁ QUE VOCÊ CONSEGUE CLASSIFICAR OS 4 SERES VIVOS EM DESTAQUE?

TIPOS DE SERES VIVOS

Arraste os seres vivos para as áreas corretas e classificá-los como vegetais ou animais.

VEGETAIS ANIMAIS

CONFERIR

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

TODOS OS TIPOS DE SERES VIVOS PRECISAM SER CUIDADOS.

VIVER:

É IMPORTANTE CONHECER OS DIFERENTES TIPOS DE SERES VIVOS.

SENTIR:

CONSIGO DIFERENCIAR O CUIDADO QUE CADA TIPO DE SER VIVO NECESSITA.

CURSO ONLINE

POR DENTRO DO CTB

O CTB – CÓDIGO DE TRÂNSITO BRASILEIRO FOI CRIADO PARA GARANTIR A SEGURANÇA NAS RUAS, TANTO DE MOTORISTAS COMO DE PEDESTRES. OBEDECER ÀS REGRAS DE TRÂNSITO É UM EXERCÍCIO DE CIDADANIA. VOCÊ SABIA DISSO?



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental II e Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

30 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet

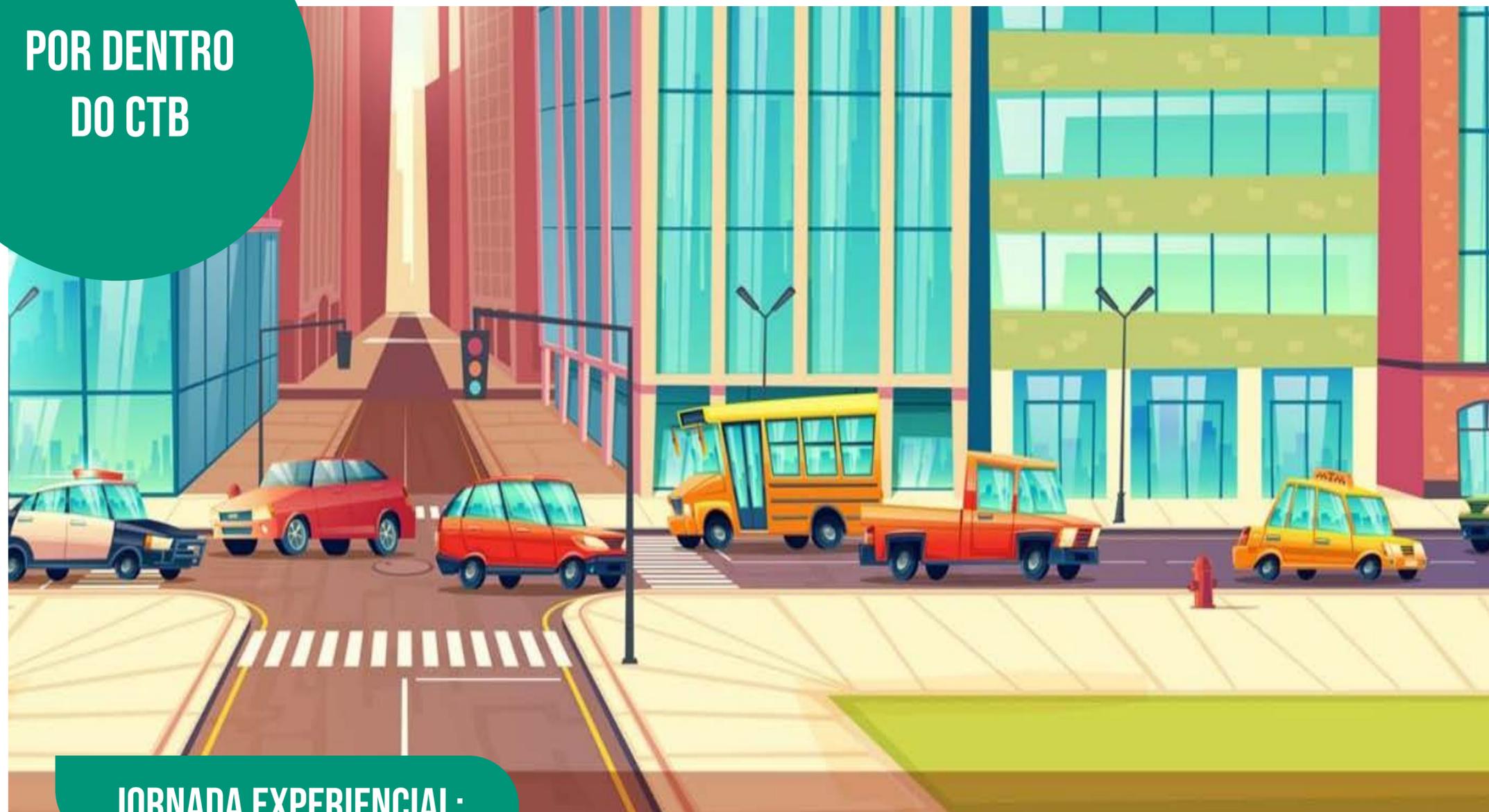


MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD



PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

REGRAS PARA UM TRÂNSITO SEGURO. ORIENTAÇÕES DE SEGURANÇA PARA TODOS QUE SE LOCOMOVEM PELAS RUAS.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

AS REGRAS DE TRÂNSITO VALEM PARA TODO O BRASIL.

VIVER:

AS RUAS SÃO ESPAÇOS PÚBLICOS QUE DEVEM SER RESPEITADOS E CUIDADOS POR TODOS OS CIDADÃOS.

SENTIR:

MESMO ANDANDO A PÉ, EU POSSO CONTRIBUIR PARA EVITAR ACIDENTES DE TRÂNSITO.

GAME PLAY

VOCÊ É BOM DE TRÂNSITO? EXPERIMENTE CONTROLAR O CARRO PARA CHEGAR NO DESTINO CORRETO, SEMPRE RESPEITANDO A SINALIZAÇÃO E AS LEIS DE TRÂNSITO. AS PLACAS DE SINALIZAÇÃO ORIENTAM MOTORISTAS E PEDESTRES PARA QUE SE LOCOMOVAM EM SEGURANÇA. COLOQUE AS PLACAS NOS LOCAIS CORRETOS PARA ORGANIZAR O TRÂNSITO.

BOM DE TRÂNSITO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental II e Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

30 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

REGRAS DE TRÂNSITO.
LOCOMOÇÃO COM SEGURANÇA.
SINALIZAÇÃO CORRETA TRAZ SEGURANÇA.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

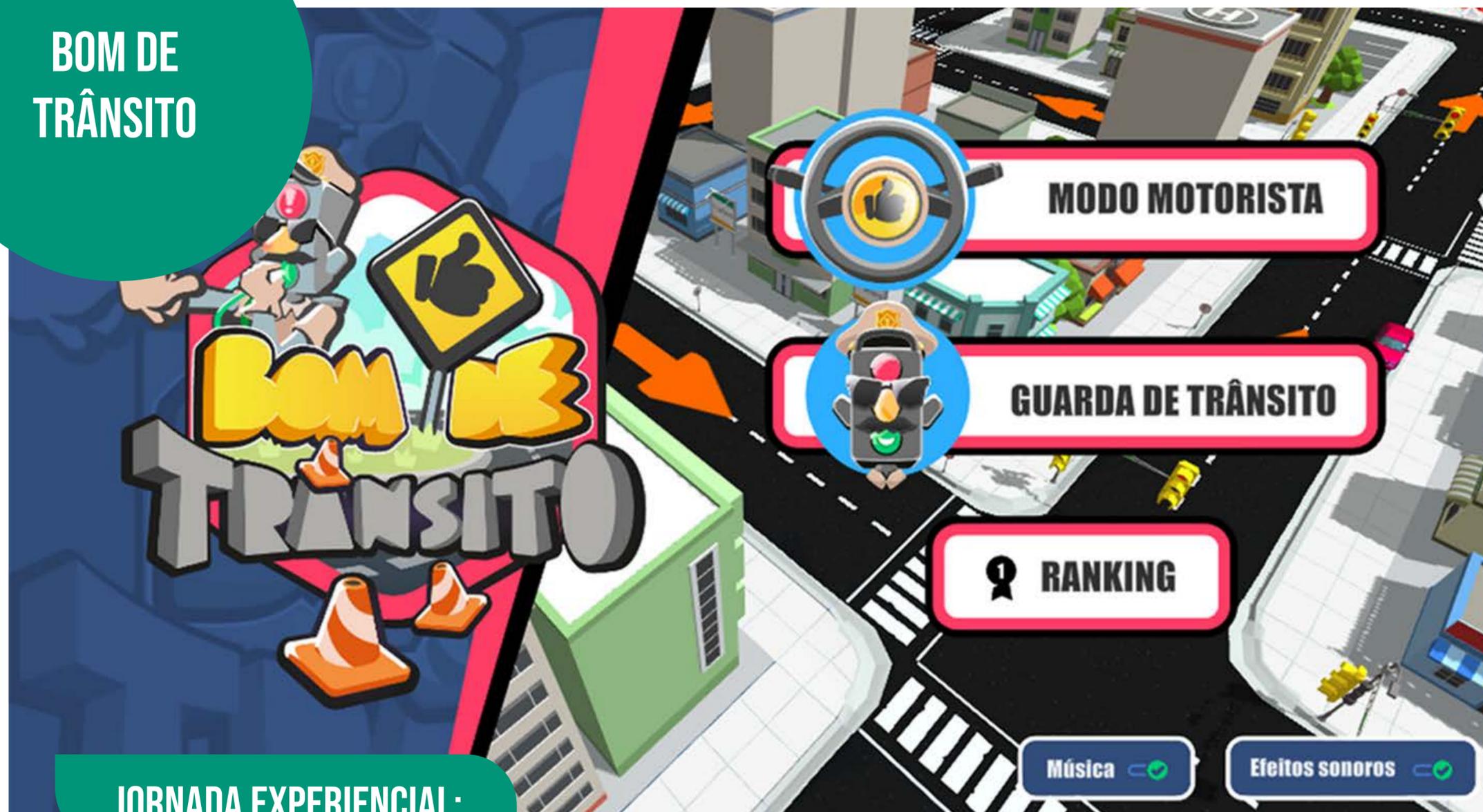
A SINALIZAÇÃO ADEQUADA É FUNDAMENTAL PARA A SEGURANÇA NO TRÂNSITO.

VIVER:

É IMPORTANTE QUE TANTO MOTORISTAS QUANTO PEDESTRES CONHEÇAM AS PLACAS DE SINALIZAÇÃO.

SENTIR:

SINTO MAIS SEGURANÇA EM LOCAIS BEM SINALIZADOS.



INFOGRÁFICO

ANIMADO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental II e Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

30 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

HISTÓRIA DO AUTOMÓVEL E EVOLUÇÃO DO TRÂNSITO. EFEITOS DE INTERFERÊNCIAS ORGÂNICAS, EMOCIONAIS E EXTERNAS AO VOLANTE. ATITUDES CIDADÃS NO TRÂNSITO.

EDUCAR PARA HUMANIZAR O TRÂNSITO

EDUCAR PARA HUMANIZAR O TRÂNSITO



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

ATITUDES CIDADÃS NO TRÂNSITO GERAM SEGURANÇA PARA TODOS.

VIVER:

TODOS SÃO RESPONSÁVEIS PELAS ATITUDES CIDADÃS NO TRÂNSITO.

SENTIR:

É PRECISO TER MUITA ATENÇÃO PARA EVITAR OS RISCOS NO TRÂNSITO.

VOCÊ TEM IDEIA DE QUAIS SÃO AS REAÇÕES ORGÂNICAS DE UM MOTORISTA AO CONDUZIR UM VEÍCULO? E A QUANTAS E QUAIS DIFERENTES INTERFERÊNCIAS ELE ESTÁ EXPOSTO AO REALIZAR O ATO DE DIRIGIR?

INFOGRÁFICO

ANIMADO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental II
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

30 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

ATITUDES CIDADÃS

VOCÊ JÁ EXPERIMENTOU CONTAR QUANTAS ATITUDES CIDADÃS UMA PESSOA PODE EXERCER A CADA DIA? COMECE OBSERVANDO A ROTINA DO ESTÊVÃO E DEPOIS EXAMINE O SEU PRÓPRIO DIA A DIA.

ATITUDES CIDADÃS

O cidadão é responsável pelo mundo em que vive. Ele tem direitos e deveres e suas atitudes têm influência em tudo o que acontece agora, e também na vida das gerações futuras.

Atitudes cidadãs podem ser praticadas a cada dia, em qualquer horário, independentemente de onde e com quem você estiver. Quer ver como? Vamos acompanhar a rotina do Estêvão, durante um dia normal de trabalho.

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

O QUE SÃO ATITUDES CIDADÃS.
DIREITOS E DEVERES DO CIDADÃO.
A BUSCA POR UM MEIO AMBIENTE ECOLÓGICAMENTE EQUILIBRADO.
CIDADANIA DIGITAL.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

A CONSCIÊNCIA DA CIDADANIA SE FORMA AOS POUCOS E SE DESENVOLVE NO DIA A DIA.

VIVER:

TODOS OS SERES VIVOS PRECISAM SER CUIDADOS.

SENTIR:

SOU UM CIDADÃO QUE SEI DOS MEUS DIREITOS E CUMPRO MEUS DEVERES.

JOGO DOS DIÁLOGOS



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental II
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

30 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

AS FRASES PRECISAM TER SENTIDO COMPLETO PARA SEREM ENTENDIDAS. IMPORTÂNCIA DA COERÊNCIA DO DIÁLOGO COM A SITUAÇÃO INICIAL, OS PERSONAGENS ENVOLVIDOS E O PROBLEMA VIVIDO.

O DIÁLOGO É A BASE DA COMUNICAÇÃO ENTRE AS PESSOAS. ELE EXPRESSA AS OPINIÕES, OS CONFLITOS, AS SOLUÇÕES ENCONTRADAS, E CONTRIBUI PARA CONTAR A HISTÓRIA. VOCÊ SABE ESCREVER UM BOM DIÁLOGO? QUE TAL ENFRENTAR O DESAFIO DE CRIAR AS FALAS DOS PERSONAGENS PARA QUE AS HISTÓRIAS SEJAM COMPREENDIDAS?



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

O DIÁLOGO DEVE CONTEMPLAR O PONTO DE VISTA DE CADA PERSONAGEM.

VIVER:

EU POSSO DESENVOLVER A CAPACIDADE DE ESCREVER OS DIÁLOGOS DE UMA HISTÓRIA.

SENTIR:

TER EMPATIA PELO PERSONAGEM ME AJUDA A CRIAR AS FALAS DO DIÁLOGO.

MAPA

INTERATIVO COM QUIZ



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental II e Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

30 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)

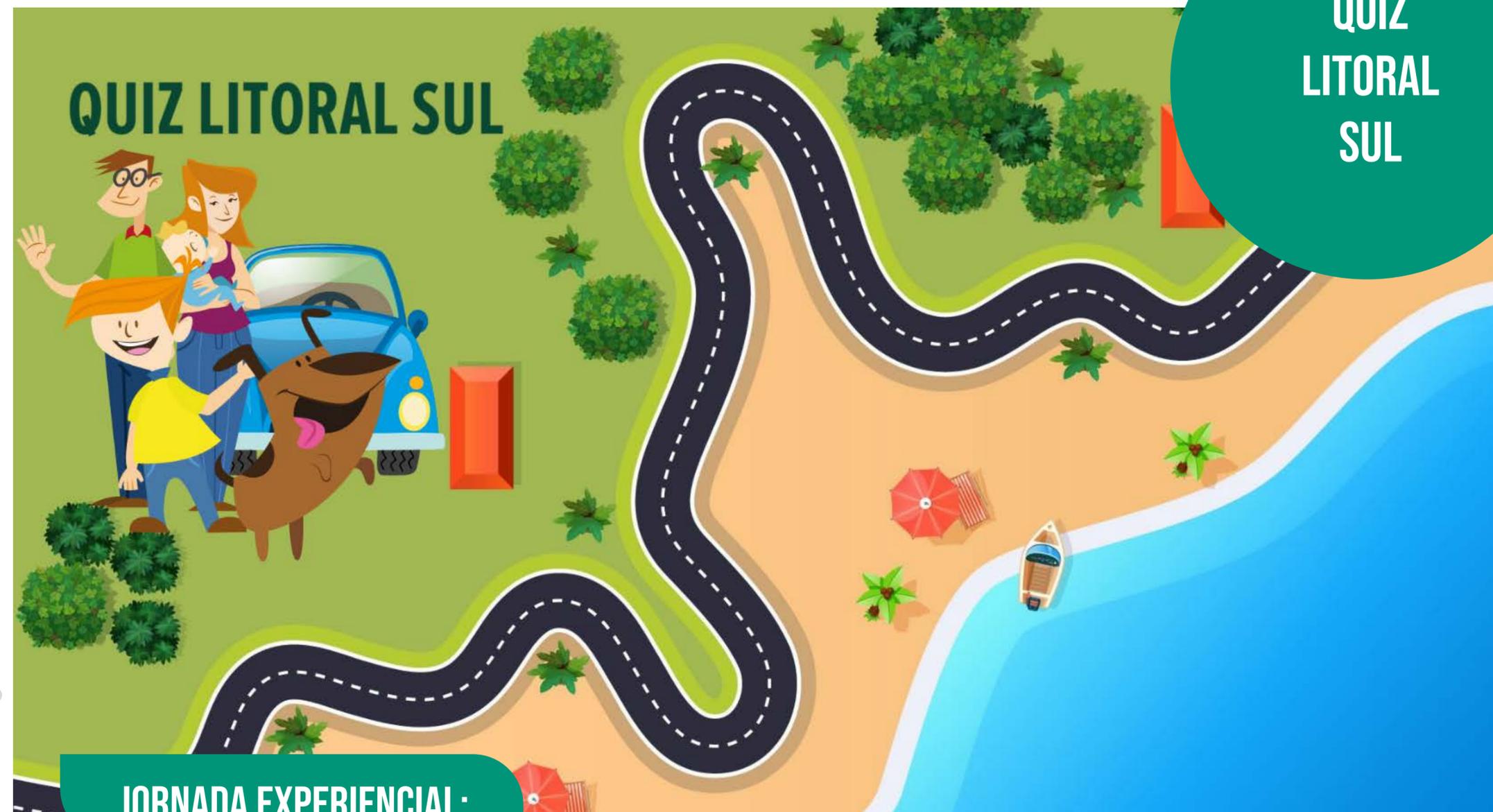


DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

CURIOSIDADES DAS CIDADES DA REGIÃO SUL.
CURIOSIDADES SOBRE O COTIDIANO NAS RODOVIAS.
CUIDADOS EM VIAGENS FAMILIARES.

A FAMÍLIA DO ZÉ QUEST VAI VIAJAR PARA O SUL DO BRASIL E BOA PARTE DA VIAGEM SERÁ PELA RODOVIA ARTERIS LITORAL SUL. ALÉM DE MUITA DIVERSÃO EM FAMÍLIA, O PERCURSO TRAZ DIVERSOS CONHECIMENTOS E CURIOSIDADES SOBRE AS LOCALIDADES DA REGIÃO.



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

NAS VIAGENS, EU POSSO APRENDER BASTANTE SOBRE AS LOCALIDADES PARA ONDE VOU.

VIVER:

A VIAGEM COMEÇA ANTES MESMO DE ENTRAR NO CARRO, GARANTINDO A SEGURANÇA.

SENTIR:

VIAGENS SÃO EXCELENTE OPORTUNIDADES DE APRENDER MAIS E SE DIVERTIR.

QUIZ
LITORAL
SUL

MAPA

INTERATIVO COM QUIZ



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental II e Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

30 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

CUIDADOS COM A SEGURANÇA EM VIAGENS. CURIOSIDADES SOBRE ASPECTOS GEOGRÁFICOS, DEMOGRÁFICOS E HISTÓRICOS DA REGIÃO NORTE DO ESTADO DE SÃO PAULO.

OS AMIGOS ESTÃO ANIMADOS COM A PRIMEIRA VIAGEM CULTURAL QUE FARÃO JUNTOS PELA REGIÃO NORTE DO ESTADO DE SÃO PAULO. A VIAGEM REÚNE DIVERSÃO E INFORMAÇÕES SOBRE A REGIÃO E O TRAJETO SERÁ PERCORRIDO PELA RODOVIA ARTERIS INTERVIAS.

QUIZ RODOVIA INTERVIAS



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

AS VIAGENS SÃO EXCELENTESS FORMAS DE APRENDER “AO VIVO” SOBRE AS LOCALIDADES.

VIVER:

A VIAGEM COMEÇA QUANDO PESQUISAMOS INFORMAÇÕES SOBRE A REGIÃO QUE VAMOS VISITAR.

SENTIR:

VIAJAR COM OS AMIGOS É MUITO DIVERTIDO.

QUIZ
INTERVIAS

MAPA

INTERATIVO COM QUIZ ● ● ●



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

30 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos
(GBL)



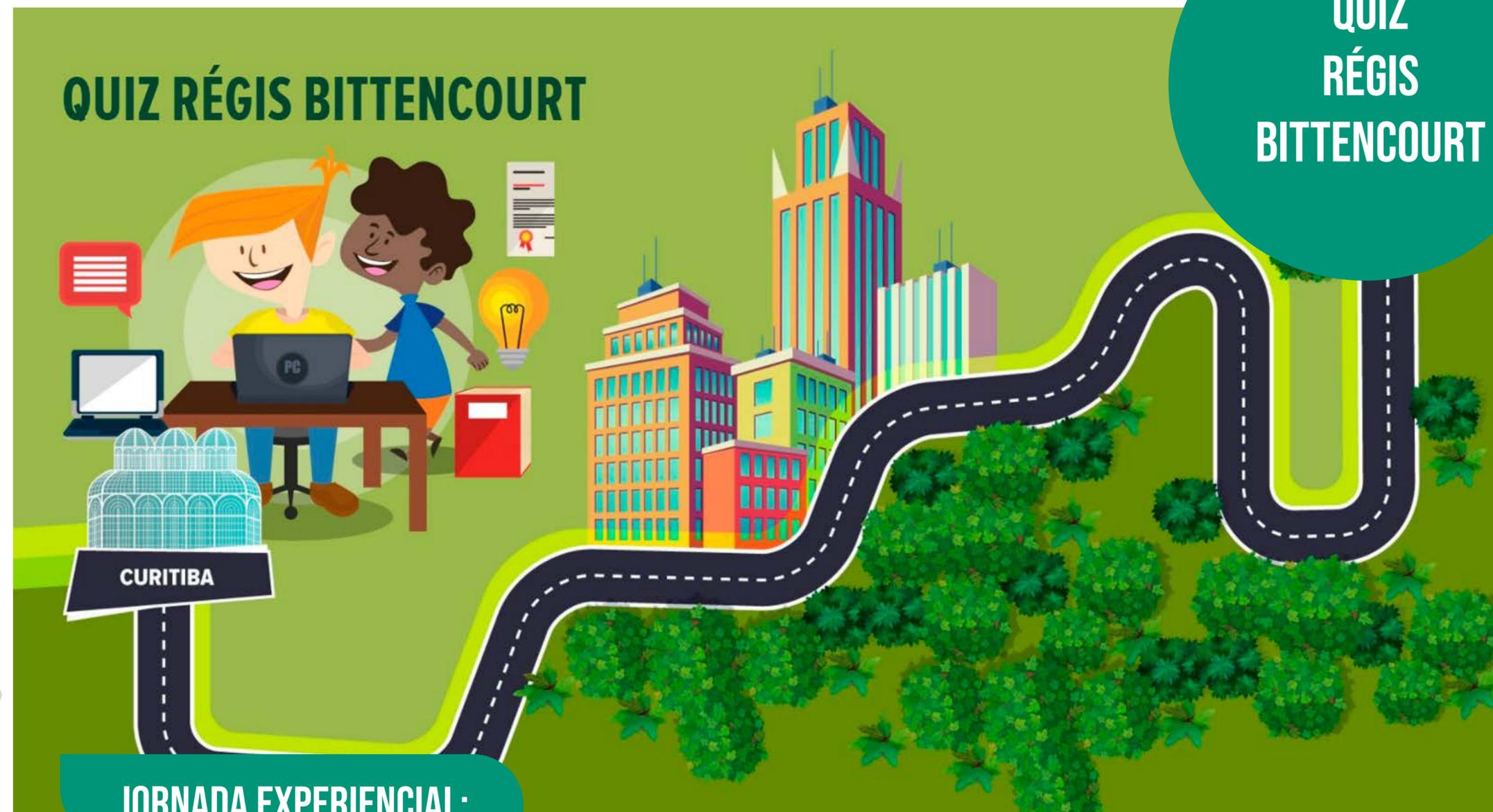
DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

IMPORTÂNCIA DA RODOVIA PARA O
DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO DOS MUNICÍPIOS.
AMPLIAÇÃO DO VOCABULÁRIO DA
LÍNGUA PORTUGUESA.

ZÉ QUEST E TÉO ESTÃO FAZENDO UM TRABALHO DA ESCOLA SOBRE A REGIÃO ONDE SE LOCALIZA A ARTERIS RÉGIS BITTENCOURT E DESCOBRIRAM QUE ESTA RODOVIA TEM UM IMPORTANTE PAPEL ENTRE OS PRINCIPAIS POLOS ECONÔMICOS DAS REGIÕES SUL E SUDESTE DO BRASIL E DESTES COM PAÍSES DO MERCOSUL.

QUIZ RÉGIS BITTENCOURT



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

RESOLVER UM DESAFIO
MATEMÁTICO É UMA
EXCELENTE FORMA DE
DESENVOLVER O RACIOCÍNIO.

VIVER:

QUANTO MAIS EU PESQUISO,
MAIS AMPLIO MEUS
CONHECIMENTOS.

SENTIR:

PESQUISAR JUNTO COM UM
AMIGO É MUITO MAIS
PRODUTIVO DO QUE
TRABALHAR SOZINHO.

MAPA

INTERATIVO COM QUIZ



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental II e Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

30 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



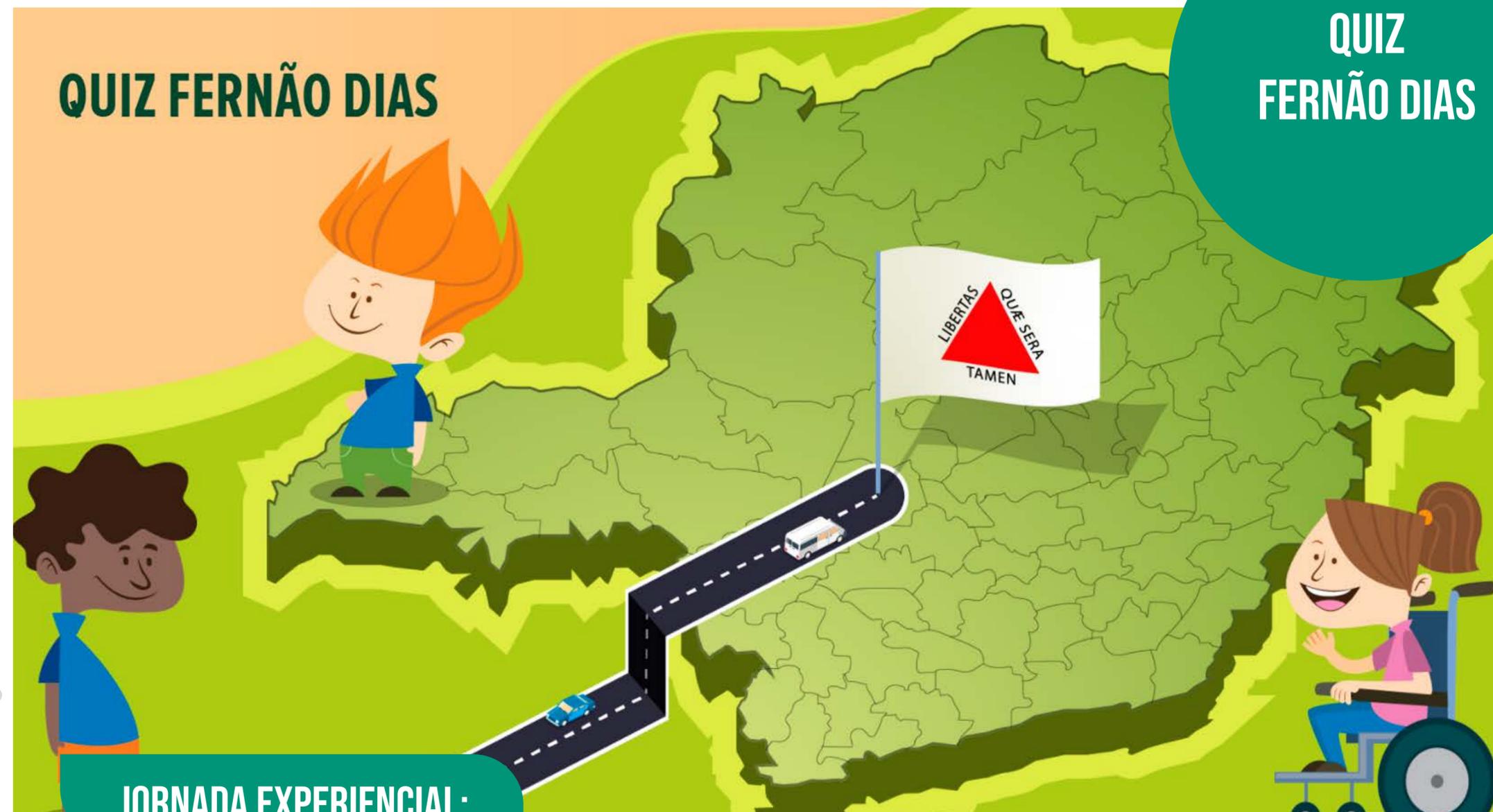
DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

REALIZAÇÃO DE CAMPANHAS DE SEGURANÇA NA ESTRADA.
CURIOSIDADES SOBRE ASPECTOS DEMOGRÁFICOS, GEOGRÁFICOS, HISTÓRICOS E ECONÔMICOS DO ESTADO DE MINAS GERAIS.
AMPLIAÇÃO DO VOCABULÁRIO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

COMO UM JOGO DE “FAZ DE CONTA”, OS AMIGOS DA TURMINHA “VIAJAM” PELA ARTERIS FERNÃO DIAS, UMA RODOVIA QUE LIGA BELO HORIZONTE A SÃO PAULO. NO TRAJETO, ELES DESCOBREM MUITAS COISAS INTERESSANTES SOBRE O ESTADO DE MINAS GERAIS, ONDE SE LOCALIZA A MAIOR PARTE DOS MUNICÍPIOS CORTADOS PELA RODOVIA.

QUIZ FERNÃO DIAS



QUIZ FERNÃO DIAS

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:
UMA PESQUISA BEM FEITA TRAZ MUITOS CONHECIMENTOS.

VIVER:
PESQUISANDO EU POSSO “VIAJAR” PELO MUNDO SEM SAIR DE CASA!

SENTIR:
COMO É BOM APRENDER BRINCANDO!

MAPA

INTERATIVO COM QUIZ ● ● ●



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental II e Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

30 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

ASPECTOS DEMOGRÁFICOS, GEOGRÁFICOS, ECONÔMICOS E CULTURAIS DO ESTADO DE SÃO PAULO. PRESERVAÇÃO DO MEIO AMBIENTE: GESTÃO DE RESÍDUOS, SANEAMENTO BÁSICO E TRATAMENTO DE ÁGUA.

AO SABER QUE A ARTERIS VIA PAULISTA INTERLIGA 35 MUNICÍPIOS DO ESTADO DE SÃO PAULO, ZÉ QUEST E SEUS AMIGOS DECIDIRAM CRIAR UM JOGO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS SOBRE ESSE ESTADO.

QUIZ VIAPAULISTA



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

A CONSTRUÇÃO DE RODOVIAS É FUNDAMENTAL PARA O DESENVOLVIMENTO DAS REGIÕES DO PAÍS.

VIVER:

TER INFORMAÇÕES SOBRE ALGUNS MUNICÍPIOS DE UMA REGIÃO DESPERTA MEU INTERESSE PARA SABER SOBRE OS DEMAIS.

SENTIR:

SINTO VONTADE DE CONHECER CADA UM DOS MUNICÍPIOS PESQUISADOS.

MAPA

INTERATIVO COM QUIZ ● ● ●



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

30 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos
(GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

QUESTÕES AMBIENTAIS E SUAS CONSEQUÊNCIAS.
CURIOSIDADES DIVERSAS SOBRE O ESTADO DO
RIO DE JANEIRO.

QUANDO DESCOBRIRAM QUE NA RODOVIA ARTERIS FLUMINENSE FOI CONSTRUÍDO UM VIADUTO ESPECIALMENTE PARA OS ANIMAIS, A TURMINHA DE AMIGOS FICOU EMPOLGADA E LOGO COMEÇOU A PESQUISAR SOBRE O RIO DE JANEIRO, ESTADO ONDE SE LOCALIZA ESSA RODOVIA.

QUIZ RODOVIA FLUMINENSE



QUIZ RODOVIA FLUMINENSE

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

O “BICHODUTO” VAI
CONTRIBUIR MUITO PARA
EVITAR A EXTINÇÃO
DOS ANIMAIS.

VIVER:

AS DISCUSSÕES MUNDIAIS SOBRE
A PRESERVAÇÃO AMBIENTAL TÊM
DESPERTADO CADA VEZ MAIS A
CONSCIÊNCIA DA POPULAÇÃO.

SENTIR:

CUIDAR DO MEIO AMBIENTE É
CUIDAR DA VIDA DE TODOS!

MAPA

INTERATIVO COM QUIZ



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental II e Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

30 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

EFICIÊNCIA ENERGÉTICA.
CURIOSIDADES SOBRE ASPECTOS GEOGRÁFICOS E CULTURAIS DA REGIÃO SUL DO BRASIL.

SEGUIR A RODOVIA ARTERIS PLANALTO SUL USANDO UM “DRONE IMAGINÁRIO” FOI A IDEIA QUE A TURMINHA DE AMIGOS TEVE PARA SOBREVOLAR O PARANÁ E SANTA CATARINA E CRIAR UM JOGO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS SOBRE ESSES ESTADOS.

QUIZ PLANALTO SUL



QUIZ PLANALTO SUL

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

AS REGIÕES DO BRASIL SÃO BASTANTE DIVERSIFICADAS DEVIDO À EXTENSÃO DO SEU TERRITÓRIO.

VIVER:

O CLIMA DA REGIÃO SUL MOSTRA COMO É UM “VERDADEIRO” FRIO DE INVERNO, BEM MAIS INTENSO DO QUE NAS OUTRAS REGIÕES BRASILEIRAS.

SENTIR:

BRINCAR DE CRIAR PERGUNTAS E PESQUISAR AS RESPOSTAS É UMA ÓTIMA FORMA DE APRENDER!

PODCAST INFANTIL



NÍVEL ESCOLAR

Educação Infantil e Ensino Fundamental I



TEMPO MÉDIO

8 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

O SACI COMO LENDA BRASILEIRA DE PROTEÇÃO DAS FLORESTAS E DOS SEUS ANIMAIS. A IMPORTÂNCIA DO ENGAJAMENTO DE TODOS PARA A SEGURANÇA DAS ESTRADAS. ATITUDES SEGURAS PARA UM TRÂNSITO MAIS HUMANO.

ZÉ QUEST E A TURMINHA PÉ NA ESTRADA

A TURMINHA DO ZÉ QUEST CONHECE O SACI E, DEPOIS DE MUITAS AVENTURAS, CRIA UMA CAMPANHA DE CONSCIENTIZAÇÃO PARA O TRÂNSITO SEGURO. E VOCÊ ACHA QUE É UMA CAMPANHA QUALQUER? NADA DISSO! É UMA CAMPANHA FEITA COM A AJUDA DE GORROS MÁGICOS E BALÕES VOADORES QUE COLOREM O CÉU.



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

UM TRÂNSITO MAIS CONSCIENTE DEPENDE DE TODOS.

VIVER:

EU POSSO CONSCIENTIZAR OUTRAS PESSOAS SOBRE UM TRÂNSITO SEGURO.

SENTIR:

EU POSSO TER ATITUDES MAIS PRUDENTES EM RELAÇÃO AO TRÂNSITO.

PODCAST INFANTIL



NÍVEL ESCOLAR

Educação Infantil e Ensino Fundamental I



TEMPO MÉDIO

6 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



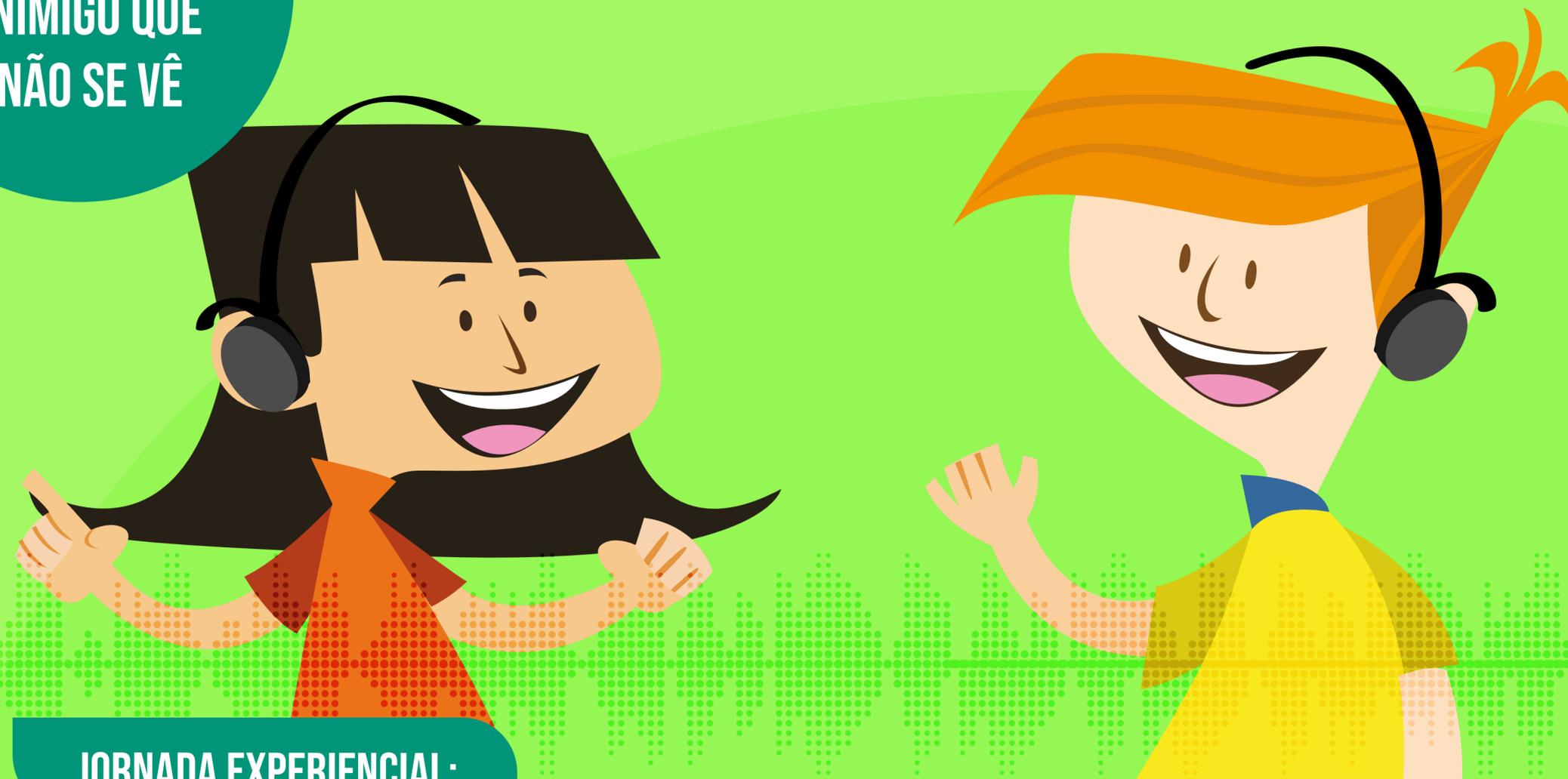
DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

A IMPORTÂNCIA DA PROTEÇÃO DOS ANIMAIS SILVESTRES. CUIDADOS DE MOTORISTAS PARA EVITAR O ATROPELAMENTO DE ANIMAIS. ATITUDES SEGURAS PARA UM TRÂNSITO MAIS HUMANO.

O AMIGO INVISÍVEL E O INIMIGO QUE NÃO SE VÊ

PROTEGER OS ANIMAIS É UM DEVER DE TODOS, INCLUSIVE DAQUELES QUE TRAFEGAM NAS RODOVIAS. NESTA AVENTURA, O SAGI VAI CONVOCAR VÁRIOS AMIGOS DA FLORESTA PARA AJUDAR NA DIVULGAÇÃO DE UM PROJETO MUITO ESPECIAL: AS PASSARELAS AÉREAS E TERRESTRES PARA USO EXCLUSIVO DOS ANIMAIS.



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

É PRECISO CUIDAR DOS ANIMAIS SILVESTRES QUE CIRCUNDAM AS RODOVIAS.

VIVER:

EU POSSO CONSCIENTIZAR OUTRAS PESSOAS SOBRE O ATROPELAMENTO CONTRA ANIMAIS.

SENTIR:

EU POSSO TER ATITUDES MAIS PRUDENTES EM RELAÇÃO AO TRÂNSITO.

PODCAST INFANTIL

TODOS PELO
MEIO AMBIENTE

O EXCESSO DE LIXO DESCARTADO DE FORMA INCORRETA VEM TRAZENDO DANOS AO MEIO AMBIENTE E OS ANIMAIS JÁ NÃO SABEM O QUE FAZER PARA RESOLVER ESSA SITUAÇÃO! O JEITO É PEDIR AJUDA AOS HUMANOS E, CLARO, QUEM VAI AJUDAR É ZÉ QUEST E SEUS AMIGOS!



NÍVEL ESCOLAR

Educação Infantil e Ensino Fundamental I



TEMPO MÉDIO

8 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

LUGAR DE LIXO É NA RECICLAGEM. BITUCAS DE CIGARRO JOGADAS NA BEIRA DA ESTRADA PODEM CAUSAR QUEIMADAS.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

OS HUMANOS CAUSAM DANOS AO MEIO AMBIENTE QUANDO DESCARTAM LIXO DE FORMA INCORRETA.

VIVER:

LIXEIRAS COLORIDAS CONTRIBUEM PARA O CORRETO DESCARTE DO LIXO.

SENTIR:

POSSO AJUDAR A CONSCIENTIZAR AS PESSOAS SOBRE O CORRETO DESCARTE DO LIXO.



PODCAST INFANTIL



NÍVEL ESCOLAR

Educação Infantil e Ensino Fundamental I



TEMPO MÉDIO

6 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



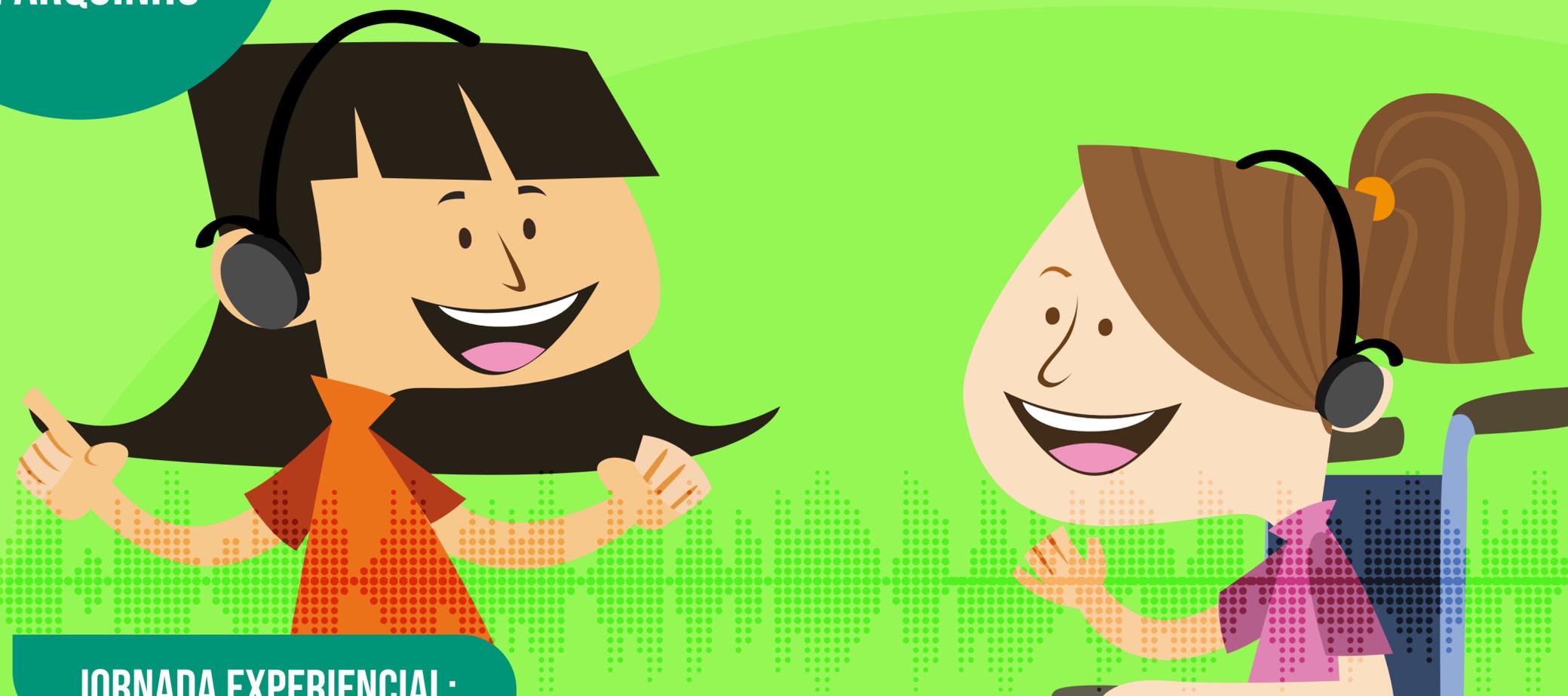
DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

NUNCA PEGUE CARONA COM ESTRANHOS. A IMPORTÂNCIA DE OBEDECER AOS PAIS E RESPONSÁVEIS.

UM PASSEIO ATÉ O PARQUINHO

ZÉ QUEST CONVIDA SEUS AMIGOS PARA IREM BRINCAR NO PARQUINHO. PREOCUPADO COM O FATO DE AS CRIANÇAS IREM SOZINHAS PELA RUA, O PAI DE ZÉ QUEST DÁ ALGUMAS ORIENTAÇÕES À TURMINHA. SERÁ QUE ELES VÃO SEGUIR O QUE SEU QUEST RECOMENTOU?



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

OS PAIS OU RESPONSÁVEIS PELAS CRIANÇAS CUIDAM SEMPRE DA SEGURANÇA DE CADA UMA.

VIVER:

NA RUA, NÃO SE DEVE FALAR COM ESTRANHOS, NEM PEGAR CARONA COM ELES.

SENTIR:

FICO MAIS SEGURO OUVINDO MEUS AMIGOS, POIS "A UNIÃO FAZ A FORÇA!".

PODCAST

INFANTIL

A PARTIDA DE FUTEBOL

DURANTE UMA PARTIDA DE FUTEBOL, A BOLA CHUTADA COM FORÇA FOI PARAR DO OUTRO LADO DA AVENIDA. O QUE A TURMINHA DE AMIGOS DEVE FAZER PARA TER A BOLA DE VOLTA?



NÍVEL ESCOLAR

Educação Infantil e Ensino Fundamental I



TEMPO MÉDIO

8 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

DIFERENÇA ENTRE RUAS E AVENIDAS.
ATRAVessar COM SEGURANÇA NA FAIXA E
EM COMPANHIA DE UM ADULTO.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

É PRECISO TER MUITA
ATENÇÃO PARA
ATRAVessar
RUAS E AVENIDAS.

VIVER:

É MAIS SEGURO
ATRAVessar AS RUAS
JUNTO COM UM ADULTO.

SENTIR:

AO TER ATENÇÃO AO
ATRAVessar AS RUAS,
EU CUIDO DE MIM E DOS
OUTROS.



PODCAST INFANTIL

O SUSTO DE JOCA E JUREMA

VAI VIAJAR PELAS ESTRADAS? ENTÃO, OLHE PELA JANELA, MANTENHA SEUS OLHOS BEM ABERTOS E DESCUBRA QUANTA COISA NOVA VOCÊ PODE APRENDER!



NÍVEL ESCOLAR

Educação Infantil
Ensino Fundamental I



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

VIAJAR É UMA FORMA DE APRENDER COISAS NOVAS. DISTRAÇÃO NA ESTRADA PODE CAUSAR ACIDENTES SÉRIOS.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:
VIAJAR CONVERSANDO E OLHANDO A ESTRADA É MAIS INTERESSANTE DO QUE FICAR VENDO A TELA DO CELULAR.

VIVER:
OBEDECER ÀS REGRAS DE TRÂNSITO TRAZ SEGURANÇA ÀS PESSOAS E AOS ANIMAIS.

SENTIR:
EU APRENDO COM A NATUREZA.

PODCAST INFANTIL

PRA QUÊ TANTA
PRESSA,
LEBRODÃO?

TEM UM DITADO POPULAR QUE DIZ “A PRESSA É INIMIGA DA PERFEIÇÃO.” E ISSO VALE TANTO PARA AS PESSOAS COMO PARA OS ANIMAIS. MAS...VOCÊ SABE O QUE ISSO SIGNIFICA?



NÍVEL ESCOLAR

Educação Infantil e Ensino Fundamental I



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

A PRESSA AO DIRIGIR AUMENTA OS RISCOS DE ACIDENTES. É IMPORTANTE RESPEITAR AS DIFERENÇAS INDIVIDUAIS.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

OS RITMOS INDIVIDUAIS SÃO DIFERENTES UNS DOS OUTROS.

VIVER:

DIRIGIR SEM PRESSA É MAIS SEGURO.

SENTIR:

TUDO O QUE EU FAÇO AFETA OS OUTROS E TUDO O QUE OS OUTROS FAZEM ME AFETA.



PODCAST INFANTIL



NÍVEL ESCOLAR
Educação Infantil e
Ensino Fundamental I



TEMPO MÉDIO
10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA
Em grupo



INFRAESTRUTURA
Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM
Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

A IMPORTÂNCIA DE COMPARTILHAR COM OS OUTROS AS COISAS QUE APRENDEMOS. AS TRANSFORMAÇÕES DO MUNDO CONTRIBUEM, CADA VEZ MAIS, PARA ENCURTAR AS DISTÂNCIAS.

TUDO QUE
SE MOVE,
DONA TARTA
JÁ BEM VIU

A TRANSFORMAÇÃO DO MUNDO FICOU CADA VEZ MAIS RÁPIDA A PARTIR DO SURGIMENTO DA RODA, QUE FACILITOU MUITO O DESLOCAMENTO DE TODOS DE VÁRIAS FORMAS. ASSIM, A CADA DIA APRENDEMOS ALGO NOVO, APRENDEMOS E APRENDEMOS...MAS O QUE FAZER COM TUDO O QUE APRENDEMOS?

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:
O MUNDO GIRA, SE
TRANSFORMA E FICA
MAIS VELOZ.

VIVER:
APRENDEMOS COM AS
EXPERIÊNCIAS ADQUIRIDAS
NA VIDA.

SENTIR:
EU POSSO COMPARTILHAR
COM OS OUTROS TUDO
AQUILO QUE APRENDO.

PODCAST INFANTIL



NÍVEL ESCOLAR

Educação Infantil e Ensino Fundamental I



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

IMPORTÂNCIA DE AMPLIAR O FOCO DE ATENÇÃO PARA PERCEBER O NOVO. OS ELEMENTOS DA NATUREZA ESTÃO POR TODA PARTE.

UMA NOVA ESTRADA PARA JOCA

VOCÊ JÁ VIVEU A EXPERIÊNCIA DE PASSAR NA MESMA ESTRADA DE SEMPRE E TER A IMPRESSÃO DE QUE ESTÁ EM UMA ESTRADA NOVA? POIS É, ISSO ACONTECE PORQUE A MUDANÇA VEM DE DENTRO. VOCÊ SABE O QUE ISSO SIGNIFICA?

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

EM GERAL, AS COISAS NÃO MUDAM. O QUE MUDA É A FORMA COM QUE VEMOS AS COISAS.

VIVER:

QUANDO PRESTO ATENÇÃO EM NOVAS COISAS, A VIDA FICA MAIS INTERESSANTE.

SENTIR:

EU “OLHO” COM OS OLHOS, MAS “VEJO” COM O CORAÇÃO.



PODCAST

INFANTO-JUVENIL

O MISTÉRIO DO GAME REVERSO

UM JOGO DE VIDEOGAME CAUSOU UM EFEITO MUITO ESTRANHO ENQUANTO DOIS AMIGOS JOGAVAM E ELES PASSARAM A FAZER TUDO AO CONTRÁRIO, COMO SE ESTIVESSEM REBOBIDADOS. QUEM VAI RESOLVER ESSE MISTÉRIO? COMO RESOLVER OS ENIGMAS?



NÍVEL ESCOLAR

Educação Infantil e Ensino Fundamental I



TEMPO MÉDIO

30 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

INFLUÊNCIA DOS QUATROS ELEMENTOS NA HARMONIA DA NATUREZA: AR, ÁGUA, TERRA E FOGO. AMOR E EMPATIA TRANSFORMAM A VIDA DAS PESSOAS.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

OS ELEMENTOS DA NATUREZA SÃO FUNDAMENTAIS À VIDA E ESTÃO EM TODA PARTE.

VIVER:

CIDADES INCLUSIVAS SÃO SEGURAS PARA O DESLOCAMENTO DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIAS.

SENTIR:

A ALEGRIA É O ELIXIR DA VIDA.



QUIZ

GAME - PERSONAGENS



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos
(GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

CADA PERSONAGEM TEM SUAS
CARACTERÍSTICAS BEM DEFINIDAS.
AS CARACTERÍSTICAS INDIVIDUAIS
DIFERENCIAM UM PERSONAGEM DE OUTRO.

VOCÊ CONHECE OS PERSONAGENS QUE APARECEM NAS DIVERSAS ATIVIDADES? EXPERIMENTE
IDENTIFICAR AS CARACTERÍSTICAS DE CADA UM DELES.

Quiz

QUEM SOU EU E QUEM É ELE?

O projeto Educar para Humanizar o Trânsito conta com a participação de dois grupos que estão presentes em todas as atividades: a Turminha Pé na Estrada e a Turminha da Floresta.

Você sabe quem eles são?

i INSTRUÇÕES

QUEM SOU EU
E QUEM É ELE?

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

AS CARACTERÍSTICAS DE CADA
PERSONAGEM NOS DÃO “UMA
PISTA” DE SUA FORMA DE AGIR.

VIVER:

É INTERESSANTE OBSERVAR
AS DIFERENTES FORMAS DE
SER E AGIR DOS PERSONAGENS.

SENTIR:

GOSTO DE CONHECER
AS CARACTERÍSTICAS
DOS PERSONAGENS.

QUIZ

GAME - TIKTOK



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em
Problema (PBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

COMO UTILIZAR AS REDES SOCIAIS
SEM EXAGERO.
PRÓS E CONTRAS DA VIDA VIRTUAL.

VOCÊ ACHA MAIS LEGAL A VIDA VIRTUAL OU A VIDA REAL? RESPONDA AO QUIZ E VEJA OS COMENTÁRIOS.

Quiz

VIDA VIRTUAL OU VIDA REAL!

VOU APRESENTAR CINCO SITUAÇÕES!

- ESCOLHA QUAL OPÇÃO VOCÊ PREFERE
- MARQUE SUA RESPOSTA
- LEIA OS COMENTÁRIOS
- CONTINUE PARA A PRÓXIMA SITUAÇÃO

INICIAR

VIDA VIRTUAL
OU VIDA REAL

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

O EXCESSO DE VIDA VIRTUAL
FAVORECE O ISOLAMENTO
DAS PESSOAS.

VIVER:

ANTES DE COMPARTILHAR
UMA NOTÍCIA, EU ME
CERTIFICO DE QUE ELA NÃO
É FAKE.

SENTIR:

EU SEI EQUILIBRAR MINHA
VIDA VIRTUAL E A REAL.

QUIZ

GAME



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em
Problema (PBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

TODOS OS SERES VIVOS QUE HABITAM
A TERRA SÃO INTERDEPENDENTES.
RESPEITO À DIVERSIDADE.
PRESERVAÇÃO DO MEIO AMBIENTE.

ZÉ QUEST E OS AMIGOS APRENDERAM MUITO COM A PESQUISA QUE FIZERAM SOBRE “CIDADANIA PLANETÁRIA”. VOCÊ CONHECE ESSE CONCEITO?

Quiz

CIDADANIA PLANETÁRIA

Zé Quest está muito curioso. Outro dia ele estava no ônibus, indo com a mãe visitar a avó, quando casualmente escutou duas pessoas conversando sobre um tema que ele nunca tinha ouvido falar. Como já estavam se aproximando do ponto em que iam descer, o máximo que Zé Quest conseguiu foi memorizar duas palavras faladas na conversa: ‘cidadania planetária’.

Curioso como ele só, logo que pôde, convidou seus amigos para pesquisarem sobre o assunto. E todos toparam imediatamente!

Vamos ajudar o Zé Quest e sua turminha a descobrir o significado de “cidadania planetária”?

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

A SOLIDARIEDADE É
FUNDAMENTAL PARA
MINIMIZAR AS DESIGUALDADES.

VIVER:

PRESERVAR O MEIO
AMBIENTE É DEVER
DE TODOS.

SENTIR:

MINHAS AÇÕES TÊM
IMPACTOS NAS
GERAÇÕES FUTURAS.

CIDADANIA
PLANETÁRIA

QUIZ

GAME



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em
Problema (PBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

PROBLEMAS DE ACESSIBILIDADE QUE AFETAM O DESLOCAMENTO DE PESSOAS MOTORIZADAS OU NÃO MOTORIZADAS. COMO A MOBILIDADE URBANA AFETA O MEIO AMBIENTE. MOBILIDADE INCLUSIVA.

CALÇADAS ESBURACADAS, FALTA DE RAMPAS DE ACESSO, TRÂNSITO ENGARRAFADO, FALTA DE CICLOVIAS...TUDO ISSO E MUITO MAIS NOS FAZEM REFLETIR SOBRE A QUESTÃO DA MOBILIDADE URBANA. VAMOS PENSAR JUNTOS?

Quiz

MOBILIDADE URBANA

Os amigos Zé Quest, Bela, Gil, Téo e Laís combinaram brincar juntos no próximo sábado. A mãe do Gil ofereceu a casa para receber a turminha e até prometeu fazer um lanchinho gostoso. O apartamento em que eles moram tem uma sala grande e ela adora o movimento e a animação das crianças.

Bela mora perto do Zé Quest, então a mãe dele disse que levará os dois. Mas logo Zé Quest se lembrou que o prédio do Gil não tem rampa para a cadeira de rodas da Bela, pois o acesso à portaria é feito por vários degraus de escada.

A mãe do Zé Quest disse que verificaria se o acesso ao elevador p

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

A MOBILIDADE URBANA ENVOLVE ASPECTOS SOCIAIS, ECONÔMICOS E AMBIENTAIS.

VIVER:

O DESLOCAMENTO NÃO MOTORIZADO DIMINUI O DANO AO MEIO AMBIENTE.

SENTIR:

QUANDO ME LOCOMOVO À PÉ OU DE BICICLETA FAÇO TAMBÉM EXERCÍCIO FÍSICO.

MOBILIDADE
URBANA



INICIAR

VÍDEO

INTERATIVO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

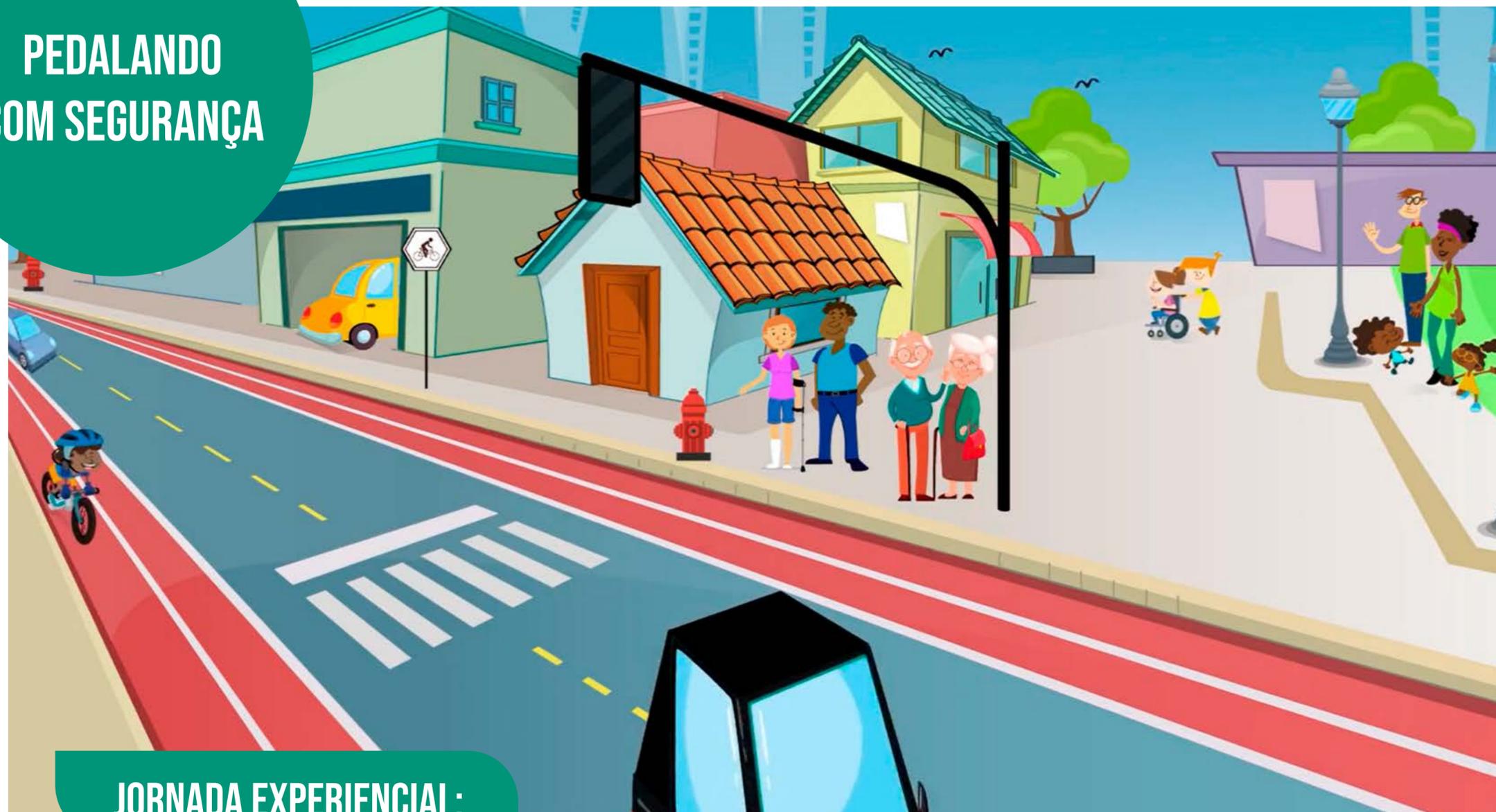
Aprendizagem Baseada em
Problema (PBL)



DOWNLOAD

PEDALANDO COM SEGURANÇA

VOCÊ ESTÁ FELIZ E CONTENTE PEDALANDO SUA BICICLETA PELA CICLOVIA,
QUANDO PRECISA ATRAVESSAR A RUA NA FAIXA DE PEDESTRE. COMO VOCÊ FAZ ISSO?



PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

COMO TRAFEGAR NA CICLOVIA.
COMO ATRAVESSAR A RUA USANDO
BICICLETA.
ATITUDES CIDADÃS NO TRÂNSITO.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:
É PRECISO DESCER DA BICICLETA
PARA ATRAVESSAR A RUA
COM SEGURANÇA.

VIVER:
A SEGURANÇA NO
TRÂNSITO TAMBÉM
DEPENDE DO PEDESTRE.

SENTIR:
EU SOU RESPONSÁVEL
PELA MINHA SEGURANÇA E
DE OUTROS.

VÍDEO

INTERATIVO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em
Problema (PBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

CUIDADO NAS DECISÕES
AO VOLANTE.
RESPEITO À SINALIZAÇÃO DAS VIAS.
ATITUDES CIDADÃS NO TRÂNSITO.

DIRIGINDO SEM ATROPELO

VOCÊ E SUA MELHOR AMIGA TÊM UM COMPROMISSO E ESTÃO EM CIMA DA HORA. PORÉM, AS PLACAS PEDEM QUE A VELOCIDADE SEJA REDUZIDA POR CONTA DO RISCO DA CIRCULAÇÃO DE ANIMAIS NA PISTA. O QUE VOCÊ FAZ?



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

É FUNDAMENTAL RESPEITAR
AS PLACAS DE SINALIZAÇÃO
DAS VIAS.

VIVER:

A PRESSA PODE SER
RESPONSÁVEL POR
GRAVES ACIDENTES.

SENTIR:

A MINHA SEGURANÇA E
DOS ANIMAIS É DE MINHA
RESPONSABILIDADE.

VÍDEO

INTERATIVO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em
Problema (PBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

NO TRÂNSITO, O USO DO CINTO DE
SEGURANÇA É OBRIGATÓRIO.
MOTORISTAS DEVEM ZELAR PELA
SEGURANÇA DE TODOS OS PASSAGEIROS.

CADÊ O
CINTO?

NA SAÍDA DA ESCOLA VOCÊ VAI PEGAR UMA CARONA COM SEU AMIGO, MAS DESCOBRE QUE NO BANCO DE TRÁS, ONDE VAI SE SENTAR, NÃO TEM CINTO DE SEGURANÇA. O QUE VOCÊ FAZ?



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

É FUNDAMENTAL SEGUIR AS
REGRAS DE TRÂNSITO.

VIVER:

A PREOCUPAÇÃO COM A
SEGURANÇA É DO MOTORISTA
E TAMBÉM DE CADA
PASSAGEIRO.

SENTIR:

A SEGURANÇA, SEJA MINHA
OU DOS OUTROS, DEVE
VIR SEMPRE EM
PRIMEIRO LUGAR!

VÍDEO

INTERATIVO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em
Problema (PBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

COMO ATRAVESSAR A RUA DE
FORMA SEGURA.
MOTORISTAS DEVEM ZELAR PELA
SEGURANÇA DE TODOS OS PASSAGEIROS.

ATRAVESSE NA FAIXA.



VOCÊ VAI ATRAVESSAR A RUA, O SINAL DE TRÂNSITO ESTÁ FECHADO E OS CARROS PARADOS,
MAS A FAIXA DE PEDESTRES AINDA ESTÁ DISTANTE. O QUE VOCÊ FAZ?

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

É IMPORTANTE CUIDAR PARA QUE
A PRESSA OU A “PREGUIÇA”
DE ANDAR UM POUCO MAIS LEVEM
A PESSOA A DESRESPEITAR AS REGRAS
DE SEGURANÇA NO TRÂNSITO.

VIVER:

A PRESSA NO TRÂNSITO
LEVA A PESSOA A CORRER
RISCOS DE ACIDENTES.

SENTIR:

SOU RESPONSÁVEL
PELA MINHA
SEGURANÇA!

VÍDEO INTERATIVO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema (PBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

O CAPACETE COMO ITEM DE SEGURANÇA. MOTORISTA E PASSAGEIRO NA GARUPA DA MOTOCICLETA DEVEM USAR CAPACETE.

ONDE ESTÁ O MEU CAPACETE?

SEU AMIGO PEDE UMA CARONA NA SUA MOTO, MAS VOCÊ SÓ TEM O CAPACETE QUE ESTÁ USANDO. O QUE VOCÊ FAZ?



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

É PREFERÍVEL NÃO DAR CARONA AO AMIGO DO QUE CORRER RISCO POR FALTA DE SEGURANÇA.

VIVER:

SEGURANÇA É O FATOR MAIS IMPORTANTE NO TRÂNSITO.

SENTIR:

NÃO FAZ MAL DIZER “NÃO” PARA O MEU AMIGO, POIS ESTOU GARANTINDO A SEGURANÇA DELE.

VÍDEO

INTERATIVO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema (PBL)



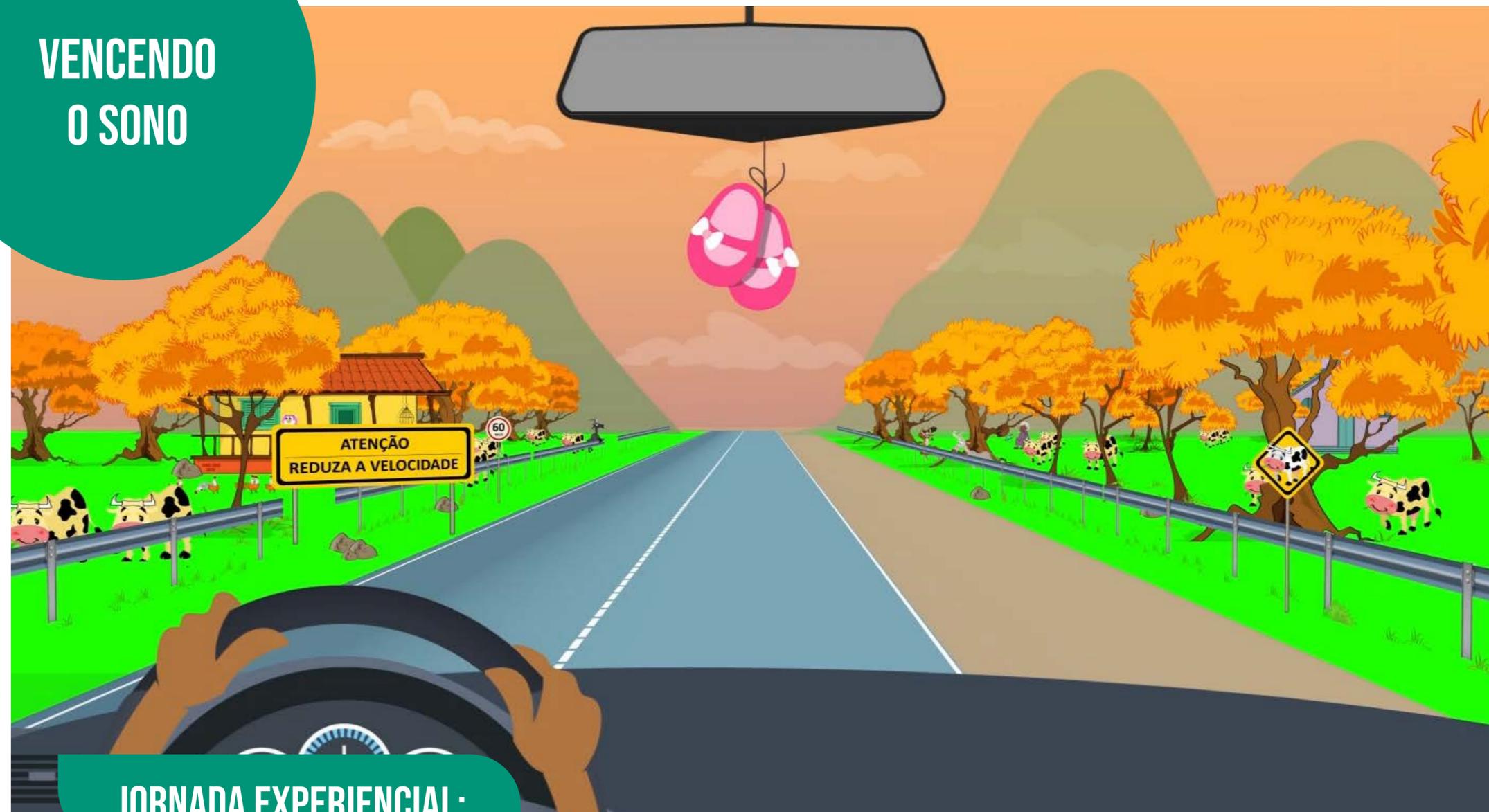
DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

COMO USAR CORRETAMENTE O ACOSTAMENTO DAS RODOVIAS. CUIDADOS AO DIRIGIR COM SONO.

VENCENDO O SONO

O QUE O MOTORISTA DEVE FAZER QUANDO ESTÁ DIRIGINDO NA RODOVIA E BATE AQUELE SONO FORTE?



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

O MOTORISTA NÃO DEVE DIRIGIR QUANDO ESTÁ COM SONO.

VIVER:

AS RODOVIAS TÊM LOCAIS ADEQUADOS PARA O DESCANSO DOS MOTORISTAS.

SENTIR:

É MELHOR INTERROMPER A VIAGEM PARA DESCANSAR E PODER VIAJAR EM SEGURANÇA.

VÍDEO

INTERATIVO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

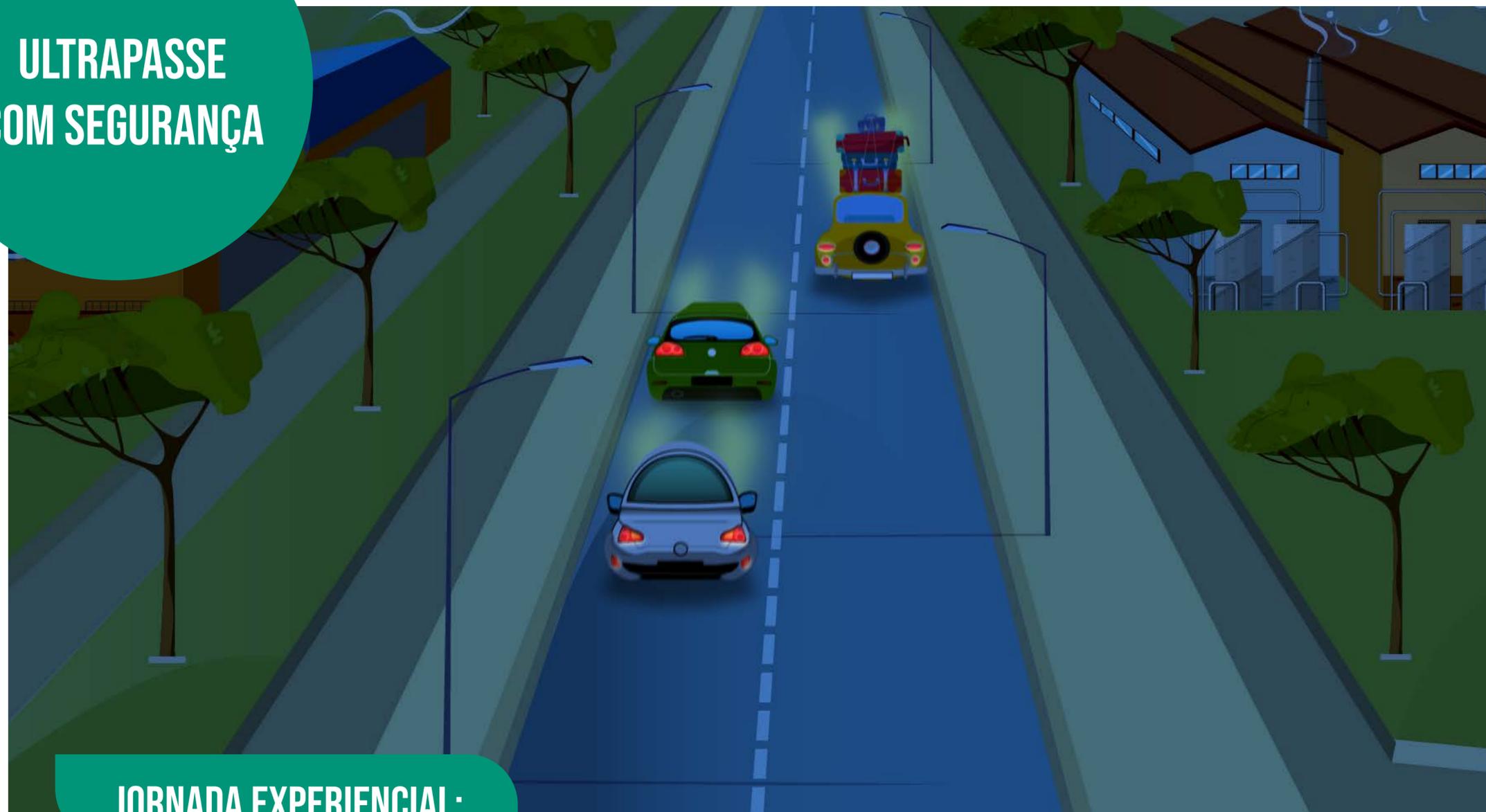
Aprendizagem Baseada em
Problema (PBL)



DOWNLOAD

ULTRAPASSE COM SEGURANÇA

O MOTORISTA QUER ULTRAPASSAR O CARRO À FRENTE, MAS ESTE PERMANECE NA PISTA DA ESQUERDA, EM BAIXA VELOCIDADE, IMPEDINDO A ULTRAPASSAGEM. O QUE FAZER EM CASOS COMO ESSE?



PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

REGRAS DE TRÂNSITO PARA
ULTRAPASSAGEM SEGURA.
EDUCAÇÃO NO TRÂNSITO.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:
ALGUNS MOTORISTAS NÃO
SÃO EDUCADOS NO TRÂNSITO.

VIVER:
É IMPORTANTE CONHECER
AS REGRAS DE TRÂNSITO
PARA TER MAIS SEGURANÇA.

SENTIR:
MANTER DISTÂNCIA SEGURA
DO CARRO À FRENTE
CONTRIBUI PARA EVITAR
ACIDENTES DE TRÂNSITO.

VÍDEO INTERATIVO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I, Ensino Fundamental II e Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema (PBL)



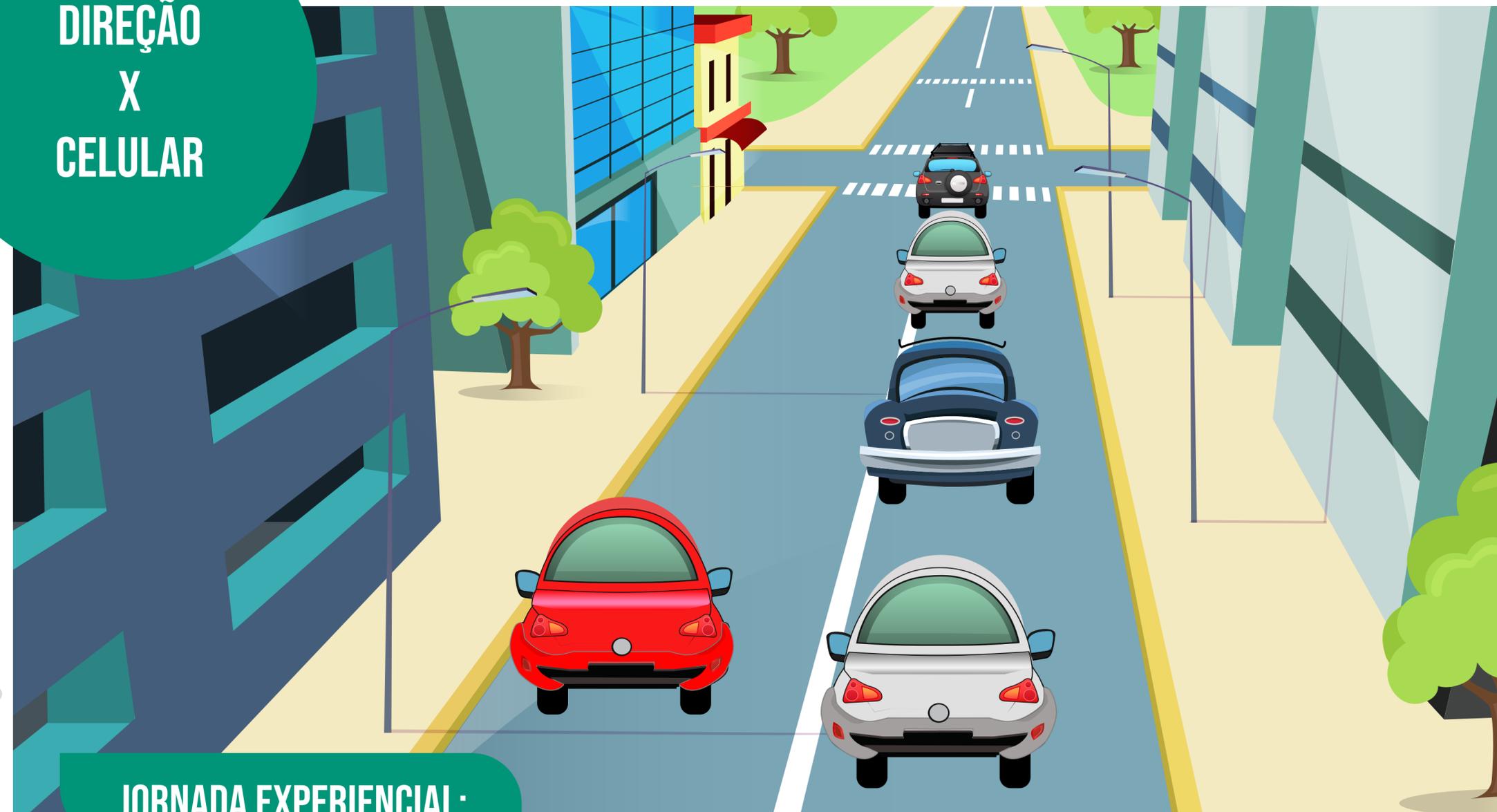
DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

REGRAS DE TRÂNSITO PARA USO DE CELULAR.
A SEGURANÇA NO TRÂNSITO DEVE ESTAR ACIMA DE TUDO.

DIREÇÃO X CELULAR

O CELULAR DO MOTORISTA TOCA ENQUANTO ELE ESTÁ DIRIGINDO E É UMA LIGAÇÃO IMPORTANTE, HÁ MUITO ESPERADA. O QUE ELE DEVE FAZER?



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

NENHUMA LIGAÇÃO TELEFÔNICA É MAIS IMPORTANTE DO QUE A SEGURANÇA NO TRÂNSITO.

VIVER:

EU POSSO COLABORAR COM A SEGURANÇA NO TRÂNSITO AJUDANDO A CONSCIENTIZAR AS PESSOAS.

SENTIR:

POSSO CONTRIBUIR COM A SEGURANÇA DIVULGANDO AS REGRAS DE TRÂNSITO.

VÍDEO INTERATIVO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema (PBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

ATITUDES CIDADÃS.
CUIDAR DA SEGURANÇA DAS PESSOAS.
ZELAR PELA LIMPEZA DE RUAS E CALÇADAS.

A CASCA DE BANANA

ALGUÉM JOGOU UMA CASCA DE BANANA NA CICLOVIA E VOCÊ LOGO PENSA: O OUTRO SUJOU, FOI EMBORA E EU TENHO QUE LIMPAR? O QUE VOCÊ FAZ?



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:
É PRECISO CUIDAR DA
SEGURANÇA NAS RUAS E
TAMBÉM NAS CALÇADAS.

VIVER:
TER ATITUDES CIDADÃS É
DEVER DE TODOS
OS CIDADÃOS.

SENTIR:
EU ME SINTO BEM
QUANDO TENHO
ATITUDES CIDADÃS.

VÍDEO

INTERATIVO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em
Problema (PBL)



DOWNLOAD

O NOVO CORTE DE CABELO

TER AUTOCONFIANÇA E SEGUIR SUAS PRÓPRIAS ESCOLHAS OU AGIR PARA “AGRADAR” A OPINIÃO DOS OUTROS? O QUE VOCÊ FARIA?



PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

IMPORTÂNCIA DO AUTOCUIDADO E
RESPEITO ÀS PRÓPRIAS ESCOLHAS.
RESPEITAR AS DIFERENTES OPINIÕES.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:
AS PESSOAS PENSAM DE
FORMA DIFERENTE UMAS
DAS OUTRAS.

VIVER:
É IMPOSSÍVEL AGRADAR
A TODOS O TEMPO TODO.

SENTIR:
FICO FELIZ QUANDO
SIGO MINHAS ESCOLHAS.

VÍDEO INTERATIVO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema (PBL)



DOWNLOAD

0 ANIVERSÁRIO NO CINEMA

ZÉ QUEST QUER COMEMORAR SEU ANIVERSÁRIO NO CINEMA COM OS AMIGOS, MAS NÃO CABEM TODOS NO CARRO DE SUA MÃE. QUE SOLUÇÃO ELE VAI ENCONTRAR PARA RESOLVER ESSE PROBLEMA?



PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

COMO LIDAR COM A FRUSTRAÇÃO.
TER FLEXIBILIDADE DE PENSAMENTO PARA BUSCAR SOLUÇÕES.
ACEITAR A AJUDA DE OUTRAS PESSOAS.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:
USANDO CRIATIVIDADE AS SOLUÇÕES APARECEM.

VIVER:
TODO PROBLEMA TEM SOLUÇÃO.

SENTIR:
EU CONSIGO ENCONTRAR SOLUÇÕES CRIATIVAS PARA RESOLVER AS DIFICULDADES.

VÍDEO ANIMAÇÃO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

5 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual ou em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

SEGURANÇA E ATENÇÃO NO TRÂNSITO.
BRINCANDO COM SEGURANÇA.
GRADE DE PROTEÇÃO PARA QUADRAS
PRÓXIMAS À RODOVIA.

JOGANDO FUTEBOL COM SEGURANÇA



A TURMA DO ZÉ QUEST ESTÁ JOGANDO FUTEBOL NA QUADRA PRÓXIMA DA RODOVIA QUANDO ALGUÉM CHUTA A BOLA FORTE E ELA ATRAVESSA AS PISTAS. ALGUÉM QUER IR BUSCAR A BOLA, MAS ZÉ QUEST EXPLICA OS PERIGOS. ASSIM, A TURMINHA PEDE PARA QUE A PREFEITURA COLOQUE UMA TELA DE PROTEÇÃO AO REDOR DA QUADRA. SERÁ QUE O PEDIDO DELES FOI ATENDIDO?

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

É PRECISO PRATICAR ESPORTES
COM SEGURANÇA NAS
PROXIMIDADES DAS RODOVIAS.

VIVER:

A SEGURANÇA NO TRÂNSITO
TAMBÉM DEPENDE DO
PEDESTRE.

SENTIR:

EU SOU RESPONSÁVEL PELA
MINHA SEGURANÇA E
DE OUTROS.

VÍDEO ANIMAÇÃO

ORGANIZANDO O TRÂNSITO

À MEDIDA EM QUE A CIDADE CRESCE E SE MODERNIZA, AUMENTA A MOVIMENTAÇÃO DE PESSOAS E CARROS PELAS RUAS. O RESULTADO É UM TRÂNSITO ENGARRAFADO E QUE PRECISA SER ORGANIZADO. MAS, O QUE FAZER PARA RESOLVER ESSA QUESTÃO?



NÍVEL ESCOLAR
Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO
5 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA
Individual ou em grupo



INFRAESTRUTURA
Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM
Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

IMPORTÂNCIA DAS REGRAS DE TRÂNSITO
TRABALHO EM EQUIPE.
CAMPANHAS DE EDUCAÇÃO NO TRÂNSITO.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:
É PRECISO CONHECER AS CAUSAS DO PROBLEMA PARA BUSCAR AS SOLUÇÕES ADEQUADAS.

VIVER:
A ORGANIZAÇÃO DO TRÂNSITO DEPENDE DAS AÇÕES DE TODOS QUE CIRCULAM PELAS RUAS.

SENTIR:
EU POSSO CONTRIBUIR PARA A SEGURANÇA NO TRÂNSITO.

VÍDEO ANIMAÇÃO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

5 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual ou em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

LUGAR DE LIXO
É NA
RECICLAGEM

OS ANIMAIS PRESERVAM A FLORESTA E TÊM UM DIA TRANQUILO. MAS NA RODOVIA, O RISCO DE ACIDENTES É GRANDE QUANDO ALGUNS MOTORISTAS JOGAM LIXO NA PISTA. O QUE FAZER COM A FALTA DE EDUCAÇÃO DESSES MOTORISTAS?



PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

EDUCAÇÃO NO TRÂNSITO.
DESCARTE ADEQUADO DO LIXO.
ATITUDES CIDADÃS ENVOLVEM
CUIDAR DOS ESPAÇOS PÚBLICOS.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

ZELAR PELA LIMPEZA DAS
RODOVIAS É UMA ATITUDE
CIDADÃ VOLTADA PARA A
SEGURANÇA NO TRÂNSITO.

VIVER:

DEVO SEMPRE FAZER O
DESCARTE ADEQUADO
DO LIXO QUE PRODUZO.

SENTIR:

SINTO MAIS PRAZER
EM VIAJAR POR UMA
RODOVIA LIMPA E SEGURA.

VÍDEO ANIMAÇÃO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

5 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual ou em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

IMPORTÂNCIA DA PREVENÇÃO DE ACIDENTES NO TRÂNSITO.
SEGURANÇA EM PRIMEIRO LUGAR SEMPRE: SEJA DAS PESSOAS OU DA SAÚDE, NO TRÂNSITO, NAS CONSTRUÇÕES, NA UTILIZAÇÃO DOS ESPAÇOS, ENTRE OUTROS.

ÁREA DE ESCAPE DOS AMIGOS

PARA GARANTIR A CONTINUIDADE DE SUAS BRINCADEIRAS EM DIAS DE CHUVA, ZÉ QUEST E SEUS AMIGOS SE INSPIRARAM EM UM DOS RECURSOS QUE A ARTERIS UTILIZA PARA AUMENTAR A SEGURANÇA DOS MOTORISTAS NAS ESTRADAS. VOCÊ CONSEGUE IMAGINAR O QUE “SEGURANÇA NAS ESTRADAS” TEM A VER COM “CONTINUIDADE DAS BRINCADEIRAS”?



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

SITUAÇÕES QUE DERAM CERTO SÃO BONS EXEMPLOS.

VIVER:

POSSO SEMPRE PEDIR AJUDA E ORIENTAÇÃO A QUEM TEM MAIS CONHECIMENTO.

SENTIR:

SOU CAPAZ DE SEGUIR BONS EXEMPLOS.

VÍDEO ANIMAÇÃO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

5 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual ou em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

NOÇÕES DE CIDADANIA.
ATITUDES CIDADÃS PARA UTILIZAÇÃO DO ESPAÇO PÚBLICO.
A IMPORTÂNCIA DO TRABALHO EM EQUIPE.

EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA

ASSIM COMO AS RUAS, AS CALÇADAS SÃO UM ESPAÇO PÚBLICO UTILIZADO POR TODOS OS CIDADÃOS E É OBRIGAÇÃO DE TODOS CUIDAR DE SUA CONSERVAÇÃO. ZÉ QUEST E SEUS AMIGOS PERCEBERAM QUE NEM SEMPRE ISSO ACONTECE E DECIDEM FAZER UMA AÇÃO DE EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA. SERÁ QUE ELES VÃO CONSEGUIR?



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

ATITUDES CIDADÃS TRAZEM BENEFÍCIOS A TODOS.

VIVER:

SE CADA PESSOA FIZER A SUA PARTE COMO CIDADÃO, A VIDA SERÁ MELHOR PARA TODA A COLETIVIDADE.

SENTIR:

EU POSSO CONTRIBUIR PARA CONSCIENTIZAR AS PESSOAS DO SEU PAPEL DE CIDADÃO.

VÍDEO ANIMAÇÃO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

5 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual ou em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

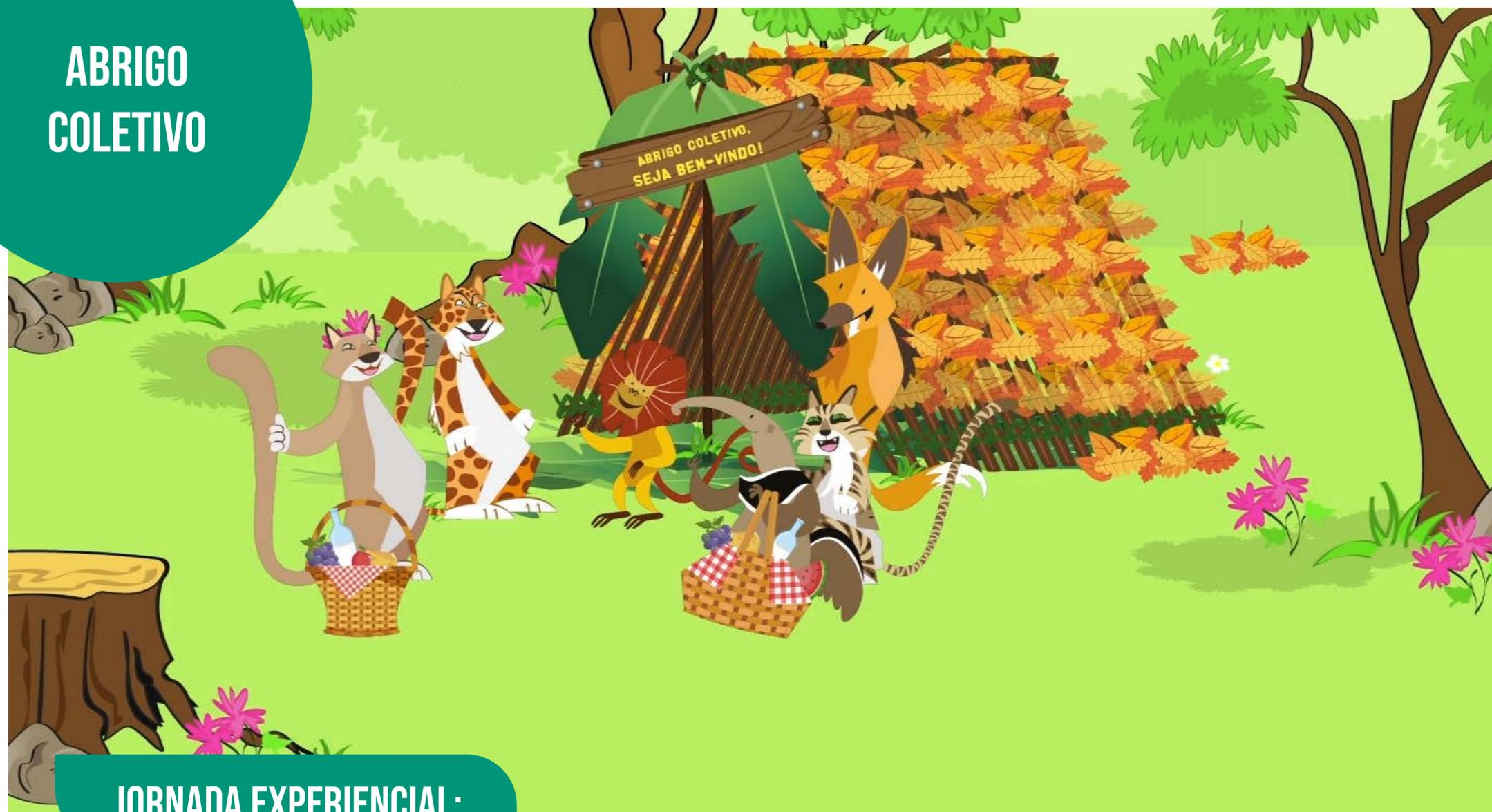
Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

ABRIGO COLETIVO

ALGUNS ANIMAIS DECIDIRAM CONSTRUIR UM ABRIGO PARA SE PROTEGEREM DA CHUVA. MAS O QUE ELES NÃO SABIAM É QUE OUTROS ANIMAIS TIVERAM A MESMA IDEIA E COMEÇARAM A CONSTRUIR NO MESMO LOCAL. E AGORA...O QUE ACONTECERÁ?



PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

IMPORTÂNCIA DE PRESERVAR A NATUREZA.
O ESFORÇO COLETIVO ACELERA A
CONSTRUÇÃO.
TRABALHO EM EQUIPE...DIREITOS IGUAIS!

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:
QUANDO TODOS PARTICIPAM,
OS DIREITOS SÃO IGUAIS
PARA TODOS.

VIVER:
É MELHOR TRABALHAR
EM EQUIPE DO QUE
TRABALHAR SOZINHO.

SENTIR:
FICO CONTENTE EM FAZER
PARTE DE UMA EQUIPE
DE TRABALHO.

VÍDEO ANIMAÇÃO

O DIA DA SOLIDARIEDADE

ZÉ QUEST E OS AMIGOS ESTAVAM DESANIMADOS COM O VAZIO DO DIA, MAS GIL TROUXE UMA IDEIA QUE LOGO ANIMOU A TURMINHA. O QUE SERÁ?



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

5 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual ou em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD



PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

A SOLIDARIEDADE COMO UMA PRÁTICA DO DIA A DIA.
ATITUDES CIDADÃS TRAZEM BEM ESTAR A TODOS.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

TER ATITUDES SOLIDÁRIAS TORNA AS PESSOAS MAIS ALEGRES E SATISFEITAS.

VIVER:

SOLIDARIEDADE É UM EXEMPLO DE CIDADANIA.

SENTIR:

FICO FELIZ QUANDO AJUDO AS PESSOAS.

VÍDEO ANIMAÇÃO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

5 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual ou em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

EDUCAÇÃO PARA O TRÂNSITO

BRINCANDO TAMBÉM SE APRENDE! É ASSIM QUE ZÉ QUEST E SUA TURMINHA CONTRIBUEM PARA EDUCAR OS CICLISTAS QUE ANDAM PELO PARQUE. E, NO FINAL, TODOS SE DIVERTEM E APRENDEM QUE AS BICICLETAS TAMBÉM DEVEM SEGUIR REGRAS DE CIRCULAÇÃO!



PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

REGRAS DE CIRCULAÇÃO DE BICICLETAS;
DIREITOS E DEVERES DOS CICLISTAS.
PLACAS DE SINALIZAÇÃO PARA USO
DE BICICLETAS.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:
É POSSÍVEL APRENDER SE
DIVERTINDO.

VIVER:
CICLISTAS QUE OBEDECEM
AS REGRAS DE CIRCULAÇÃO
TRAZEM SEGURANÇA A
TODOS OS CIDADÃOS.

SENTIR:
CONHEÇO OS DEVERES
E DIREITOS DOS CICLISTAS
E TAMBÉM DOS
PEDESTRES.

VÍDEO ANIMAÇÃO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

5 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual ou em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

O QUE É E QUAIS OS PRINCIPAIS PROBLEMAS DA MOBILIDADE URBANA. RESPONSABILIDADES COLETIVAS E INDIVIDUAIS DA MOBILIDADE.

PENSANDO SOBRE A MOBILIDADE URBANA

AS CRIANÇAS VÃO PARTICIPAR DO “FESTIVAL DE IDEIAS CRIATIVAS PARA O TRÂNSITO” ORGANIZADO PELA ESCOLA SOBRE O TEMA “MOBILIDADE URBANA”. ELAS TÊM QUE PESQUISAR, IDENTIFICAR PROBLEMAS E APRESENTAR SUGESTÕES SOBRE COMO MELHORAR O DESLOCAMENTO DAS PESSOAS. QUE TAL CONTRIBUIR COM SUAS IDEIAS?

ZÉQUEST TURMA DO

EM:

PENSANDO SOBRE A MOBILIDADE URBANA

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

QUANDO A COMUNIDADE É ENVOLVIDA NOS PROBLEMAS, AS SOLUÇÕES ENCONTRADAS SÃO MAIS EFICAZES.

VIVER:

TODOS PODEM COLABORAR PARA MELHORAR A MOBILIDADE URBANA.

SENTIR:

EU POSSO CONTRIBUIR PARA MELHORAR A MOBILIDADE URBANA.

VÍDEO ANIMAÇÃO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

5 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual ou em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

OS 4 + 1 ELEMENTOS DA NATUREZA

OS ANIMAIS DISCUTEM SOBRE QUAL ELEMENTO DA NATUREZA É MAIS IMPORTANTE: O AR, O FOGO, A ÁGUA OU A TERRA? QUEM CONSEGUE ACALMAR A DISCUSSÃO É JUBINHA, TRAZENDO O 5º ELEMENTO. VOCÊ CONSEGUE IMAGINAR A QUAL ELEMENTO ELE ESTÁ SE REFERINDO?

Turminha da FLORESTA EM:

OS 4 + 1 ELEMENTOS DA NATUREZA



PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

IMPORTÂNCIA DE CADA ELEMENTO DA NATUREZA.
RESPEITAR O MEIO AMBIENTE É FUNDAMENTAL PARA TORNAR O MUNDO MELHOR PARA TODOS.
RESPEITO AOS DIFERENTES PONTOS DE VISTA.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

OS ELEMENTOS DA NATUREZA EXISTEM DE FORMA INTEGRADA E SÃO EQUILIBRADOS PELA CONSCIÊNCIA.

VIVER:

UMA AÇÃO CONSCIENTE DE RESPEITO AO MEIO AMBIENTE PODE TORNAR A NATUREZA MAIS EQUILIBRADA.

SENTIR:

EU SOU CAPAZ DE PRESERVAR A NATUREZA.

VÍDEO ANIMAÇÃO



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

5 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual ou em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Híbrida (BL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

SEGURANÇA NAS ESTRADAS VEM EM PRIMEIRO LUGAR. SEGUIR AS REGRAS DE TRÂNSITO É UMA FORMA DE EVITAR ACIDENTES.

A VIAGEM QUASE FRUSTRADA

QUANDO UMA CHUVA FORTE AMEAÇOU IMPEDIR A VIAGEM DAS CRIANÇAS, O PAI DE ZÉ QUEST USOU A CRIATIVIDADE E LOGO ARRUMOU UMA FORMA DE RESOLVER O PROBLEMA: TRANSFORMOU UMA QUASE FRUSTRAÇÃO EM UMA GRANDE DIVERSÃO!

ZÉ QUEST TURMA DO

EM:

A VIAGEM QUASE FRUSTRADA



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

TODO PROBLEMA TEM SOLUÇÃO.

VIVER:

A CRIATIVIDADE AJUDA A TRANSFORMAR AS SITUAÇÕES.

SENTIR:

EU PREFIRO ATRASAR O PASSEIO POR UM DIA, MAS FAZER UMA VIAGEM SEGURA.

TURMA DO ZÉ QUEST

VERSÃO JOVEM I



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

15 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema (PBL)

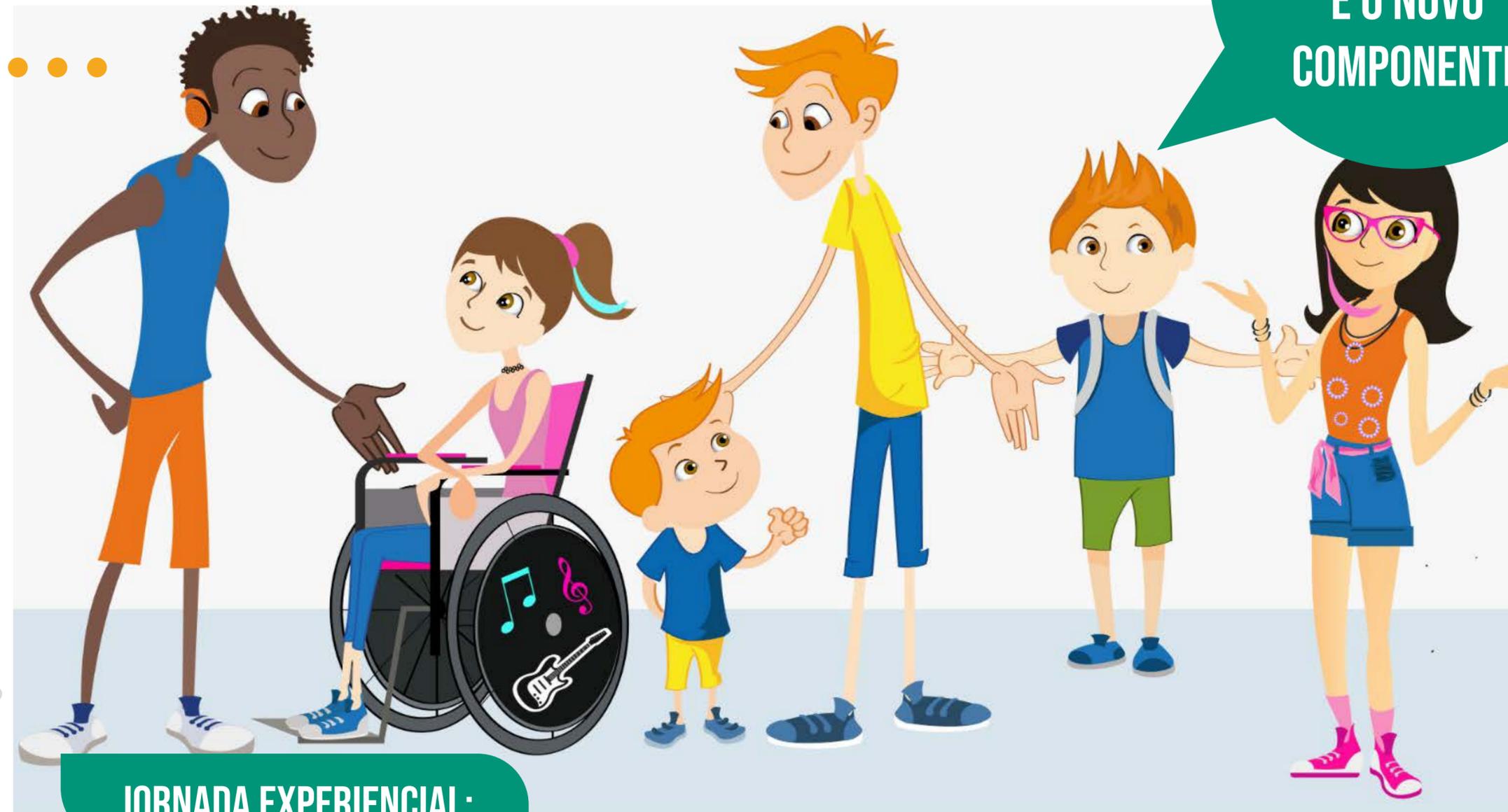


DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

AUMENTO DAS RESPONSABILIDADES COM O PASSAR DO TEMPO.
PROJETO DE VIDA PESSOAL E PROFISSIONAL.
IMPORTÂNCIA DE CUIDAR DA SAÚDE (PRÁTICA DE ATIVIDADE FÍSICA, ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL).
DISPONIBILIDADE PARA AJUDAR OS OUTROS.

O TEMPO PASSOU, OS PERSONAGENS AMADURECERAM E AGORA SÃO PROTAGONISTAS DE NOVAS AVENTURAS E APRENDIZADOS. O IRMÃO DO ZÉ QUEST É O NOVO INTEGRANTE DA TURMINHA. VAMOS CONHECER AS CARACTERÍSTICAS ATUAIS DE CADA UM DELES?



JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

O TEMPO PASSA PARA TODOS E PROVOCA TRANSFORMAÇÕES NAS PESSOAS.

VIVER:

CADA PESSOA TEM SUA MANEIRA DE SER E SEU RITMO PRÓPRIO DE DESENVOLVIMENTO.

SENTIR:

EU SOU CAPAZ DE CONVIVER E ME RELACIONAR COM DIFERENTES TIPOS DE PESSOAS.

TURMA DO ZÉ QUEST

VERSÃO JOVEM II



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

15 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema (PBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

IMPORTÂNCIA DA AMIZADE SÓLIDA E RELACIONAMENTOS CONSTRUTIVOS.
O PASSAR DO TEMPO PROVOCA NAS PESSOAS TRANSFORMAÇÕES FÍSICAS E PSICOLÓGICAS.
PERCEPÇÃO DA SINGULARIDADE E ACEITAÇÃO DAS DIFERENÇAS.
PLANOS FUTUROS E PROJETOS DE VIDA.

NESSE VÍDEO, VOCÊ VAI ACOMPANHAR O AMADURECIMENTO DOS AMIGOS DA TURMINHA, AS MUDANÇAS QUE OCORRERAM COM CADA UM, TANTO FÍSICAS COMO PSICOLÓGICAS, E COMO ELES LIDAM COM AS TRANSFORMAÇÕES. À MEDIDA QUE O TEMPO PASSA, A AMIZADE ENTRE ELES FICA CADA VEZ MAIS FORTE.



MUDANÇAS E TRANSFORMAÇÕES

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

TODAS AS PESSOAS PASSAM POR TRANSFORMAÇÕES AO LONGO DA VIDA.

VIVER:

A ACEITAÇÃO DAS DIFERENÇAS É FUNDAMENTAL AO RELACIONAMENTO COM AS PESSOAS.

SENTIR:

EU SINTO CONFIANÇA EM COMPARTILHAR EXPERIÊNCIAS DE VIDA COM MEUS AMIGOS.

BATE-PAPO

DIGITAL ARTERIS



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

15 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema (Problem-Based Learning).



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

CUIDADOS COM A MANUTENÇÃO DO CARRO. COMO GARANTIR A SEGURANÇA DOS PASSAGEIROS AO PARAR O VEÍCULO NO ACOSTAMENTO. MEDIDAS NECESSÁRIAS PARA GARANTIR UM TRÂNSITO SEGURO. IMPORTÂNCIA DE TER TRANQUILIDADE PARA RESOLVER OS PROBLEMAS.

SE VOCÊ FOSSE O PEDRO, ATENDENTE DA ARTERIS QUE ATUA NO SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA AO USUÁRIO, QUE RESPOSTAS DARIA AO USUÁRIO QUE ESTÁ COM UM PNEU DO CARRO FURADO E O ESTEPE VAZIO?



CASO DO PNEU FURADO E O ESTEPE VAZIO

1º CHAMADO

Imagine que você é o funcionário Pedro atendendo a um usuário que está com o pneu do carro furado e o estepe vazio. Leia as opções de resposta e escolha uma delas.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR: ALÉM DAS SITUAÇÕES DE DESLOCAMENTO, A SEGURANÇA NO TRÂNSITO ENVOLVE TAMBÉM O USO DO ACOSTAMENTO E AS CONDIÇÕES DO VEÍCULO.

VIVER: A SEGURANÇA NO TRÂNSITO DEPENDE DAS MINHAS ATITUDES.

SENTIR: EU POSSO CONTRIBUIR PARA QUE O TRÂNSITO SEJA MAIS SEGURO.

BATE-PAPO

DIGITAL ARTERIS



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

15 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema
(Problem-Based Learning).



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

PROIBIÇÃO DO USO DE CELULAR ENQUANTO O MOTORISTA DIRIGE, POIS É PERIGOSO E PODE CAUSAR ACIDENTE. O ACOSTAMENTO SÓ PODE SER USADO POR VEÍCULOS EM CASOS DE EMERGÊNCIA E JAMAIS PODE SER USADO PARA LAZER. ALÉM DOS MOTORISTAS, A SEGURANÇA NO TRÂNSITO É RESPONSABILIDADE TAMBÉM DE QUEM CIRCUA PELAS ÁREAS VIZINHAS À RODOVIA.

IMAGINE QUE VOCÊ É A ATENDENTE TEREZA E VEJA QUE RESPOSTAS DARIA AO USUÁRIO QUE ESTÁ PREOCUPADO COM O PERIGO DA MOVIMENTAÇÃO DE PESSOAS NA BEIRA DA RODOVIA. DESCUBRA O QUANTO VOCÊ CONHECE SOBRE A SEGURANÇA NAS ESTRADAS!

CASO DA
MOVIMENTAÇÃO DE
PESSOAS NA BEIRA
DA RODOVIA



2º CHAMADO

Imagine que você é a funcionária Tereza atendendo a um usuário preocupado com o perigo da movimentação de pessoas na beira da rodovia. Leia as opções de resposta e escolha uma delas.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

UM TRÂNSITO MAIS HUMANIZADO CONTRIBUI PARA GARANTIR A SEGURANÇA DE TODAS AS PESSOAS.

VIVER:

A SEGURANÇA NO TRÂNSITO DEPENDE TANTO DOS MOTORISTAS COMO DOS PEDESTRES.

SENTIR:

SOU CAPAZ DE RECONHECER A MINHA RESPONSABILIDADE PARA QUE O TRÂNSITO SEJA MAIS SEGURO.

BATE-PAPO

DIGITAL ARTERIS



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

15 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema
(Problem-Based Learning).



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

CICLISTAS E PEDESTRES DEVEM USAR AS PASSARELAS PARA REALIZAR UMA TRAVESSIA SEGURA NAS RODOVIAS. A SEGURANÇA NO TRÂNSITO É RESPONSABILIDADE DE TODOS QUE CIRCULAM PELAS RODOVIAS, OU SEJA, MOTORISTAS, MOTOCICLISTAS, CICLISTAS E PEDESTRES. CICLISTAS DEVEM USAR EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO INDIVIDUAL, EQUIPAR SUAS BICICLETAS COM LANTERNAS E JAMAIS USAR FONES DE OUVIDO OU CELULAR, QUANDO ESTÃO EM MOVIMENTO.

SE VOCÊ FOSSE ANTÔNIO, ATENDENTE DO SAU DA ARTERIS, COMO ESCLARECERIA AS DÚVIDAS DA USUÁRIA? VOCÊ SABE QUAIS OS RISCOS ENVOLVIDOS AO ATRAVESSAR AS RODOVIAS E COMO EVITÁ-LOS?



3º CHAMADO

Imagine que você é o funcionário Antônio atendendo a um usuário com dúvidas sobre a segurança para atravessar a rodovia. Leia as opções de resposta e escolha uma delas.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

É PRECISO RESPEITAR AS NORMAS DE SEGURANÇA ESTABELECIDAS PELO CÓDIGO DE TRÂNSITO BRASILEIRO-CTB.

VIVER:

MINHA FORMA DE AGIR INFLUENCIA A SEGURANÇA NO TRÂNSITO.

SENTIR:

EU POSSO CONTRIBUIR PARA QUE O TRÂNSITO SEJA MAIS SEGURO.

CASO DA
SEGURANÇA PARA
ATRAVESSAR A
RODOVIA

ATIVIDADE

DIGITAL



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

5 minutos para cada participante jogar.



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema
(Problem-Based Learning).



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

SEGURANÇA NO TRÂNSITO:
PRINCIPAIS PERIGOS E COMO EVITÁ-LOS.
COMO CONTRIBUIR PARA PRESERVAR O
MEIO AMBIENTE.

VOCÊ GIRA TRÊS ROLETAS PARA SORTEAR FIGURAS E DEVE CONTAR UMA HISTÓRIA ONDE ESSES ELEMENTOS ESTEJAM PRESENTES. ESSA É UMA FORMA DIVERTIDA DE APRENDER SOBRE TRÂNSITO SEGURO E PRESERVAÇÃO DO MEIO AMBIENTE. VAMOS LÁ?

Você gosta de histórias? Gosta de jogar?



JOGO CONTE UMA
HISTÓRIA

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

BRINCANDO TAMBÉM SE
APRENDE.

VIVER:

CADA PESSOA CRIA HISTÓRIAS
DIFERENTES A PARTIR DE
FIGURAS IGUAIS.

SENTIR:

EU CONSIGO TRANSMITIR
CONHECIMENTOS POR
MEIO DE HISTÓRIAS.

VÍDEO

ESTILO WHITEBOARD



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema
(Problem-Based Learning).



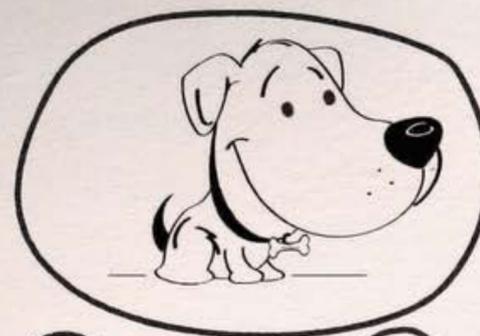
DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO PRECISAM DE CUIDADOS ESPECIAIS.
IMPORTÂNCIA DE DIVIDIR AS RESPONSABILIDADES COM O CUIDADO DOS ANIMAIS.
COMO EDUCAR UM ANIMAL DE ESTIMAÇÃO.
SEGURANÇA E PROTEÇÃO DO ANIMAL NO TRÂNSITO.

ESSE VÍDEO MOSTRA OS CUIDADOS ADOTADOS COM O CACHORRINHO KIKO. À MEDIDA QUE A HISTÓRIA SE DESEENROLA, DIVERSOS CONCEITOS SÃO APRESENTADOS E TRAZEM GRANDES ENSINAMENTOS. NESSE ESTILO DE VÍDEO, VOCÊ ESCUTA A HISTÓRIA, LÊ AS INFORMAÇÕES E VÊ OS DESENHOS SEREM PRODUZIDOS.

ADOTAR UM CÃOZINHO É COISA SÉRIA



TEM
DIV
MAS
DÁ TI



KIKO,
UM COMPANHEIRO
FIEL

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

A SEGURANÇA DE TODOS,
PESSOAS E ANIMAIS, DEVE VIR
SEMPRE EM 1º LUGAR.

VIVER:

AS SITUAÇÕES DO DIA A DIA
TRAZEM MUITOS
ENSINAMENTOS.

SENTIR:

EU SOU RESPONSÁVEL PELA
MINHA SEGURANÇA E DO
MEU ANIMAL DE ESTIMAÇÃO.

VÍDEO

ESTILO WHITEBOARD



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

15 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema
(Problem-Based Learning).

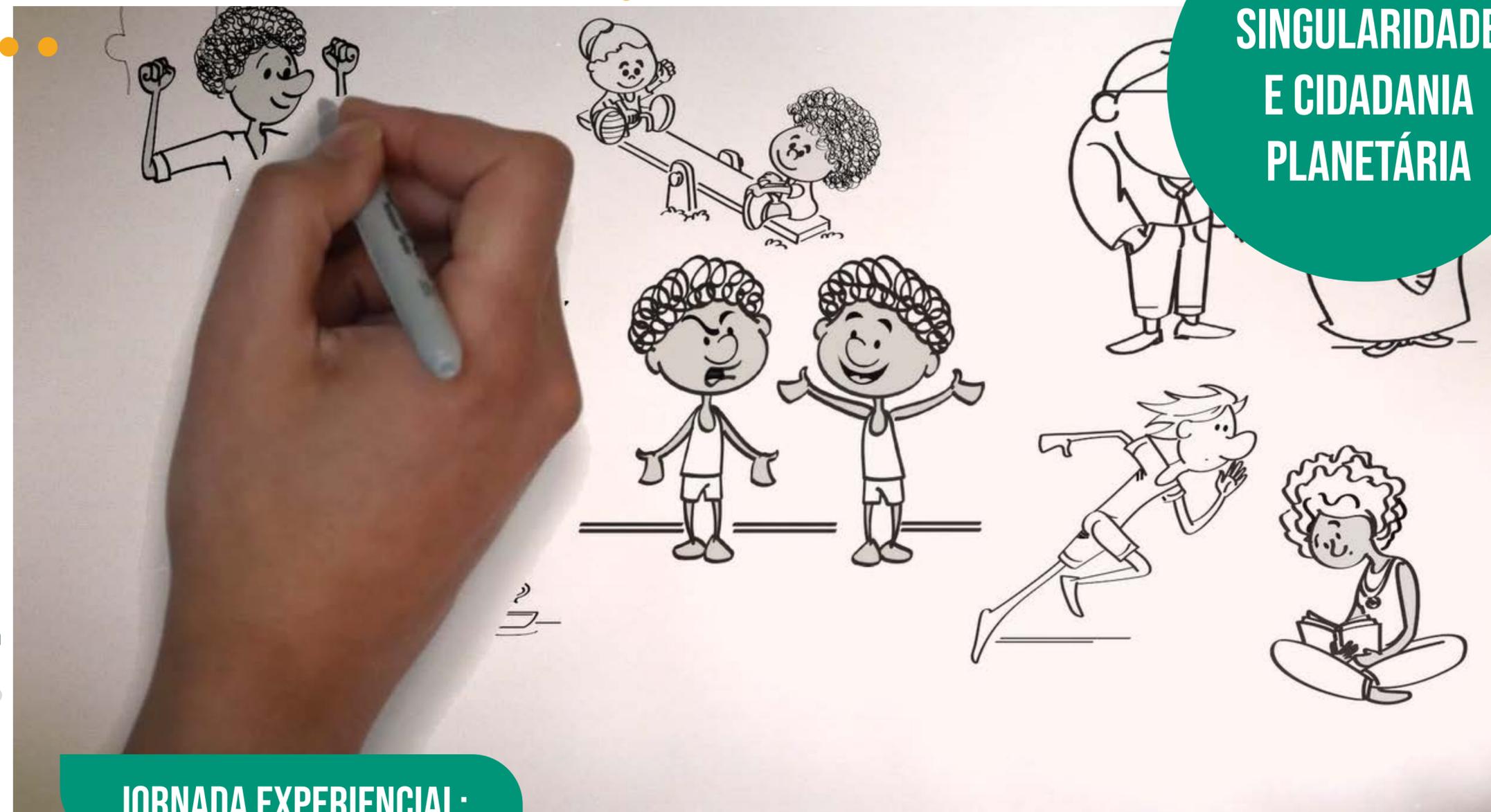


DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

SINGULARIDADE SIGNIFICA CELEBRAR O QUE A PESSOA É, COM TODAS AS SUAS CARACTERÍSTICAS, DO JEITO QUE ELA É. AS PESSOAS SÃO SINGULARES, DIFERENTES ENTRE SI E JUNTAS ELAS FORMAM UMA SOCIEDADE. CADA PESSOA É UM CIDADÃO DESSA SOCIEDADE E SUAS ATITUDES TÊM IMPACTO SOBRE TODAS AS OUTRAS PESSOAS. OS CIDADÃOS VIVEM NO PLANETA TERRA, ELES SÃO PARTE DO PLANETA, TÊM A MISSÃO DE CUIDAR DELE E FAZER AS TRANSFORMAÇÕES NECESSÁRIAS PARA QUE O MUNDO SEJA MELHOR PARA TODOS.

ESSE VÍDEO TRAZ AS NOÇÕES DE SINGULARIDADE E CIDADANIA PLANETÁRIA. À MEDIDA QUE A HISTÓRIA SE DESEENROLA, OS CONCEITOS SÃO APRESENTADOS E EXEMPLIFICADOS. NESSE ESTILO DE VÍDEO, VOCÊ ESCUTA A HISTÓRIA, LÊ AS INFORMAÇÕES E VÊ OS DESENHOS SEREM PRODUZIDOS.



SINGULARIDADE
E CIDADANIA
PLANETÁRIA

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

CADA PESSOA TEM O SEU JEITO
PRÓPRIO DE SER E AGIR.

VIVER:

TODAS AS AÇÕES DE UMA
PESSOA TÊM CONSEQUÊNCIAS.

SENTIR:

EU SOU PARTE DO PLANETA
TERRA E POSSO CONTRIBUIR
PARA TRANSFORMAR
O MUNDO.

VÍDEO

ESTILO WHITEBOARD



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I,
Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

15 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema
(Problem-Based Learning).

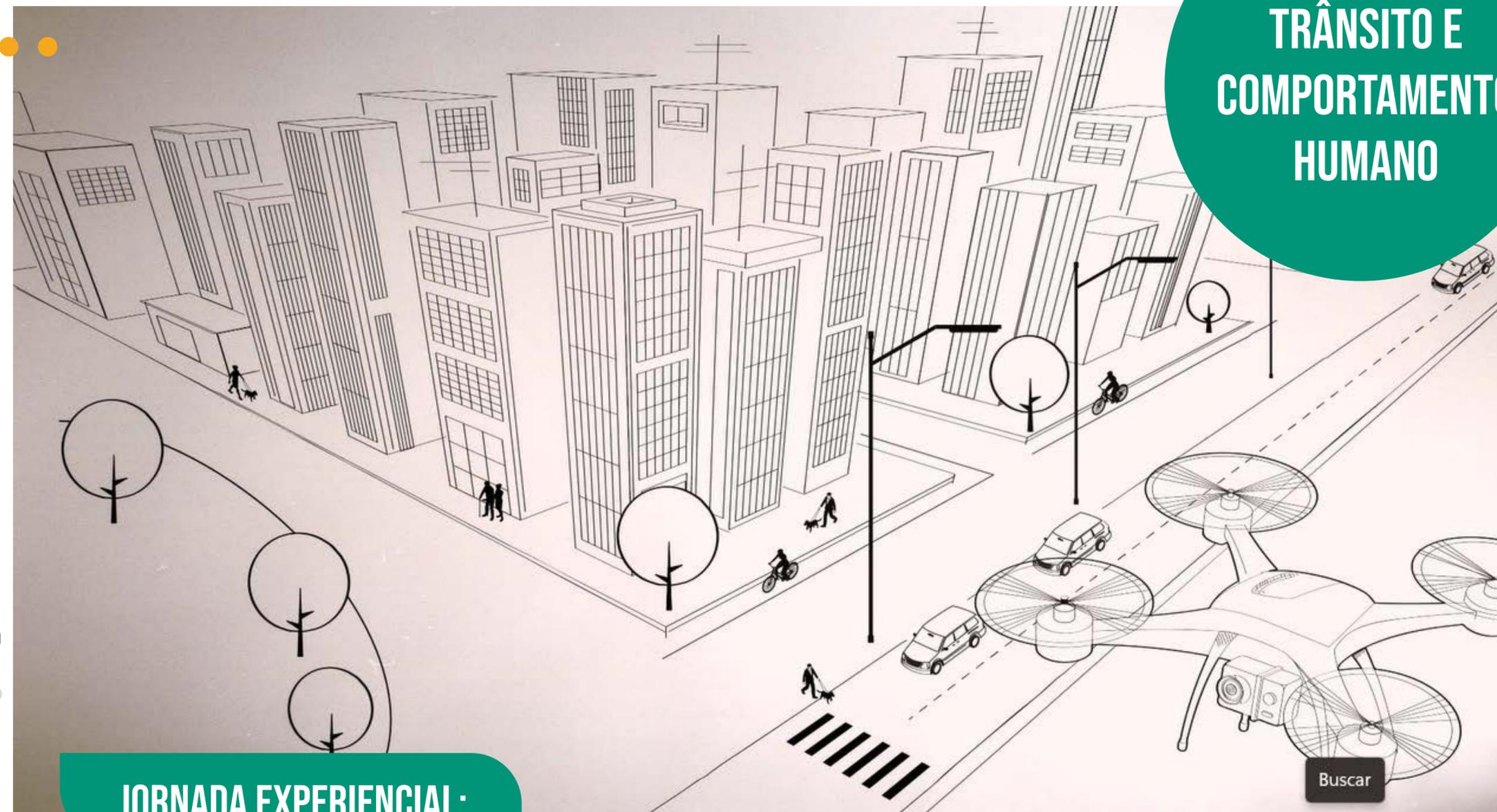


DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

ACIDENTES DE TRÂNSITO ACONTECEM PORQUE TEM UMA SÉRIE DE AÇÕES QUE O ANTECEDEM. O COMPORTAMENTO DAS PESSOAS TEM INFLUÊNCIA SOBRE O TRÂNSITO. O TRÂNSITO AFETA O COMPORTAMENTO DAS PESSOAS. TRÂNSITO SEGURO CONTRIBUI PARA O BEM-ESTAR DAS PESSOAS. AS LEIS DE TRÂNSITO SÃO FUNDAMENTAIS PARA POSSIBILITAR A SEGURANÇA NO TRÂNSITO.

ESSE ABORDA COMO O COMPORTAMENTO HUMANO E O TRÂNSITO SE INFLUENCIAM MUTUAMENTE. À MEDIDA QUE A HISTÓRIA SE DESEENROLA, OS CONCEITOS SÃO APRESENTADOS E EXEMPLIFICADOS. NESSE ESTILO DE VÍDEO, VOCÊ ESCUTA A HISTÓRIA, LÊ AS INFORMAÇÕES E VÊ OS DESENHOS SEREM PRODUZIDOS.



TRÂNSITO E
COMPORTAMENTO
HUMANO

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

A SEGURANÇA NO TRÂNSITO
INFLUENCIA A QUALIDADE DE
VIDA DAS PESSOAS.

VIVER:

CADA PESSOA É RESPONSÁVEL
POR SUAS AÇÕES E TODAS AS
AÇÕES TÊM CONSEQUÊNCIAS.

SENTIR:

EU SOU RESPONSÁVEL POR
FAZER A MINHA PARTE PARA
GARANTIR A SEGURANÇA
NO TRÂNSITO.

JOGO DA

SUSTENTABILIDADE



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

10 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos
(GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

DIREITOS E DEVERES SÃO IGUAIS PARA TODAS AS PESSOAS. IMPORTÂNCIA DE PRESERVAR O MEIO AMBIENTE E USAR OS RECURSOS NATURAIS DE FORMA EQUILIBRADA. AS PESSOAS PODEM FICAR FELIZES COM SUAS CONQUISTAS NAS DIFERENTES ÁREAS DA VIDA. TODOS OS CIDADÃOS DEVEM IGUALMENTE TER CONDIÇÕES DE UMA VIDA DIGNA. O PLANETA TERRA É UMA COMUNIDADE ÚNICA DA QUAL TODOS NÓS FAZEMOS PARTE.

A PRIMEIRA PARTE DESSE JOGO VISA TESTAR SEUS CONHECIMENTOS SOBRE O TEMA DA SUSTENTABILIDADE. SUA MISSÃO É FAZER A CORRELAÇÃO ENTRE CONCEITOS FUNDAMENTAIS PARA TORNAR O MUNDO MELHOR E SEUS SIGNIFICADOS.

JOGO DA SUSTENTABILIDADE

Que tal contribuir para melhorar o meio ambiente enquanto se diverte? Experimente fazer isso jogando o **JOGO DA SUSTENTABILIDADE**.

O jogo está dividido em duas fases: na primeira, você conhecerá conceitos básicos relacionados à sustentabilidade; na segunda, serão apresentados **4 desafios** para você resolver. Você pode jogar sozinho ou com seus amigos.

Vamos começar?

▶ Iniciar

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

O DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL NÃO ESGOTA OS RECURSOS PARA O FUTURO.

VIVER:

UM MUNDO MAIS SUSTENTÁVEL GARANTE MELHOR QUALIDADE DE VIDA PARA TODOS.

SENTIR:

EU POSSO CONTRIBUIR PARA QUE O MUNDO SEJA MAIS SUSTENTÁVEL.

PARTE I –
CONCEITOS
RELATIVOS À
SUSTENTABILIDADE



JOGO DA

SUSTENTABILIDADE



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental II e
Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

15 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos
(GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

COMO CONTROLAR O CONSUMO DE
ÁGUA DOCE.
COMO EVITAR A POLUIÇÃO DOS OCEANOS.
QUAL A DIFERENÇA ENTRE CONSUMO
SUSTENTÁVEL E CONSUMISMO.
COMO EVITAR A POLUIÇÃO DO AR.

NA SEGUNDA PARTE DESSE JOGO VOCÊ DEVERÁ RESOLVER DESAFIOS SOBRE COMO MELHORAR O MEIO AMBIENTE. CADA VEZ QUE ACERTAR A RESPOSTA, NOVOS DESAFIOS SERÃO LANÇADOS. SUA MISSÃO É TER O MÁXIMO DE ACERTOS PARA GANHAR ECOTUTUS E PLANTÁ-LOS AO FINAL.

JOGO DA SUSTENTABILIDADE

Que tal contribuir para melhorar o meio ambiente enquanto se diverte? Experimente fazer isso jogando o **JOGO DA SUSTENTABILIDADE**.

O jogo está dividido em duas fases: na primeira, você conhecerá conceitos básicos relacionados à sustentabilidade; na segunda, serão apresentados **4 desafios** para você resolver. Você pode jogar sozinho ou com seus amigos.

Vamos começar?

▶ Iniciar

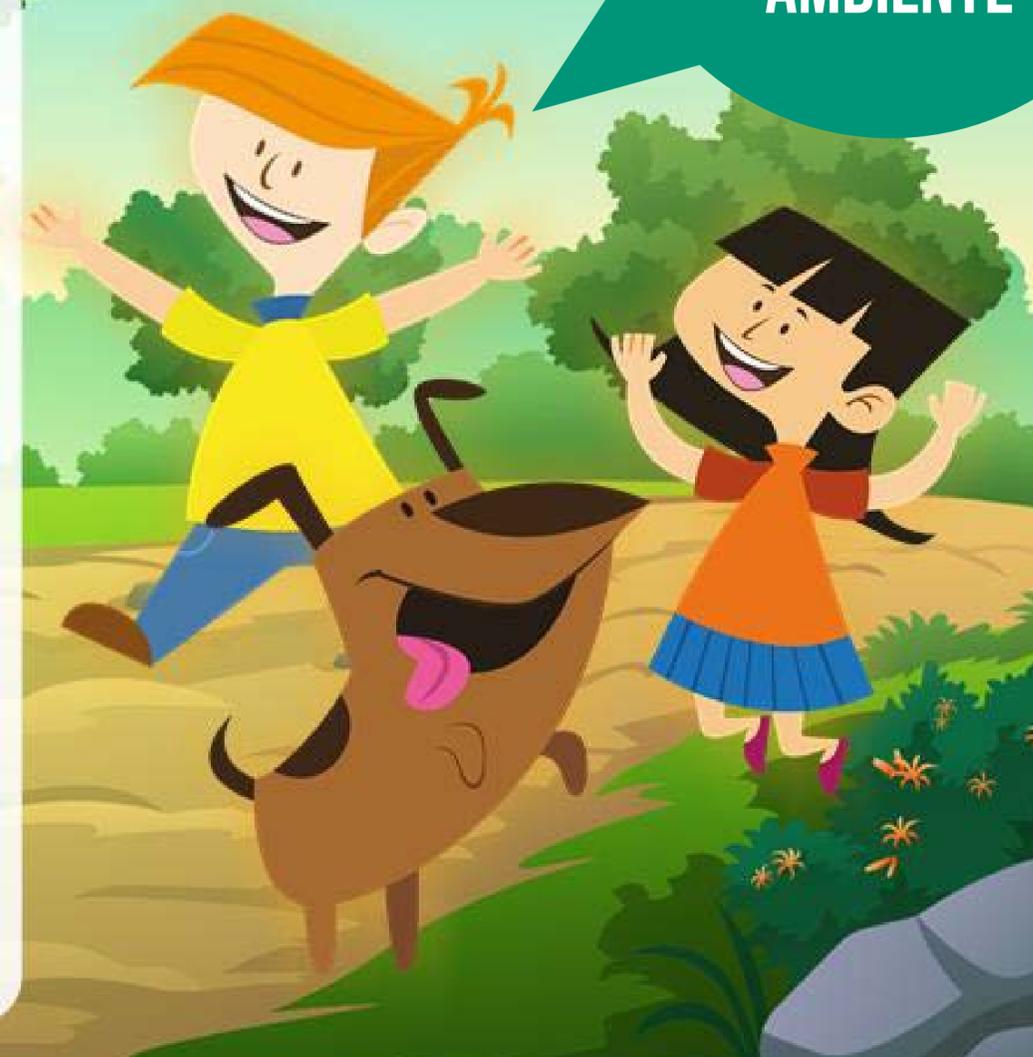
JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:
O JOGO POSSIBILITA A IMERSÃO
EM NOVAS IDEIAS.

VIVER:
MINHAS PEQUENAS ATITUDES
NO DIA A DIA PODEM TRAZER
GRANDES MUDANÇAS.

SENTIR:
EU CONSIGO AJUDAR CADA
VEZ MAIS A CONSCIENTIZAR
AS PESSOAS SOBRE A
IMPORTÂNCIA DA
SUSTENTABILIDADE.

PARTE II –
DESAFIOS PARA
MELHORAR O MEIO
AMBIENTE



WEBSÉRIE

“NO CORRE” PODCAST



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental II e Ensino Médio



TEMPO MÉDIO

40 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Individual



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone de ouvido, celular ou tablet com acesso à internet



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

IMPREVISTOS QUE ACONTECEM POR IMPRUDÊNCIA PODERIAM SER EVITADOS. TODAS AS PESSOAS QUE SE LOCOMOVEM PELAS RUAS – PEDESTRES, CICLISTAS, MOTOCICLISTAS E MOTORISTAS – DEVEM OBEDECER ÀS REGRAS DE TRÂNSITO. AO SE LOCOMOVER, É IMPORTANTE CUIDAR DA SEGURANÇA E USAR OS EQUIPAMENTOS OBRIGATORIOS DE PROTEÇÃO, ATÉ MESMO EM DISTÂNCIAS CURTAS. NO TRÂNSITO, É PRECISO TER CUIDADO PARA NÃO SE TORNAR O “VILÃO” DA OUTRA PESSOA, MESMO SEM QUERER. A PRESSA NÃO TRAZ A SOLUÇÃO E PODE ACARREJAR EM PROBLEMAS SÉRIOS.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

AS REGRAS DE TRÂNSITO SERVEM PARA PROTEGER AS PESSOAS.

VIVER:

AS SOLUÇÕES DOS PROBLEMAS DEPENDEM, EM GRANDE PARTE, DAS DECISÕES QUE TOMAMOS NA VIDA.

SENTIR:

ESCOLHO SEMPRE A OPÇÃO QUE TRAZ MAIS SEGURANÇA PARA MIM E PARA OS OUTROS.

WEBSÉRIE DIVIDIDA EM 4 EPISÓDIOS NARRADOS EM CLIMA DE SUSPENSE, TRAZENDO SITUAÇÕES QUE PODEM OCORRER COM PESSOAS QUE PASSAM PELAS RODOVIAS. AS HISTÓRIAS ABORDAM DIVERSOS TEMAS COMO AMOR, AMIZADE, SEGURANÇA NO TRÂNSITO, RISCOS DE ACIDENTE, E ENVOLVEM O MISTÉRIO DO SUMIÇO DE UM CÃOZINHO. COMO VOCÊ REAGIRIA DIANTE DE CADA UMA DAS SITUAÇÕES APRESENTADAS?

HISTÓRIAS
CONTADAS
PELA TETÊ



EPISÓDIO 2
TÃO PERTO, TÃO LONGE

JOGO DE DETETIVE

TESOUROS URBANOS

OLHAR DE FORMA DIFERENTE PARA O DIA A DIA JÁ CONHECIDO, PODE TRAZER DESCOBERTAS FUNDAMENTAIS! VAMOS EXPERIMENTAR?



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I e
Ensino Fundamental II



TEMPO MÉDIO

20 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet.



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em
Problema (PBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

A SEGURANÇA NO TRÂNSITO É UM TESOURO FUNDAMENTAL. EXISTEM TESOUROS QUE NÃO SÃO MATERIAIS, NÃO PODEM SER COMPRADOS, GUARDADOS OU ACUMULADOS.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

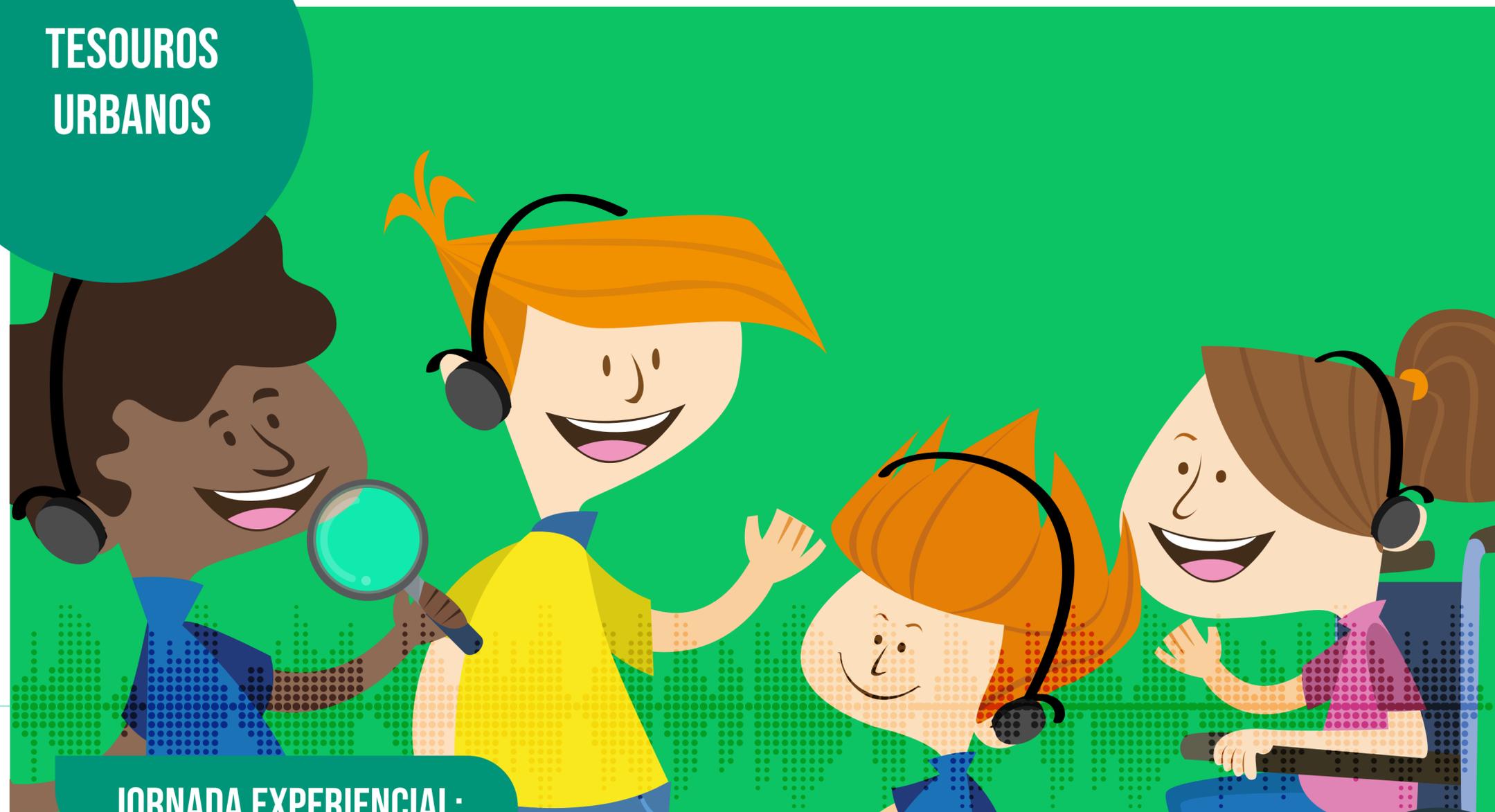
RESPEITO MÚTUO ENTRE AS PESSOAS, SOLIDARIEDADE E EMPATIA SÃO TESOUROS PRECIOSOS E VALIOSOS.

VIVER:

COMPORTAMENTOS RESPEITOSOS E EDUCADOS NAS RUAS TRAZEM SEGURANÇA A TODAS AS PESSOAS.

SENTIR:

SINTO QUE MINHAS ATITUDES PODEM CONTRIBUIR PARA A SEGURANÇA DA COLETIVIDADE.



JOGO DE DETETIVE

CAMINHOS SEGUROS

“MUDAR O COMPORTAMENTO PODE TORNAR OS CAMINHOS MAIS SEGUROS”. VOCÊ CONCORDA COM ESSA AFIRMATIVA? SABE O QUE ISSO SIGNIFICA?



NÍVEL ESCOLAR

Ensino Fundamental I e
Ensino Fundamental II



TEMPO MÉDIO

20 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



INFRAESTRUTURA

Computador, caixa de som ou fone
de ouvido, celular ou tablet com
acesso à internet.



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em
Problema (PBL)



DOWNLOAD

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS:

IMPORTÂNCIA DA OBEDIÊNCIA ÀS REGRAS DE TRÂNSITO PARA O DESLOCAMENTO SEGURO DE TODAS AS PESSOAS.

JORNADA EXPERIENCIAL:

PENSAR:

SE TODOS QUE TRANSITAM PELAS VIAS SEGUIREM AS BOAS PRÁTICAS DE TRÂNSITO, OS DESLOCAMENTOS SERÃO SEGUROS PARA TODOS.

VIVER:

É NOSSA RESPONSABILIDADE GARANTIR UMA CONVIVÊNCIA RESPEITOSA E SEGURA COM TODOS OS USUÁRIOS DAS VIAS.

SENTIR:

CONHECER AS BOAS PRÁTICAS DE TRÂNSITO ME AJUDAM A TOMAR DECISÕES QUE TRAZEM SEGURANÇA A TODOS.





 arteris

