

EDUCAÇÃO URBANA:

Uma introdução do direito à cidade no ensino fundamental



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome completo da autora: Letícia Mastrela Gomide

Título do trabalho: Educação Urbana: Uma Introdução do direito à cidade no ensino fundamental.

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [x] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)s autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Braulio Vinicius Ferreira, Professor do Magistério Superior**, em 14/07/2021, às 11:20, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **LETICIA MASTRELA GOMIDE, Discente**, em 14/07/2021, às 18:48, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site



https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2209056** e o código CRC **1F2872E3**.

Educação Urbana:

Uma introdução do direito à cidade no ensino fundamental

Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Artes Visuais
Arquitetura e Urbanismo

Trabalho de conclusão de curso

Letícia Mastrela Gomide
Orientador: Bráulio Vinícius Ferreira

Goiânia, 2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Gomide, Letícia Mastrela
Educação Urbana [manuscrito] : Uma Introdução do direito à cidade no
ensino fundamental / Letícia Mastrela Gomide, Bráulio Vinícius
Ferreira . - 2021.
XXXIX, 39 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Bráulio Vinícius Ferreira .
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Arquitetura e
Urbanismo, Goiânia, 2021.
Bibliografia.

1. Educação Urbana . 2. Direito à cidade . 3. Ensino fundamental . 4.
Cidadania . 5. Ensino urbanístico . I. Ferreira , Bráulio Vinícius . II.
Ferreira , Bráulio Vinícius, orient. III. Título.

CDU 72



UFG

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ARQUITETURA E URBANISMO

No dia 11 de Junho de 2021 foi realizada a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “**Educação Urbana: Uma Introdução do direito à cidade no ensino fundamental**”, de autoria de **Letícia Mastrela Gomide**, do curso de Arquitetura e Urbanismo, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. A Banca Examinadora foi instalada pelo(a) Prof. Bráulio Vinícius Ferreira, orientador do trabalho, com a participação dos demais membros:

- Simone Buiate Brandão - Membro Externo Convidado
- Ataíde Felício dos Santos - Prof. CEPAE/UFG
- Bráulio Romeiro - Prof. FAV/UFG

Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do(a) estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final de **10,00 (Dez)**, tendo sido o TCC considerado **APROVADO**.

Observações da Banca:

- A banca pontuou a potência do trabalho, destacando suas qualidades e virtudes e parabenizou a estudante.
- Pontuou sobre a necessidade de uma revisão de digitação no caderno da jornada. - Professor Bráulio Romeiro chamou a atenção para a representação que as crianças reconhecem e fazem na comunicação do tema da cidade.
- A banca também elogiou o texto, estrutura, organização e articulação.
- E também a possibilidade da construção da cidadania

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelo Orientador e pela Coordenação de Curso.



Documento assinado eletronicamente por **Braulio Vinicius Ferreira, Diretor**, em 17/06/2021, às 15:37, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Fernando Antônio Oliveira Mello, Coordenador de Curso**, em 17/06/2021, às 16:20, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).

Documento assinado eletronicamente por **Bráulio Romeiro, Professor do Magistério Superior**, em



23/08/2021, às 16:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ataide Felício Dos Santos, Professor do Magistério Superior**, em 24/08/2021, às 08:45, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2142841** e o código CRC **733F0C24**.

Referência: Processo nº 23070.026354/2021-99

SEI nº 2142841

RESUMO

Este trabalho contempla a segunda etapa de um projeto de conclusão do curso de Arquitetura e Urbanismo. A proposta abarca investigações de práticas pedagógicas lúdicas para a introdução da educação urbana nas escolas de ensino fundamental, com o objetivo de permear a formação inicial dos cidadãos. Para tal, foi elaborado um plano de ensino urbanístico gamificado, que pretende por meio de uma jornada, resgatar o “poder cidadão”. O público alvo são estudantes do 4° e 5° ano.

Palavras-chave: Educação urbana; Direito à cidade; Ensino fundamental; Cidadania; Ensino urbanístico.

ABSTRACT

This work contemplates the second stage of a graduation project in Architecture and Urbanism course. The proposal encompasses investigations of playful pedagogical practices for the introduction of urban education in elementary schools, with the aim of permeating the initial education of citizens. To this end, a gamified urban education plan was prepared, which intends, through a journey, to rescue “citizen power”. The target audience is 4th and 5th year students.

Keywords: Urban education; Right to the city; Elementary school; Citizenship; Urban education.

AGRADECIMENTOS

Chego à conclusão de mais uma etapa significativa em minha vida, mas essa caminhada só foi possível graças ao afeto e ao suporte recebidos até aqui. A construção deste trabalho foi repleto de contribuições valiosas de pessoas gentis que encontrei pelo caminho.

Primeiramente, agradeço à minha mãe, ao meu pai e minha irmã, por todo o amor e apoio incondicionais. Às minhas avós, Elena e Maria, que tanto me ensinaram, mimaram e apoiaram. À minha família, pelo carinho e partilhas.

Agradeço ao meu orientador Bráulio Vinicius, por todo o apoio no “fim desta picada”, pelas derivas e prosas. Ao professor Ataíde Felício, que aceitou o convite de compartilhar suas “aulas-oásis” e seus conhecimentos de forma tão gentil. Às crianças, que tanto me ensinaram e ensinam. Ao corpo docente da FAV, pela educação dialógica e afetuosa durante toda a graduação.

Agradeço ao meu companheiro, Caco Rodrigues, pelo amor, apoio, pelas felicidades e trabalhos compartilhados. Aos meus amigos, pelo apoio, carinho e pela leveza do cotidiano. Agradeço em especial, às minhas amigas Deborah e Fernanda, amizade para todas as horas, às amigas de infância Renata e Thamires, sempre presentes mesmo com a distância, às amigas que tanto compartilharam os trabalhos do curso de arquitetura, quanto as aventuras de uma vida universitária, Aline, Ana, Isabel e Larissa. Enfim, a luz de cada que passou por mim nesta jornada me contagiou e contagia. Obrigada!

SUMÁRIO

01. _____	
Apresentação.....	15
Trajetória e Justificativa.....	18
02. _____	
Metodologia.....	21
03. _____	
O direito à cidade e a educação.....	23
O plano de ensino urbanístico.....	27
04. _____	
Os planejamentos de aula.....	34
05. _____	
Jornada do cidadão ninja.....	57
06. _____	
A experiência em sala de aula.....	62
07. _____	
Considerações finais.....	73
Referências Bibliográficas.....	74

APRESENTAÇÃO

O crescimento urbano brasileiro é um processo recente na história do país. Estamos em um movimento emergente de compreensão e construção desta nova sociedade. As novas gerações já nascem nas cidades, distantes da natureza e experienciando os espaços urbanos, a vida citadina e seus conflitos. Faço parte desta geração urbana, nascida em Goiânia, uma das novas cidades brasileiras planejadas do séc. XX, e que logo vivenciou um crescimento exponencial, com diversos desafios e conflitos. Ao iniciar os estudos no campo ampliado que a Arquitetura e o Urbanismo são atuantes, questionamentos sobre o papel do arquiteto, para além das capacidades técnicas, são imprescindíveis.

Diante do fenômeno urbano, o filósofo e sociólogo francês, Henri Lefebvre (1901-1991), nos apontou uma prática de direito essencial: o direito à cidade. Visto que o espaço urbano é influenciado pelo sistema econômico capitalista, que acaba por transformá-lo em mercadoria. Em “A revolução Urbana”, Henri Lefebvre transcorre:

“O imobiliário, como se diz, desempenha o papel de segundo setor, de um circuito paralelo ao da produção industrial voltada para o mercado de bens não duráveis ou menos duráveis que os imóveis. Esse segundo setor absorve os choques. Em caso de depressão para ele afluem os capitais (...). Enquanto uma parte da mais valia global formada e realizada na indústria decresce, aumenta a parte de mais valia formada e realizada na especulação e pela construção imobiliária. O segundo setor suplanta o principal.” (LEFEBVRE, 1999, p.211)

Assim sendo, reconhecer o valor do espaço urbano é reconhecer a legitimidade das lutas por este. Lefebvre suscita uma produção de cidades que reconheça o valor de uso do espaço urbano, enquanto lugar para a realização da prática-sensível do ser humano. Agregado a isso, em “A cidade como um jogo de cartas”, Carlos Nelson F. dos Santos (1943-1989), arquiteto, urbanista e antropólogo brasileiro, nos apresenta a dinâmica urbana como um jogo:

“O jogo urbano se joga sobre um sítio determinado que é a sua “mesa”. Aí se juntam parceiros que se enfrentam segundo os grupos e filiações a que pertençam. Há os políticos, técnicos e funcionários que representam o GOVERNO. Aqui, é preciso distinguir de que nível

de governo se trata, pois sobre as cidades intervêm agentes federais, estaduais e municipais. Existem as EMPRESAS que agem através de investimentos na indústria, no comércio e nos serviços, com especial destaque para o capital ligado aos ramos imobiliários e da construção civil, cujas ações têm reflexos diretos no meio urbano. Por fim, entra a POPULAÇÃO, fragmentada nos diversos grupos (vizinhança, filiação política e religiosa, profissão, parentesco, afinidades...) [...] O ideal é que os jogadores, ou AGENTES do desenvolvimento urbano, dominem as regras estruturais e se acertem quanto à sua aplicação.” (SANTOS, 1988, p.50 e 51)

São inúmeras as estratégias políticas possíveis no ambiente urbano. O que é preciso é que o conhecimento das regras seja ampliado, assim como a competência para que todos participem ativamente, das questões urbanas. A escola como instituição social, tem um papel fundamental na formação da autonomia do indivíduo. Como diz Ermínia Maricato, arquiteta, urbanista, professora e ativista, é preciso combater o analfabetismo urbanístico, “Disseminar conhecimento, disseminar informação, disseminar formação política, econômica, social, ambiental, disseminar essa construção de sujeitos políticos, e não de receptores da balbúrdia, para usar o termo da moda, do que é a manipulação da informação nesse país.”¹ Em face disso, é preciso unir os olhares de arquitetos, urbanistas e pedagogos, para assim, podermos construir uma estratégia, em busca de um jogo urbano mais equilibrado. Ademais, garantir o direito à cidade das crianças, reconhecendo-as como agentes ativos na construção desse espaço, faz revelar a potência do brincar e o modo criativo de uma nova produção dos espaços urbanos.

É importante ressaltar que para a construção deste trabalho, e para melhor compreensão do leitor, os termos utilizados relacionados à didática e a prática de ensino, estão referenciados de acordo com a pedagoga Regina Célia C. Haydt, em “Curso de Didática Geral”, no qual pontua os tipos de planejamento didáticos. Ao reunir várias aulas sobre assuntos correlatos, constituindo uma porção significativa da matéria, podemos denominar *planejamento de unidade didática ou de ensino*. Ao descrever e operacionalizar os procedimentos diários para a assimilação do tema, denominamos *planejamento de aulas*. Isto posto, serão apresentados nesta investigação um plano de ensino urbanístico e o planejamento de oito aulas.

No primeiro volume do trabalho de conclusão de curso, abordei uma síntese

dos estudos direcionados ao processo de urbanização no Brasil, ao direito à cidade, à educação, à ludicidade e à gamificação, junto à ideia inicial de um plano de ensino. Agora, este segundo volume, consiste em um conjunto de investigações de práxis pedagógicas que ampliem a educação urbanística nas escolas de ensino fundamental, incorporando uma possibilidade de gamificação, com o intuito de melhorar o engajamento dos estudantes nas atividades. Serão evidenciados, primeiramente, os planos de ensino e aulas, em seguida, o mapa da jornada gamificada que complementa a experiência pedagógica, e ao final, o relato da minha experiência em sala de aula remota, no Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação (CEPAE - UFG), com os alunos do 4º ano.

¹ - Transcrição de fala em Live: “Maricato: “Direito à cidade nos tempos atuais.”. Disponível em: <<https://www.amigosenff.org.br/erminia-direito-a-moradia-na-cidade-sem-o-direito-a-cidade-nao-existe/>>. Acesso em: 11 de maio de 2021.

TRAJETÓRIA E JUSTIFICATIVA

Este trabalho parte de uma inquietação presente em toda minha trajetória universitária: o desejo e a preocupação em ampliar os saberes acadêmicos para a comunidade. Percebo que a maior parte das minhas atividades extracurriculares foram voltadas para a “rua”. Em 2015, no primeiro ano da graduação de Arquitetura e Urbanismo, fiz parte de um projeto de extensão chamado “Socializar”, em parceria com a SBPC/GO, que visa a popularização da Ciência, com o grupo interdisciplinar do projeto, fiz apresentações de algumas produções acadêmicas e debati o processo de pesquisa com diversos alunos de escolas públicas em Goiânia. Ainda em 2015, recebi um convite da minha querida prima Mariana, que é presidente da ONG Casa de Solana, para promover oficinas de artes para crianças em Santo Antônio de Goiás. Trabalhos que me atravessaram de diversas formas, e que mostraram o quão encantador era para mim aquelas experiências com as crianças.

A partir daí, pude participar de vários outros projetos extras: a formação do Centro Acadêmico Caracol, pois também me preocupava o amplo debate da Arquitetura e do Urbanismo com os próprios estudantes da graduação e nossa relação com a universidade; alguns congressos e encontros de estudantes, como o ENEA- GYN, que propiciaram debates enriquecedores; projetos como a “Deriva do Bem” e o “Casa fora de Casa”, que ampliaram meus olhares para com a cidade e a vida urbana; o escritório modelo de arquitetura, que hoje é reconhecido como o coletivo experimental do habitar político - Quintal, que tanto acrescentou e reforçou o meu dever social como estudante e cidadã.

Senti a formação no curso de Arquitetura e Urbanismo como um processo constante de “assumir-se”, como diz Paulo Freire:

“Uma das tarefas mais importantes da prática educativo-crítica é propiciar as condições em que os educandos em suas relações uns com os outros e todos com o professor ou a professora ensaiam a experiência profunda de assumir-se. Assumir-se como ser social e histórico, como ser pensante, comunicante, transformador, criador, realizador de sonhos, capaz de ter raiva porque capaz de amar. Assumir-se como sujeito porque capaz de reconhecer-se como objeto. A assunção de nós mesmos não significa a exclusão dos outros. É a

“outredade” do “não eu”, ou do tu, que me faz assumir a radicalidade de meu eu.” (FREIRE, 1997, p. 46)

Acredito que a prática educativo-crítica propiciada pelos queridos professores e colegas realizou-se exatamente por aí. A minha assunção passou por diversos momentos e experiências, e agora me assumir como mediadora do jogo urbano em que vivemos me atravessa de forma mais intensa. São muitos os desafios dos Arquitetos e Urbanistas, e um deles é difundir os saberes e a importância dessa área na vida das pessoas, visto que a percepção, o reconhecimento e entendimento de um espaço de qualidade (sendo um espaço público ou não) de um modo geral são pontos deficitários na população brasileira. Permita-me citar mais uma vez Paulo Freire, que reforça o compromisso que devemos ter conosco e com os outros, diante de uma realidade de tamanha desigualdade social:

“Ninguém pode estar no mundo, com o mundo e com os outros de forma neutra. Não posso estar no mundo de luvas nas mãos constatando apenas. A acomodação em mim é apenas caminho para a inserção, que implica decisão, escolha, intervenção na realidade.” (FREIRE, 1997, p.75)

Sou uma entusiasta da simplicidade, sinceridade e genialidade das crianças e a tentativa de unir os saberes construídos neste caminho com a esperança em uma educação crítica, inclusiva e democrática, em busca de uma sociedade mais humana, me trouxe até a construção desta proposta interdisciplinar entre o Urbanismo e a Pedagogia.

METODOLOGIA

Os métodos e processos adotados para as elaborações presentes neste trabalho, considerando desde o seu início, se deram a partir de revisão bibliográfica, observações, entrevistas e trabalho em campo. As leituras foram a respeito do processo de urbanização nas cidades brasileiras, o direito à cidade, a educação básica, ludicidade e o conceito de gamificação, que permaneceram como diretrizes para a concepção do plano de ensino, que compreende oito planos de aula desenvolvidos em conjunto com uma “jornada do herói” para engajar os alunos. A partir da interação com as turmas do 4º ano do CEPAE-UFG, utilizou-se de métodos de observação e paralelo a essa experiência em sala, entrevistas com professores, tanto da Pedagogia quanto do Design Gráfico. Ao final do processo, foi colocado em prática um dos planos de aula elaborado no plano de ensino urbanístico, consumando assim, o trabalho em campo.

O DIREITO À CIDADE E A EDUCAÇÃO

Ao apresentar este tópico, pretende-se situar brevemente o contexto do conceito de direito à cidade, que permeou todo o desenvolvimento do projeto, assim como os desafios pedagógicos na educação básica.

Este termo entrou em voga a partir de discussões levantadas por Henri Lefebvre (1901-1991), filósofo e sociólogo francês, que apontou diversas críticas à produção da cidade capitalista. As discussões partem da percepção que a industrialização provocou mudanças profundas no modo de vida e de produção da sociedade. Na cidade moderna, esse modo de produção do capital foi reproduzido para o espaço, antes experienciado pelo seu uso, passou a ter um caráter de mercadoria, se transformando em um segundo setor da economia. Em “A Revolução Urbana”, Henri Lefebvre transcorre:

“O imobiliário, como se diz, desempenha o papel de segundo setor, de um circuito paralelo ao da produção industrial voltada para o mercado de bens não duráveis ou menos duráveis que os imóveis. Esse segundo setor absorve os choques. Em caso de depressão para ele afluem os capitais (...). Enquanto uma parte da mais valia global formada e realizada na indústria decresce, aumenta a parte de mais valia formada e realizada na especulação e pela construção imobiliária.

O segundo setor suplanta o principal.”

(LEFEBVRE, 1999, p.211)

Assim sendo, reconhecer o valor do espaço urbano é reconhecer a legitimidade das lutas por este. Lefebvre suscita uma produção de cidades que valorize o valor de uso do espaço urbano, enquanto lugar para a realização da prática-sensível do ser humano. Este é um tema incorporado por diversos outros pensadores, e um debate necessário para a construção dessa nova sociedade urbana.

David Harvey, nascido em 1935, geógrafo britânico, é um estudioso das questões de urbanização e justiça social. Ele apontou como a urbanização foi um fenômeno de classes, já que a sobreprodução acumulada nas cidades sempre ficou no poder de poucos e como as cidades no capitalismo são elaboradas com a intenção do lucro e não para as pessoas. Essa questão pode ser apreendida no fato de que muito do que se constrói pelo capital não é habitado. Harvey acrescentou a importância de se entender os movimentos sociais para a criação de

novos espaços que refletem os desejos de todos os seus autores.

No Brasil, a partir dos movimentos sociais, o termo “direito à cidade” ganhou mais força e uma nova conotação. Bianca Tavolari, aponta em “Direito à cidade: uma trajetória conceitual”:

“Houve, no Brasil, uma combinação de concepções aparentemente pouco conciliáveis: um amálgama entre o direito à cidade, de Lefebvre, e a noção de luta por acesso a equipamentos de consumo coletivo por parte de movimentos sociais urbanos, desenvolvida por Castells.”
(TAVOLARI, 2016)

Em um primeiro momento, o termo foi comumente usado para referir-se à falta de acesso aos equipamentos e infraestrutura urbana. Em seguida, foi vinculado também à noção de cidadania e democracia. Os protestos por direito à moradia e ao transporte, que tomaram as ruas em 2013, por exemplo, evidenciam que essas lutas estão atreladas ao conceito de direito à cidade, uma vez que a falta de moradia e a dificuldade de acesso ao transporte implicam diretamente nas relações sociais e na experiência urbana. A luta por direito à cidade possui uma dimensão coletiva do desejo democrático e igualitário.

Apesar de ser uma discussão iniciada nos campos filosófico e político, há também o estudo do direito à cidade no campo jurídico, o qual estuda o real sentido deste direito, inicialmente descrito por Lefebvre, de modo institucional. No Brasil, o processo de formação das cidades foi pautado nos interesses particulares e o Código Civil defendia estritamente as propriedades privadas, limitando a ação do Estado no desenvolvimento urbano e favorecendo a especulação imobiliária.

O jurista e urbanista brasileiro Edésio Fernandes é um dos estudiosos deste tema e ressaltou que o Estatuto da Cidade foi um avanço significativo para a materialização desta questão legalmente, na qual a função social da propriedade e a participação popular são interpretadas como o conteúdo do direito à cidade. Uma conquista que foi fruto das mobilizações sociais brasileiras desde a década de 60 mas que permanece constante já que os conflitos urbanos não se encerram.

Pensar o direito à cidade, à educação, à saúde, entre outros, diz respeito a esse novo estilo de vida urbano, que cada vez mais cresce e se consolida. Nesse

sentido, uma das possíveis frentes para uma produção de cidades mais humanas, abertas ao encontro e as construções coletivas parte da educação e formação dos cidadãos. Assim, com este trabalho, busca-se também reforçar o direito à cidade das crianças, importantes atores na vida urbana, mas que sofrem com a crescente falta de liberdade, espaços de qualidade, áreas verdes, além de terem os seus desejos e vozes silenciadas pela sociedade, de um modo geral.

A EDUCAÇÃO

A escola pode ser considerada uma das instituições sociais mais importantes da nossa sociedade. Pensar sobre seus desafios e evidenciar alguns modos de atuação na prática de ensino é um exercício constante. Por séculos, a escola atendeu a elite e foi através de muitas lutas, no contexto de desenvolvimento da industrialização, que a educação foi universalizada.

A Constituição Federal Brasileira de 1988, reconheceu a Educação Básica como direito fundamental e como dever do Estado e da família, devendo ser propiciada a todos em sua plenitude. O governo assumiu a definição da política educacional como tarefa de sua competência e o controle do sistema escolar passou por uma política de avaliação nacional. Atualmente, o sistema é norteado pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Obviamente, os desafios da educação brasileira passam por inúmeras dimensões e as normas não asseguram uma educação de qualidade em todo país. Os problemas passam por duas esferas essenciais, sendo elas as concepções pedagógicas e a realidade cotidiana.

O ensino através de uma palestra monótona do professor, com alunos enfileirados e calados, copiando o conteúdo do quadro é uma abordagem que não se sustenta mais no século XXI, os alunos são facilmente entretidos por seus celulares e na falta dele, qualquer acontecimento exterior em relação à aula fica mais atraente. Há tempos, diversos pensadores apontam a necessidade de se valorizar o lúdico na aprendizagem. Vygostky (1991) apontou o jogo, a brincadeira e o ato de brincar como potencializadores da imaginação, sendo um meio de projeção da vida adulta, possibilitando que a criança ensaie seus futuros papéis e valores.

O lúdico, de maneira ampla, remete a diversão, as brincadeiras, a sensibilidade, a criatividade e a liberdade. Na educação, a ludicidade ajuda a construir um processo que estimula a autonomia do aluno.

“O jogo, a brincadeira e a diversão fazem parte de uma outra importante dimensão da aula, a ser desenvolvida pelos educadores, a qual denominamos amplamente de ‘movimento lúdico’. O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidade, ou cria condições mentais para sair de enrascadas. Vai, então assimilando e gostando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades que passam a ser fundamental, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como, também, ao longo da construção de seu organismo cognitivo,” (RONCA e TERZI, 1995, p.96)

Pensando na formação inicial de cidadãos, por uma cidade para pessoas, é essencial criar esses ambientes livres de uma pressão inibidora da criatividade. Fazer aflorar a sensibilidade, o olhar, a reflexão crítica e a cooperação das crianças é urgente para a transformação das cidades em busca de uma melhor qualidade de vida para todos.

Para reforçar a ideia de que é preciso unir a teoria da educação através da ludicidade, atualmente, uma dimensão importante a se levar em conta é a crescente onda dos jogos e a games entre os brasileiros. Segundo a pesquisa feita por Newzoo (2018), o Brasil já está na 13ª posição no ranking mundial da indústria de jogos. Junto a essa onda, a discussão sobre a gamificação também cresce. (PESSOA, 2019)

A gamificação é a aplicação dos elementos dos jogos em diversas outras áreas. A Gartner define a gamificação como: uso de design de experiências digitais e mecânicas de jogos para motivar e engajar as pessoas para que elas atinjam seus objetivos, desenvolvam habilidades ou estimulem a inovação. (BURKE, 2015)

A motivação e o engajamento são pontos essenciais. Vianna et al. (2013), apontam que podem ser definidos quatro eixos motivadores: competição, aprendizado, fuga da realidade e interação social. É notável a necessidade de pensarmos modos de prática de ensino motivadores e através das mecânicas de jogos podemos estimular esses pontos.

O PLANO DE ENSINO URBANÍSTICO

A concepção do plano de ensino urbanístico foi construída embasada em diversos elementos que irei discorrer neste tópico, como os caminhos metodológicos, as orientações da Base Nacional Comum Curricular, os conceitos propostos, a flexibilidade e a observação originária da experiência compartilhada no Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação (CEPAE - UFG), com as turmas do 4º ano de 2020.

As possibilidades de atuação na prática de ensino são diversas, como elucida Mizukami (1986) em seu livro “Ensino: As Abordagens do Processo”, cada linha pedagógica imprime uma concepção de mundo e de homem. Há as abordagens tradicionalista, comportamentalista, humanista, cognitivista, sociocultural, entre outras. Os caminhos metodológicos adotados neste trabalho são embasados em concepções humanistas, cognitivistas e socioculturais. Isso pois, a ênfase nas relações interpessoais, no conhecimento que advém das experiências dos alunos, a construção contínua do conhecimento, a importância da observação, a consideração quanto os aspectos sócio-político-culturais que estão inseridos os alunos, a autonomia e o protagonismo da criança são aspectos que direcionaram toda a investigação.

Somado a essas diretrizes, outras perspectivas que permearam toda a concepção foram a ludicidade, os jogos e o uso da gamificação no ensino. Na educação, a ludicidade ajuda a construir um processo que estimula a autonomia do aluno.

“O jogo, a brincadeira e a diversão fazem parte de uma outra importante dimensão da aula, a ser desenvolvida pelos educadores, a qual denominamos amplamente de ‘movimento lúdico’. O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidade, ou cria condições mentais para sair de enrascadas. Vai, então assimilando e gostando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades que passam a ser fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como, também, ao longo da construção de seu organismo cognitivo.” (RONCA e TERZI, 1995, p.96)

Particularmente, me interessa utilizar recursos que estão presentes no coti-

diano das novas gerações, mas em maioria de forma recreativa, que são os jogos, na aprendizagem. Pensando na formação inicial de cidadãos, por uma cidade para pessoas, é essencial criar ambientes de ensino livres de pressões que inibem a criatividade. As ideias iniciais deste projeto foram direcionadas a fim de construir um jogo de tabuleiro que abarcasse questões urbanas e o direito à cidade, mas dada a complexidade e o tempo reduzido para aprofundar nos estudos sobre componentes, mecânicas de jogos, estilos de jogadores, regras etc, um novo direcionamento surgiu em meio ao processo: elaborar uma aprendizagem gamificada.

A gamificação é a aplicação dos elementos dos jogos em diversas outras áreas. A Gartner, empresa de pesquisa em tecnologias, define a gamificação como: uso de design de experiências digitais e mecânicas de jogos para motivar e engajar as pessoas para que elas atinjam seus objetivos, desenvolvam habilidades ou estimulem a inovação. (BURKE, 2015) Uma das áreas possíveis para a gamificação é a Educação, já que para o processo de aprendizado eficaz, a curiosidade e o engajamento dos alunos são fundamentais para a construção dos conhecimentos.

Algumas etapas no desenvolvimento da experiência gamificada são parecidas à ideia da construção de um jogo de tabuleiro. É preciso conhecer o público alvo, definir as mecânicas, a temática e o objetivo. Com o auxílio de um plano de aula gamificado disponibilizado pela pesquisadora e mestre em Educação, Juline dos Santos, foram elencados o tema, contexto, objetivo geral e específico das atividades, a narrativa, os desafios e o método de recompensa, que será detalhado adiante.

Para a Educação Básica, o Ministério da Educação define algumas diretrizes normativas de ensino, e em conjunto às Diretrizes Curriculares Nacionais, há a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Documento referente às aprendizagens essenciais em cada etapa deste ensino. O Ensino Fundamental é dividido em anos iniciais, do 1º ao 5º ano, e os anos finais, do 6º ao 9º ano.

Em uma perspectiva geral, quanto às disciplinas de Geografia e História, nos anos iniciais do ensino fundamental deve se potencializar o desenvolvimento de noções de pertencimento, localização, orientação, compreensão das diferenças culturais e naturais do seu entorno. Uma construção do reconhecimento do “Eu”, do “Outro”, do “Nós” e como isso reflete na cidadania, na vida urbana e

rural, nas memórias coletivas e individuais. (BNCC)

É possível estabelecer uma relação direta destes princípios norteadores com a educação urbanística e o direito à cidade. Logo, este projeto envolve interdisciplinaridade de forma mais clara entre estas disciplinas, com o objetivo de reforçar a observação da realidade urbana e política da criança, incentivando a imaginação e a construção de novas possibilidades. Contudo, serão apresentadas possibilidades de se envolver várias disciplinas em diferentes momentos da experiência.

A partir da análise das aprendizagens essenciais da BNCC, foi considerado a dimensão da rua e o que é possível observar e sentir a partir dela, para assim iniciar os pequenos cidadãos na discussão urbana. Os temas escolhidos para a abordagem no plano de ensino foram: morfologia urbana, observação da paisagem, mobilidade urbana, conforto ambiental, resíduos sólidos urbanos, estrutura política municipal e a participação cidadã. Assim, o plano de ensino possui dois momentos complementares significativos: a dinâmica em sala de aula, envolvendo cada um desses temas e as atividades relacionadas ao projeto gamificado, no qual se explora uma jornada para o aluno adquirir mais habilidades e conhecimentos.

As Atividades poderão ser desenvolvidas com os alunos do 4º ano ou 5º ano de forma interdisciplinar, a depender das considerações dos educadores sobre os conhecimentos prévios de seus alunos e o planejamento didático da escola. A experiência gamificada também pode ou não ser utilizada no plano do ensino, isso porque um dos objetivos da concepção foi a flexibilidade, dado os abismos existentes entre as diferentes realidades das escolas brasileiras. As atividades podem ser trabalhadas pontualmente, ou ao longo do semestre, pois outros temas podem ser desenvolvidos a partir da aula inicial de morfologia urbana.

Cada disciplina pode preparar aulas de acordo com suas diretrizes, e é possível e desejável o envolvimento de outras disciplinas, por exemplo:

- a. História, em relação a origem das cidades e seu crescimento, os patrimônios históricos e sua importância, a diversidade cultural no meio urbano;
- b. Geografia, em relação às ações humanas no meio ambiente, diferentes

mapas, o tecido urbano, funções dos órgãos públicos, e direções cardais na localização de componentes físicos e humanos nas paisagens;

c. Artes, em relação aos movimentos artísticos e como ele influencia a arquitetura e formas das cidades;

d. Ensino Religioso, em relação às representações religiosas na arquitetura, a morfologia nas diferentes tradições religiosas e suas posições de destaque ou não, nas cidades;

e. Língua Portuguesa, estimular a pesquisa de toponímias, leitura e produção de textos relacionados a história do bairro da escola, o vocabulário relacionado ao estudo do urbanismo e cidadania;

f. Matemática, em relação a exploração das formas geométricas nas construções e espaços, operações de adição, subtração, multiplicação e divisão entre as questões de mobilidade urbana e resíduos sólidos urbanos;

g. Ciências, quanto ao uso da água, conservação do solo e preservação dos rios urbanos, o consumo consciente e a reciclagem no processo dos resíduos sólidos urbanos;

Os conceitos propostos para a construção do conhecimento e o fortalecimento do direito à cidade das crianças acompanham o raciocínio de que é necessário apresentar, primeiramente, alguns conceitos do urbanismo. Em seguida, tratar de questões urbanas em que as crianças estão diretamente envolvidas e potencializar a observação e a criatividade para pensar transformações. Em conjunto, a ideia é que se apresente uma jornada ninja, para que as crianças se engajem em obter habilidades e assim, conseguir ajudar a sua cidade. Ao final, as turmas compartilham suas visões e constroem coletivamente uma ação, que objetiva visibilidade ou transformação de um problema real do entorno da escola.

A experiência gamificada é construída sobre uma jornada ninja que consiste em explorar os sete encontros que ocorrerão durante o plano de ensino para lançar diferentes níveis de atividades complementares. O objetivo é se tornar um “cidadão ninja”, que a cada fase, precisará responder três níveis de atividades.

O nível 1, correspondente às definições de palavras novas aprendidas com o tema, o nível 2 são perguntas e discussões decorrentes dos debates e o nível 3 é um desafio, intercalando diferentes pesquisas e exercícios para o aluno. Ao apresentar o desafio para as crianças, elas serão conduzidas a montarem um caderno de jornada, que já estará impresso em A4, com as atividades complementares e as crianças acrescentarão a capa que desejarem. A ideia de um avatar é explorada no caderno, a fim de exercitarem o desenho de autorretrato, bem como objetivando abrir oportunidade para a fantasia desta jornada. A recompensa, por cada etapa concluída, é o ganho da habilidade, que será representada por diferentes adereços que podem ser usados para estilizar o avatar ninja da criança.

O caderno de jornada ajuda em uma dinâmica importante na aprendizagem do aluno que é visualizar os conhecimentos de cada unidade temática e materializar o seu todo, assim como uma possibilidade de transcrever suas ideias e pensamentos de outras ordens acerca de seus interesses e vivências, por meio da escrita e/ou desenhos. Como aponta Regina Célia C. Haydt:

“Os procedimentos de ensino devem, portanto, contribuir para que o aluno mobilize seus esquemas operatórios de pensamento e participe ativamente das experiências de aprendizagem, observando, lendo, escrevendo, experimentando, propondo hipóteses, solucionando problemas, comparando, classificando, ordenando, analisando, sintetizando etc.” (HAYDT, 2000)

A escolha da temática ninja partiu das observações do trabalho em campo, realizado no CEPAE-UFG. Estive presente na maioria das aulas remotas com o 4º ano, à convite do professor Ataíde e pude perceber através das conversas paralelas no chat um grande engajamento relacionado a um anime seriado, chamado Naruto. O assunto foi recorrente! Logo, achei interessante a conexão que se pode fazer entre um ninja e a construção do conhecimento e a formação de um cidadão. É preciso conhecimento e treinar habilidades para conquistar o seu poder. Trazer esse elemento do cotidiano recreativo das crianças para engajar na construção do conhecimento urbano foi a estratégia adotada.

Através da observação, também foi possível analisar de maneira mais próxima o nível de leituras das crianças nessa faixa etária, os vocabulários, o fluxo de pensamentos, as diversas formas de expressão na participação em aula. Dados

que auxiliaram na construção dos planos de aulas e no modo de tratar os temas escolhidos para esse público.

No mais, a ideia é que esses temas e discussões se iniciem no quarto ano, e se estendam, avançando e aprofundando as reflexões críticas a cada ano, ampliando o entendimento de temas urbanos urgentes e a participação cidadã sobre eles. Bem como, o mapeamento metodológico apresentado neste trabalho, não é dado como definitivo e estático, e carece da sensibilidade e práticas do professor facilitador da experiência, assim como todas as elaborações de planos de aulas em geral.

“Outro aspecto a ser lembrado é que “o plano é apenas um roteiro, um instrumento de referência e, como tal, é abreviado, esquemático, sem colorido e aparentemente sem vida. Compete ao professor que o confeccionou, dar-lhe vida, relevo e colorido no ato de sua execução, impregnando-o de sua personalidade dinâmica, sua vibração e seu entusiasmo, enriquecendo-o com sua habilidade e expressividade.”
(HAYDT, 2000, apud TURRA et al, 1975 p. 47-8)

O planejamento do curso consiste em uma metodologia ativa gamificada, mas a experiência do professor é fundamental para a ação, logo, a partir desse mapeamento metodológico proposto neste trabalho, abre um campo de possibilidades para desenvolver os temas de forma particular, adaptando para experiências que o professor já tenha prática.

O PLANEJAMENTO DE AULAS

Os planos de aula foram elaborados de acordo com as habilidades esperadas pela BNCC nos anos iniciais do ensino fundamental, e organizados de maneira linear, contextualizado no cotidiano da criança. Assim, como discorre Regina Célia C. Haydt:

“Há três critérios orientadores básicos na organização dos conteúdos: a continuidade, a sequência e a integração. A continuidade e a sequência estão relacionadas à ordenação vertical.(...) A integração, por sua vez, está ligada à ordenação horizontal e se refere ao relacionamento entre diversas áreas do currículo, visando garantir a unidade do conhecimento.” (HAYDT, 2000)

No decorrer do plano é possível notar uma continuidade, sequência e integração às outras disciplinas do currículo. Na experiência são explorados a observação, os sentidos, e a tradução destes a partir de diálogos, escritas e desenhos. Baseado no planejamento escolar padrão, sugere-se trabalhar os temas durante uma semana, contando que o encontro acontece em uma disciplina que possui 2 aulas por semana.

Primeiramente, são apresentados alguns conceitos básicos estudados no urbanismo, na aula sobre morfologia urbana. Em seguida, no encontro para passeio no bairro da escola, a criança é chamada para a observação do seu entorno, e assim, começa a elaborar o que vê e sente quando estiver em sala. Depois, na aula sobre mobilidade urbana, há um convite para esta questão, já que o deslocamento urbano até a escola é algo recorrente.

Após a reflexão deste deslocamento, a criança é dirigida a notar o que sente ao andar na cidade, ao habitar alguns espaços em sua vida e como algumas decisões arquitetônicas influenciam diretamente nestas sensações. Passado pelo sentido do tato, há as sensações olfativas que, em meio urbano, é diretamente afetada pelos resíduos sólidos e seus destinos, nesta aula sobre resíduos sólidos urbanos, há um destaque para a importância das associações de catadores e a importância da reciclagem dos resíduos gerados na cidade. Posteriormente é

posto as funções dos órgãos administrativos municipais nesta realidade e quais meios a participação cidadã pode-se dar, completando a experiência com uma ação coletiva, em busca de visibilizar ou solucionar alguma questão, no entorno da escola, que os afetam.

Devido à experiência em sala de aula, que só poderia ocorrer com a prática de um dos planos, e devido ao tempo reduzido do semestre, foquei em desenvolver e destrinchar a temática Morfologia Urbana, em que houve uma produção audiovisual, no estilo “Stop Motion” com papéis e colagens, para iniciar o tema e os conceitos com as crianças. Foram horas de produção, recortes, colagens, testes, gravação e narração. Foi desafiador e gratificante o “feedback” das crianças. O desejo que permaneceu foi o de desenvolver todos os temas com a mesclagem de produções audiovisuais autorais, textos e fotografias, mas pode-se constatar a potência desse tipo de produção.

O planejamento de aulas apresentado aqui permaneceu com o caráter presencial dos encontros para a realização completa da experiência gamificada, mas também foi possível perceber através do trabalho em campo com o CEPAE-UFMG, que é possível desenvolver um modo remoto das aulas de maneira tradicional, sem o recurso gamificado.

1º ENCONTRO - APRESENTAÇÃO

O objetivo dessa primeira aula é apresentar a temática aos alunos, junto à narrativa da jornada do cidadão ninja. Em seguida, iniciar a confecção dos cadernos de jornadas individuais, e estimular a estilização tanto da capa, quanto do avatar, para o início da experiência gamificada.

Materiais necessários:

- _ Folhas A4 coloridas para a capa
- _ Mapa da jornada impresso em A3
- _ Folhas do livreto de jornada impressas no A4
- _ Lapis coloridos
- _ Grampeador ou Cola

Orientações:

Iniciar a aula apresentando a temática Educação Urbana, inicialmente indagando se os alunos imaginam o que seja, se sabem a importância.

Em seguida, iniciar uma leitura coletiva do texto com a narrativa das duas cidades de forma impressa ou por apresentação de slides.

Após a leitura, explicar a dinâmica gamificada: para eles se tornarem um ninja, vai ser preciso realizar todas as atividades complementares do caderno de jornada. Após a realização delas, o professor irá dar o visto e dar a cada um, um adesivo correspondente. Eles ganharão vários adesivos representando as etapas para colarem no próprio caderno.

Apresentar o mapa da jornada ninja e entregar as folhas impressas do livreto de jornada. Orientar os alunos a escolherem a cor preferida para a capa, escreverem as informações iniciais no caderno e estilizar como quiserem.

* O mapa e o caderno de jornada estão expostos no capítulo 5.

Era uma cidade pouco engraçada, sem zelo à vida, acinzentada.

Imagine que você viva numa cidade onde as pessoas não têm um lugar para morar. Algumas moram embaixo das pontes, nas praças e em construções improvisadas. Imagine também que é difícil andar pela cidade, e quando é necessário ir para lugares mais distantes você tem dificuldades com o transporte coletivo. Imagine que por causa de uma vontade de construir grandes edifícios, as árvores, parques e lagos foram esquecidos. Imagine também que o lixo recolhido de todas as casas, comércios e hospitais estão acumulados nas ruas. E por fim imagine que você não consegue reclamar para ninguém sobre essa questão, e o pior, você paga para que tudo isso não aconteça.

Talvez a cidade que estamos imaginando tenha algumas características que a cidade onde você mora também tem. Agora imagine que tudo pode ser diferente:

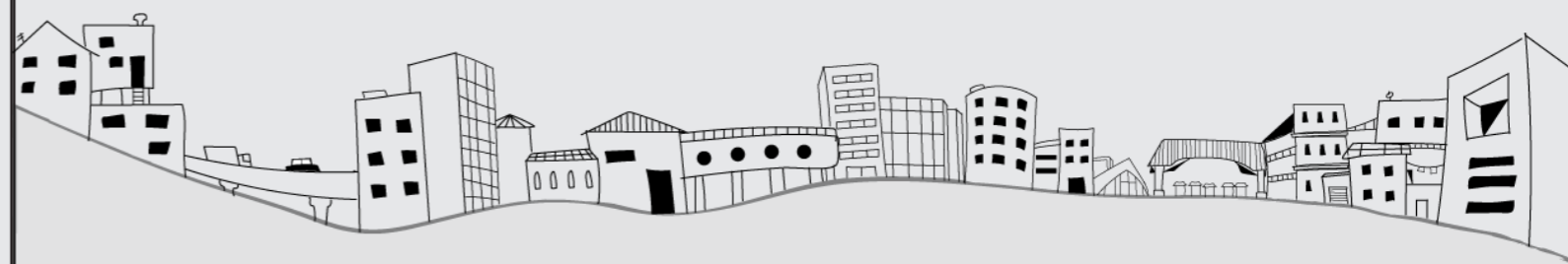
Uma cidade muito engraçada, com muito verde, toda encantada.

A cidade que mencionamos, e a sua cidade, pode ser agradável, com um bom sistema de transporte público, com ruas e calçadas acessíveis, com o meio ambiente sendo respeitado, com praças, parques e jardins - além do lixo ser recolhido de forma correta. E o principal: as pessoas vivem em casas confortáveis e seguras.

Mas como? Você pode ser um dos autores dessa mudança e ajudar a transformar a sua cidade.

Vamos começar uma jornada em busca do treinamento de cidadãos ninjas, para que possam adquirir habilidades e conhecimentos, e assim, promover as mudanças necessárias para uma nova cidade.

Para começar a nossa jornada, precisamos preparar o nosso caderno! A cada etapa concluída você adquire uma habilidade capaz de no final dar a você os poderes que te farão um cidadão ninja. Vamos começar?



CONFECÇÃO DO CADERNO

passo a passo ilustrativo

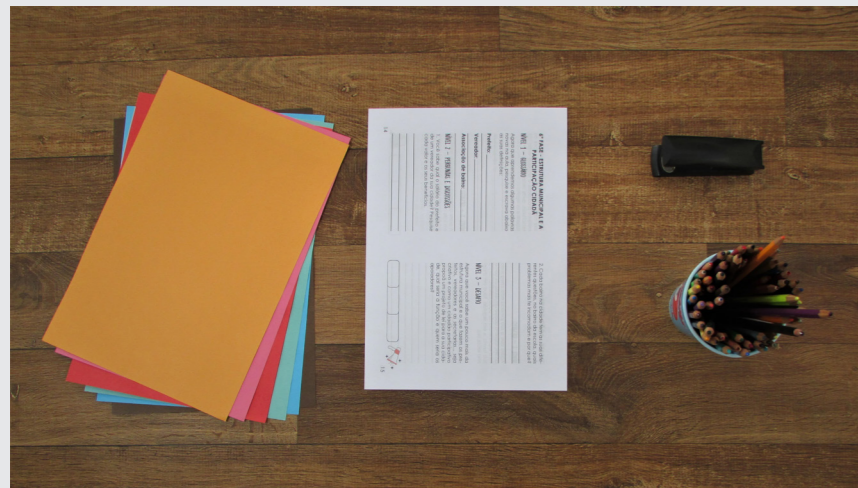


fig.1



fig.2

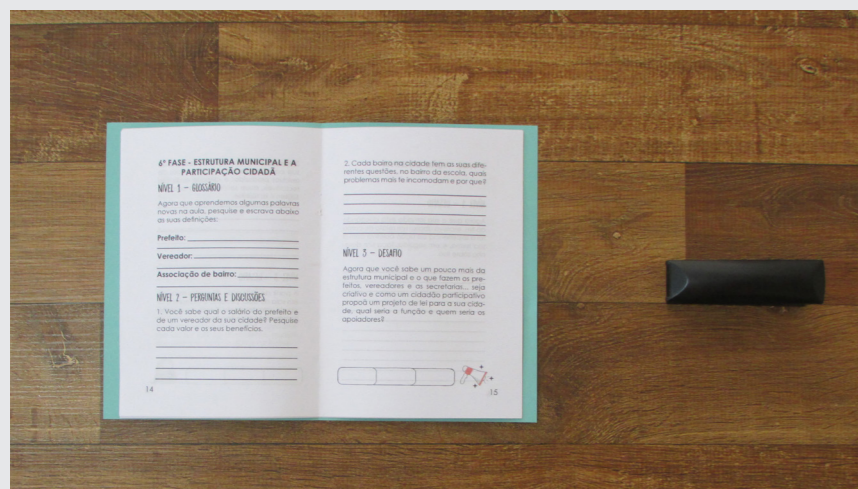


fig.3

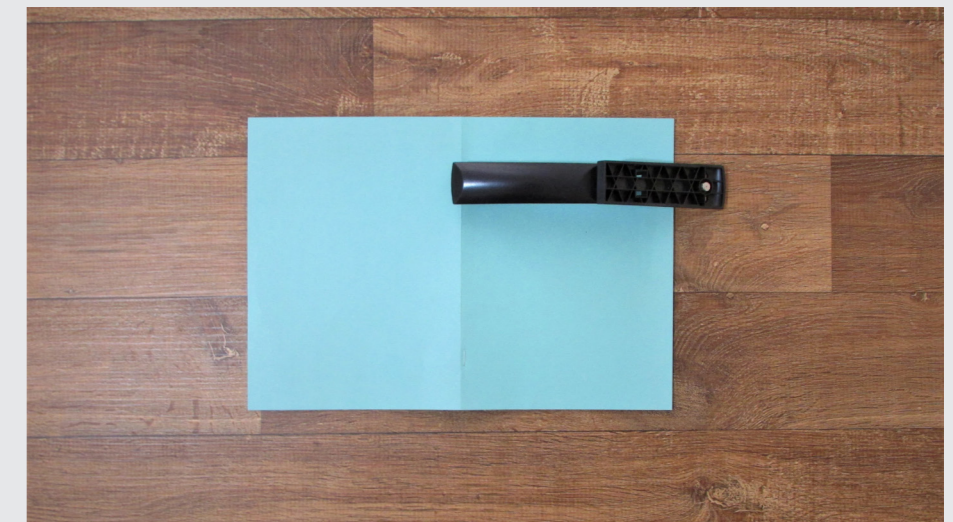


fig.4



fig.5

APRESENTAÇÃO DO CIDADÃO NINJA



Aponte a sua câmera de celular para o QRcode

1º SEMANA - MORFOLOGIA URBANA

A atividade tem como tema a paisagem urbana e as mudanças da cidade ao longo do tempo, a proposta central busca ampliar a observação e o conhecimento de possíveis morfologias urbanas, além de estimular a imaginação de novas realidades. Primeiramente, propõe-se a exibição de um vídeo explicativo, produzido para esta atividade, a fim de apresentar alguns conceitos estudados na Morfologia Urbana. Nas atividades, será abordado o resgate das memórias afetivas criadas na cidade, o incentivo à imaginação de novas possibilidades e reconhecimento dos edifícios históricos locais. A partir da inserção do tema nas disciplinas é possível provocar debates relacionados à verticalização das cidades, a ação do homem no meio ambiente, conforto ambiental, patrimônios arquitetônicos, entre outros.

Habilidades da BNCC:

História: (EF04HI03) Identificar as transformações ocorridas na cidade ao longo do tempo e discutir suas interferências nos modos de vida de seus habitantes, tomando como ponto de partida o presente.

Geografia: (EF04GEI1) Identificar as características das paisagens naturais e antrópicas (relevo, cobertura vegetal, rios etc.) no ambiente em que vive, bem como a ação humana na conservação ou degradação dessas áreas.

PASSO A PASSO

Materiais necessários:

- _ Projetor e caixa de som
- _ Impressão das folhas de atividades
- _ Materiais para colorir.

Inserção nas disciplinas:

Na disciplina de História, a morfologia urbana é um tema que pode ser inserido após os temas de nascimento das cidades e cidades planejadas. Conjuntamente com o tema de urbanização e crescimento das cidades.

Na disciplina de Geografia, a morfologia urbana pode ser apresentada como um tema que abre a discussão sobre o processo de urbanização e as ações antrópicas, em relação à cidade e ao meio ambiente; sobre o processo de disposição das construções, e as escolhas e leis que determinam as formas das cidades, abordando conjuntamente diferentes mapas.

Orientações:

Apresente o tema “Morfologia Urbana: toda cidade tem a sua forma” para os alunos e em seguida exiba o vídeo explicativo.

Após o vídeo, iniciar a leitura do texto das folhas de atividades para melhor reforço do tema e dos conceitos apresentados ou compartilhar os slides propostos com o texto reduzido e algumas imagens para apresentar e analisar diferentes contextos e morfologias urbanas com as crianças.

Terminado a leitura, abra espaço para a discussão com algumas perguntas orientadas: O que é urbano? E o que é morfologia? - para reforçar um novo conceito e palavras novas. Como é a morfologia do bairro da escola ou de onde moram? Quais são os lugares preferidos nesses bairros? Estimulando as memórias afetivas relacionadas às sensações que os locais causam. Tem muito barulho? É fresco? Conseguem lembrar de edifícios que fazem parte da história da cidade?

Se a leitura do texto for por meio dos slides, após a leitura e as perguntas orientadas, apresentar a sequência de fotos estimulando o olhar para os detalhes de cada realidade urbana e estilo arquitetônico. Primeiro trata-se da Cidade de Goiás - GO, uma cidade interiorana colonial, a segunda Manaus - AM, em uma região de casas de palafitas às margens do rio negro, a terceira São Paulo-SP, uma metrópole com diversas morfologias verticais, e a segunda uma rua de bairro de caráter residencial em Goiânia-GO, ainda com morfologia predominantemente horizontal, mas que possui diferenças significativas em relação às casas coloniais, em relação à fachada, distanciamento, tipo de pavimento, etc.

Em seguida, orientar os alunos nas atividades propostas no caderno de jornada. A primeira é reforçar os conceitos com o glossário.

Orientar e estimular as lembranças das formas dos lugares onde eles se

sentem bem, que acham bonitas e legais, dos parques e áreas verdes que frequentam ou gostariam de frequentar.

No terceiro nível, chamado desafio, o propósito é passar uma pesquisa para os alunos realizarem em casa sobre os edifícios históricos da cidade, descrevendo a história e a sua importância para a cidade, sua função e em seguida, estimulando o desenho de sua forma.

De acordo com cada disciplina, a ideia é que o professor acrescente perguntas que estimulem reflexões críticas ao processo de desenvolvimento das cidades para as crianças.

Ao término de todas as atividades o professor disponibiliza os adesivos para completar a primeira habilidade

ACESSO PARA O VÍDEO EXPLICATIVO



Aponte a sua câmera de celular para o QRcode

Link para o vídeo na plataforma Youtube: <https://youtu.be/Sk74iSTZaBI>

ACESSO PARA A APRESENTAÇÃO DE SLIDES



Aponte a sua câmera de celular para o QRcode

ACESSO PARA A FOLHA DE TEXTO



Aponte a sua câmera de celular para o QRcode

A BÚSSOLA

O símbolo escolhido para essa etapa foi a bússola pelo caráter de “guia”. Foi relacionado ao fato de que é preciso entender alguns conceitos do urbanismo primeiro, para então, se iniciar a jornada.



2º SEMANA - OBSERVAÇÃO DO ENTORNO

A atividade tem como proposta o estímulo à observação da paisagem urbana da vizinhança através de um passeio no entorno da escola, identificando características morfológicas, movimentações, pontos de encontros, etc e a posteriori promover uma leitura, em sala de aula, de um poema de Cora Coralina.

Habilidades da BNCC:

Geografia: (EF04GEI1) Identificar as características das paisagens naturais e antrópicas (relevo, cobertura vegetal, rios etc.) no ambiente em que vive, bem como a ação humana na conservação ou degradação dessas áreas.

História: (EF04HI03) Identificar as transformações ocorridas na cidade ao longo do tempo e discutir suas interferências nos modos de vida de seus habitantes, tomando como ponto de partida o presente.

Sugestão de inserção de disciplina para a semana do passeio:

ARTES : Confecção de Binóculo de papel higiênico para o passeio da turma.

Material necessário: 2 rolos de papel higiênico, tintas, cordão, tesoura sem ponta, e cola.

PASSO A PASSO

Materiais necessários

_Impressão da folha de texto

Orientações:

Durante o passeio, estimular a observação de detalhes da paisagem, dos estilos arquitetônicos, lugares mais movimentados, possíveis problemas de infraestrutura e pedir para escolherem algum detalhe especial para cada um, algo que nunca tinham reparado, etc.

Em sala de aula, promover a leitura da folha de atividades com o poema de Cora Coralina, se atentando para o olhar sensível à sua cidade, para a demora em observar suas ruas, a vida urbana interiorana, que possibilitou a transformação da observação em arte, poema.

A primeira atividade do caderno, consiste no glossário com algumas palavras do poema, logo, estimular a pesquisa destas.

Elencar alguns pontos históricos importantes da cidade e ao final estimular o desenho de um mapa afetivo que pode ser referenciado como se fosse o “mapa turístico” de uma cidade e instigar um desenho de como seria o mapa da cidade de acordo com os lugares preferidos de cada criança.

No desafio, orientar e estimular a produção de um poema, inspirado no bairro de morada da criança ou da escola, junto a um desenho.

De acordo com cada disciplina, a ideia é que o professor acrescente perguntas que estimulem reflexões críticas ao processo de observação e transformação da cidade para as crianças.

ACESSO PARA A FOLHA DE TEXTO



Aponte a sua câmera de celular para o QRcode

OLHOS ESPECIAIS

O símbolo escolhido para essa etapa foram olhos especiais. A referência foi o anime Naruto, no qual alguns ninjas possuem estilos diferentes de olhos, cada um com um poder. A relação do símbolo ao poder adquirido é o da observação aguçada.



3º SEMANA - MOBILIDADE URBANA

A proposta deste tema é despertar as crianças para as variadas formas de se mover na cidade, os custos e suas problemáticas. A mobilidade urbana é uma questão que impacta muito a qualidade de vida de todos os habitantes, e explorar as possibilidades coletivas, acessíveis e sustentáveis é essencial para exercer o direito de ir e vir de todos. Na primeira aula da semana trabalha-se o texto, e na segunda aula, os grupos de alunos apresentam a pesquisa relacionada aos transportes públicos sustentáveis.

Habilidades da BNCC:

(EF04HI03) Identificar as transformações ocorridas na cidade ao longo do tempo e discutir suas interferências nos modos de vida de seus habitantes, tomando como ponto de partida o presente.

(EF04HI06) Identificar as transformações ocorridas nos processos de deslocamento das pessoas e mercadorias, analisando as formas de adaptação ou marginalização.

PASSO A PASSO

Materiais necessários

- _ Impressão das folhas de texto
- _ Materiais para colorir.

Orientações:

Inicialmente, promover a leitura do texto com os estudantes.

Estimular as crianças a pensarem o trajeto de casa-escola e pedir para elaborarem um desenho que represente esse trajeto. Ajudar a pensarem algumas referências que elas lembram deste trajeto - se faz muitas curvas, se passam por avenidas, ciclovias, praças, etc, e como elas fazem esse deslocamento (Se é à pé, ônibus, moto...)

Orientar as atividades complementares do caderno de jornada. Em rela-

ção a segunda pergunta do nível 2, o ideal é que se faça em sala de aula, pois é um conjunto de operações relacionadas ao custo do trajeto de casa para a escola de cada um. Orientar o preço do litro de gasolina, a média de km gastos com um litro relacionado ao carro e moto e o preço de uma passagem de transporte coletivo.

Em seguida, orientar as operações de multiplicação, relacionadas à semana e depois, ao mês.

Dividir grupos em torno de 5 alunos, para a pesquisa do desafio do caderno de jornada, e posteriormente, na segunda aula da semana, eles apresentarem.

ACESSO PARA A FOLHA DE TEXTO



Aponte a sua câmera de celular para o QRcode

SAPATOS ESPECIAIS

O símbolo escolhido para essa etapa foram sapatos especiais. Nesta atividade, o pedestre e o caminhar pela cidade é valorizado, logo é necessário um calçado para as andanças ficarem mais confortáveis e seguras.



4º SEMANA - CONFORTO AMBIENTAL

Refletir sobre as variadas sensações térmicas, lumínicas e acústicas sentidas em diferentes lugares onde se vive, colabora na compreensão de um ambiente urbano de qualidade. A proposta de trabalhar o tema em sala é apresentar a importância de uma eficiente arborização urbana, ventilação, iluminação e como devemos aproveitar os materiais e entender o clima local para construirmos um ambiente confortável e seguro.

Habilidades da BNCC:

Geografia: (EF04GE10) Comparar tipos variados de mapas, identificando suas características, elaboradores, finalidades, diferenças e semelhanças.

(EF04GE11) Identificar as características das paisagens naturais e antrópicas (relevo, cobertura vegetal, rios etc.) no ambiente em que vive, bem como a ação humana na conservação ou degradação dessas áreas.

História: (EF04HI03) Identificar as transformações ocorridas na cidade ao longo do tempo e discutir suas interferências nos modos de vida de seus habitantes, tomando como ponto de partida o presente.

PASSO A PASSO

Materiais necessários:

- _Equipamentos para a projeção dos slides
- _Materiais para colorir.

Orientações:

Iniciar a aula apresentando a temática Conforto ambiental urbano e instigar sobre o que as crianças acham que seja isso.

Iniciar uma leitura coletiva do texto dos slides. No momento das figuras explicativas da ventilação, pausar e instigar as crianças a analisarem a ventilação da sala ou de onde estiverem. Acrescentar os problemas de saúde que pode se ter, se vivermos em ambientes insalubres, ou muito desconfortáveis, como a saúde mental também.

Ao final, debater quais lugares na cidade e em casa que eles mais gostam de ficar.

No momento do exemplo, orientar aos alunos a percepção das entradas e saídas de vento possíveis neste edifício. Como: as janelas na parte de baixo que recebem o vento e as aberturas na parte de cima do telhado, por onde sai o vento mais quente do ambiente; o uso da iluminação natural, que além de trazer conforto visual, é uma solução econômica; Os brises que bloqueiam as entradas de luz de forma direta no ambiente; E o uso da natureza, como as árvores e o espelho d'água que pode trazer conforto térmico e tranquilizar quem utiliza o espaço.

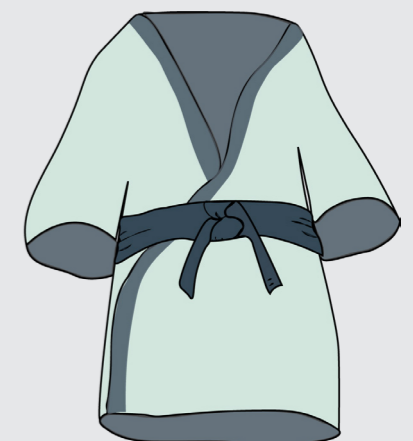
ACESSO PARA A APRESENTAÇÃO DE SLIDES



Aponte a sua câmera de celular para o QRcode

KIMONO

O símbolo escolhido para essa etapa foi o kimono. Nesta atividade é discutido o conforto ambiental. Diante disto, foi pensado a possível relação com a vestimenta, já que é um acessório de proteção corporal. A escolha do kimono foi pela temática ninja da experiência gamificada.



5º SEMANA - RESÍDUOS SÓLIDOS URBANOS

A proposta busca a compreensão dos problemas ambientais provocados pelo excesso de consumo nas cidades e os destinos dos resíduos sólidos urbanos. A intenção é ampliar o conhecimento sobre a problemática, os destinos corretos e a análise dos próprios resíduos produzidos.

Habilidades da BNCC:

Geografia: (EF05GEI1) Identificar e descrever problemas ambientais que ocorrem no entorno da escola e da residência (lixões, indústrias poluentes, destruição do patrimônio histórico etc.), propondo soluções (inclusive tecnológicas) para esses problemas

PASSO A PASSO

Materiais necessários:

_Equipamentos para a projeção dos slides

Orientações:

Ao iniciar a aula, apresentar a temática aos alunos, instigando o que já sabem e quais problemas urbanos ocorrem a partir dele.

Dividir grupos em torno de 4 alunos para o sorteio de 10 objetos:

Chiclete, fraldas descartáveis, caderno, lâmpada, copo de plástico, caneta, borracha, esponja multiuso (de cozinha), fio dental e escova de dente.

Cada grupo ficará responsável por pesquisar quanto tempo demora cada decomposição, com o uso do celular ou algum computador acessível. Instigar a dimensão do impacto desses resíduos diariamente nas cidades.

Promover uma leitura coletiva dos slides. Abrir o debate mencionando a importância da separação dos resíduos, como deve ser feita essa separação; resgatar a memória das crianças para os resíduos que elas produzem, assim como os produzidos na escola; a importância das associações de

catadores; a degradação do meio ambiente quando os destinos não são respeitados e executados.

Ao final, orientar as atividades do caderno de jornada.

ACESSO PARA A APRESENTAÇÃO DE SLIDES



Aponte a sua câmera de celular para o QRcode

MOCHILA RECLICA D'TUDO

O símbolo escolhido para essa etapa foi uma mochila especial. Nesta atividade é discutido os destinos corretos dos resíduos urbanos, logo foi relacionado à uma mochila para o cidadão ninja separar e reciclar de forma correta.



6º SEMANA - ESTRUTURA POLÍTICA MUNICIPAL E A PARTICIPAÇÃO CIDADÃ

Reforçar o conhecimento sobre a estrutura de poder político municipal e reconhecer as responsabilidades de diferentes instituições, através de uma dinâmica na primeira aula da semana, e apresentação dos desafios do caderno de jornada na segunda aula.

Habilidades da BNCC:

Geografia: (EF04GE03) Distinguir funções e papéis dos órgãos do poder público municipal e canais de participação social na gestão do Município, incluindo a Câmara de Vereadores e Conselhos Municipais.

(EF05GE12) Identificar órgãos do poder público e canais de participação social responsáveis por buscar soluções para a melhoria da qualidade de vida (em áreas como meio ambiente, mobilidade, moradia e direito à cidade) e discutir as propostas implementadas por esses órgãos que afetam a comunidade em que vive.

PASSO A PASSO

Materiais necessários:

- _ Cartolinas
- _ Equipamentos para a projeção dos slides

Orientações:

Iniciar a aula com a apresentação da temática, instigando os conhecimentos prévios dos alunos sobre o que faz prefeitos, vereadores, associações de bairro.

Dividir a turma e formar grupos, em torno de 4 alunos, para pesquisarem alguma dessas informações: função do prefeito; função do vereador; associação de bairro; o que é plano diretor. Reservar de 15 a 20 min para a pesquisa e pedir para anotarem na cartolina. Ao final, iniciar uma breve apresentação das pesquisas.

Na segunda aula da semana, apresentar os slides e promover a leitura

coletiva. Abrir espaço para o debate, apresentando alguns problemas possíveis na cidade e qual secretária seria responsável, como por exemplo: buracos no asfalto, recolhimento dos resíduos sólidos urbanos, poda de árvores, limpeza urbana, incentivo aos esportes ou à cultura, etc.

Orientar as atividades do caderno de jornada.

ACESSO PARA A APRESENTAÇÃO DE SLIDES



Aponte a sua câmera de celular para o QRcode

MEGAFONE

O símbolo escolhido para essa etapa foi o megafone. Nesta atividade é explorado a participação cidadã, no qual as vozes dos cidadãos são elementares para a transformação da cidade. É preciso que cidadão ninja exercite a comunicação com a sua comunidade e o governo.



7º SEMANA - AÇÃO COLETIVA

Estimular a autonomia dos alunos na observação de um problema do bairro onde se situam e desenvolver uma solução conjunta, podendo escolher alguma ação que pretende visibilidade ou transformação.

Habilidades da BNCC:

Geografia: (EF05GEI1) Identificar e descrever problemas ambientais que ocorrem no entorno da escola e da residência (lixões, indústrias poluentes, destruição do patrimônio histórico etc.), propondo soluções (inclusive tecnológicas) para esses problemas.

PASSO A PASSO

Materiais necessários

- _ Cartolinas
- _ Canetinhas e lápis coloridos.

Orientações:

A jornada está chegando ao fim, a partir das habilidades que os alunos adquiriram durante esse percurso. Inicie a aula com a temática: “Cidadãos Ninjas em ação”

Divida a turma em grupos de 5 alunos, reserve de 15 a 20 minutos, para juntos elencarem quais questões urbanas do entorno mais os afetam, peça para que escrevam na cartolina.

Abra um debate em sala, e peça para cada grupo expor os pontos escolhidos para todos. Ao final da exposição, a turma em conjunto vai escolher algum ponto em comum.

Pergunte quais são as possibilidades de ação perante o problema. É mais interessante uma ação de visibilidade? uma intervenção temporária? uma carta à algum vereador ou o prefeito?

A partir da escolha, montar com os alunos um cronograma de ação. Di-

vidindo na quantidade de etapas possíveis, de acordo com a realidade da turma.

O desafio para as crianças no caderno é relatar essa experiência e ao final, podem desenhar e completar o novo atavar ninja completo.

Como está explorado no próprio caderno de jornada, a ideia é que a jornada não acabará aqui, há muitos desafios na cidade e eles podem sempre estar atentos e usar a criatividade para o que pode ser feito.

A JORNADA NINJA

A jornada ninja começa com a exposição de duas realidades urbanas diferentes, a fim de demonstrar o problema a ser trabalhado, que seria uma cidade hostil, caótica e insalubre. Apresenta-se uma hipótese e possibilidade diferente, uma cidade acolhedora, acessível e agradável. O desafio é ajudar a transformar a cidade, já que as realidades urbanas brasileiras apresentam vários dos problemas apresentados na narrativa. Mas de que maneira? Conquistando habilidades para se tornar um cidadão ninja. Cada tema estudado visa uma habilidade a ser conquistada. A partir da realização das atividades complementares o aluno completa os três níveis necessários para assim, ganhar um adesivo representativo da habilidade conquistada.

As atividades complementares ficam concentradas em um caderno de jornada do aluno, que então, é disponibilizado para a escola, para que esta providencie as impressões dos livretos. No primeiro encontro do plano de ensino, organiza-se a confecção do caderno de jornada em sala de aula, orientando as crianças a desenharem a sua capa, e o próprio avatar, no espaço oferecido. Foi elaborado diferentes objetos que pudessem estilizar o avatar dos alunos e a recompensa fica a cargo do professor disponibilizar os adesivos ao final das tarefas. As cartelas de adesivo possuem objetos presentes no cenário representado no mapa que podem ser distribuídos pela presença em sala de aula, por exemplo. Contudo, cada objeto referente à habilidade só é disponível caso a criança faça as atividades.

Para uma visualização mais clara desse percurso, dividido em sete semanas, foi criado um mapa da jornada lúdica, com elementos presentes em cada temática correspondentes em seus respectivos campos coloridos do percurso. O objetivo do mapa é a sua exposição em alguma parede da sala, para simbolizar essa experiência para os alunos.

05.



HORA COLETIVA

1

2

5

6

3

4

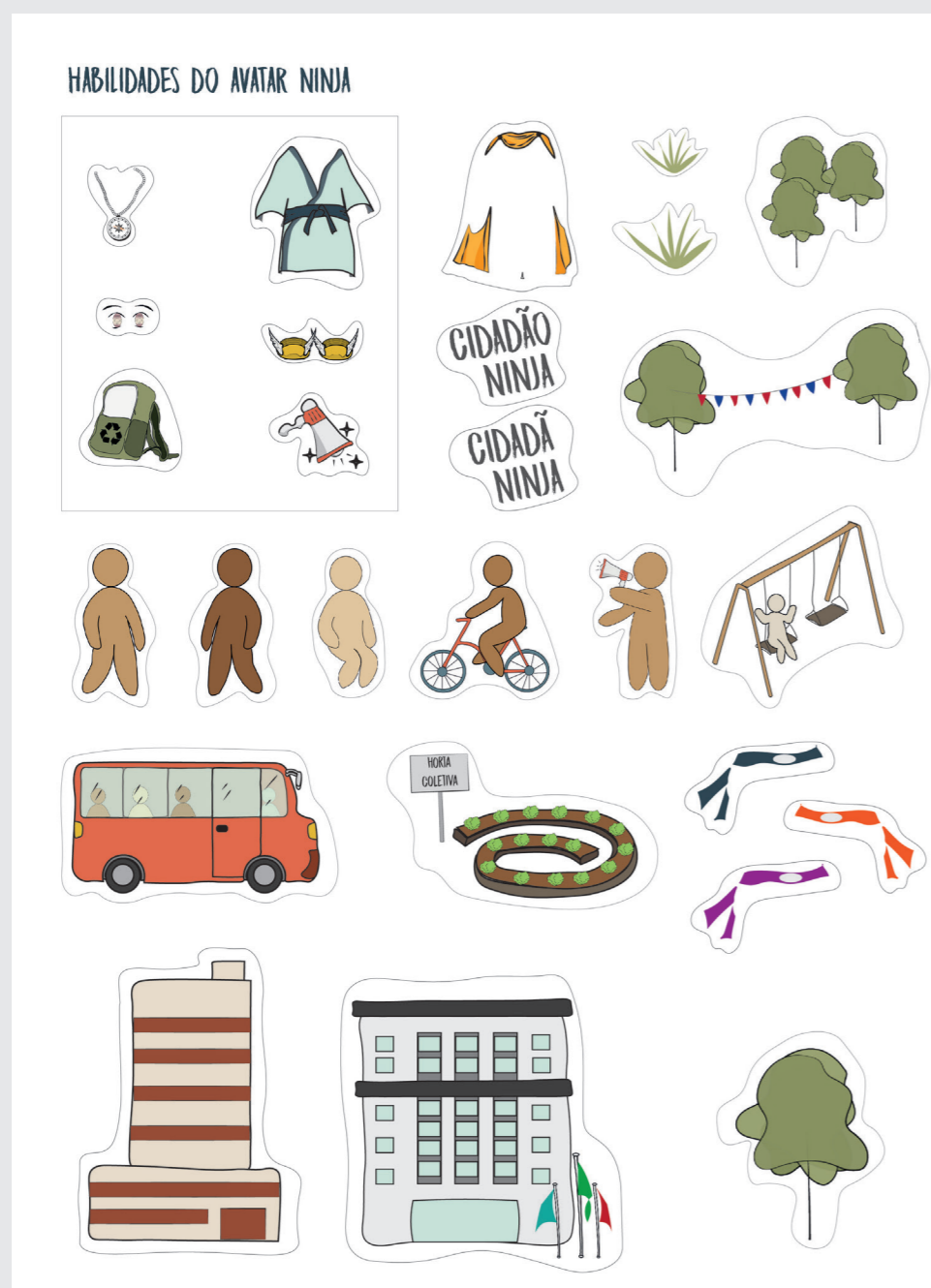
7

ACESSO PARA O CADERNO DE JORNADA



Aponte a sua câmera de celular para o QRcode

A CARTELA DE ADESIVOS



A EXPERIÊNCIA EM SALA DE AULA

Neste tópico apresento uma narrativa pessoal sobre a experiência em sala de aula realizada no CEPAE- UFG, por entender que as impressões desta vivência me atravessaram de forma singular e especial. Tento traduzir o que observei e o entusiasmo que senti ao compartilhar a cada momento. Na prática pedagógica ensinamos e aprendemos mutuamente, e o meu interesse aqui é transparecer esse crescimento permeado pelo afeto que vivenciei na construção do trabalho de conclusão de curso.

Em uma das etapas da pesquisa do TCC entrevistei o professor Ataíde Felício. Ataíde leciona História no CEPAE- UFG e desde o início se prontificou em colaborar com a minha pesquisa, participou da etapa intermediária de avaliação do TCC e além disso, fez um convite para vivenciar a prática pedagógica com duas turmas do 4º ano desta instituição, em conjunto com as estagiárias do curso de Pedagogia, também da UFG, Amanda Rocha, Gabriella Carmo e Larissa Magalhães.

Em um contexto pandêmico, com interrupções de aulas presenciais em todo o país, as instituições educacionais tiveram que improvisar e repensar a forma do ensino de maneira remota. Estar presente em sala de aula com as crianças, mesmo que intermediada por uma tela, me proporcionou uma experiência incrível para o processo de aprofundamento deste projeto, além de inúmeros momentos de alento diante de uma realidade conturbada.

A minha participação com as turmas se iniciou ainda em Dezembro de 2020, a fim de despertar a conexão e confiança com as crianças. Os atendimentos de História aconteciam de forma online, relacionados ao semestre 2020/01, para os alunos do 4º ano, inicialmente com as turmas A e B juntas. Esses momentos não eram considerados aulas, pois a escola, pais e alunos ainda estavam no processo de adaptação e reestruturação para a dinâmica do ensino de forma remota.

O plano de ação da escola consistia em envios de roteiros divididos em quatro escalas, no qual se referem ao bimestre do plano de ensino, com textos e atividades para as crianças, de todas as disciplinas e havia horários fixos estabelecidos para o atendimento de dúvidas. Felizmente, os roteiros de História já tinham uma tônica no conceito “Cidades”, casando bem com a proposta e a intenção desta

investigação. Iniciei a participação pensando que iria primeiramente apenas observar os atendimentos, no entanto, já fui surpreendida com a minha integração acolhedora pelo professor Ataíde nas discussões e, aos poucos, a cada encontro, fui percebendo uma interação maior dos alunos comigo.

Apesar do caráter não obrigatório e das dificuldades de acesso referentes ao estilo remoto de aprendizagem, tivemos uma presença expressiva dos estudantes nos atendimentos online, girando em torno de 40 alunos, uma vez que ao todo há 60 inscritos no 4º ano, divididos em duas turmas. Houve um momento que estavam presentes 46 alunos. Um cenário desafiador, em razão da dificuldade de atender as dúvidas, ouvir os relatos e acompanhar o chat, que acaba sendo um espaço de maior dispersão nessas ocasiões.

No segundo momento, com o início do segundo semestre 2020/02, os atendimentos online voltaram, mas já estava sendo previsto a volta às aulas, remotamente. Por meio de reuniões periódicas de supervisão para os estágios, entre eu, Amanda, Gabriella, Larissa e Ataíde, montamos conjuntamente um planejamento para definir os temas que cada estagiária trataria com as crianças. Estes encontros foram essenciais para ampliar as fronteiras dos nossos conhecimentos, as trocas foram diversas ao pensarmos juntos a temática urbana e as melhores traduções dos nossos conteúdos para a linguagem das crianças.

Nos roteiros de História, as cidades brasileiras e coloniais já eram temáticas debatidas pelo professor, então o Ataíde nos apontou a necessidade de discutirmos a transferência da capital de Goiás, ademais poderíamos decidir quais outros temas urbanos apresentaríamos para as crianças. Debates sobre as diversas possibilidades e a nossa colega Larissa Magalhães, graduada em Letras, nos apresentou a ideia de discutir as toponímias. Uma discussão interdisciplinar interessante, que acrescentou tanto para as crianças quanto para nós do grupo.

Ficou decidido que a colega Gabriela apresentaria o conceito das cidades planejadas e a transferência da capital goiana. Em seguida, a Larissa discutiria as toponímias, e como o nome de Goiânia surgiu. Logo depois, eu apresentaria a discussão sobre morfologia urbana e, a Amanda, o conceito de urbanização. Ao prepararmos esses encontros, além de colaborar na produção dos textos de cada uma, sempre selecionamos croquis urbanos e/ou fotografias para auxiliar na construção do debate.

Para iniciar o conceito de morfologia urbana optei pela produção de um vídeo, com o objetivo de facilitar a visualização e compreensão do assunto, como já estava previsto na elaboração da proposta no seminário de projeto. A linguagem visual adotada foi o “stop motion” a partir de colagens, já que o público alvo é o infantil. Para complementar a dinâmica em aula, preparei slides com o texto resumido do roteiro criado para o vídeo, junto a fotos com diferentes morfologias e tecidos urbanos. Como atividade complementar de História, referente à quarta escala/bimestre, organizei um roteiro de atividades para os alunos com um texto, descrevendo os conceitos tratados e mais algumas questões.

No momento em que as aulas realmente voltaram, e não eram apenas atendimentos, a dinâmica mudou e os alunos foram separados nas suas respectivas turmas A e B. O primeiro encontro foi com o 4º ano A, no qual ocorreu um ritmo de aula diferente da outra turma, pois há dois horários seguidos de História, o que possibilitou uma fluidez maior à exposição e ao debate. Já com o 4º ano B, a discussão aconteceu em dois encontros de 45 minutos, em que é possível constatar a interrupção da construção de um raciocínio coletivo através da limitação do tempo, pois, inicialmente, as crianças começam mais tímidas e quando a interação aumenta, a aula acaba e a continuação acontece dois dias depois.

Segui as orientações planejadas para dar a aula sobre morfologia urbana. Ao iniciar a aula, passei o vídeo para as crianças e a interação foi imediata, nas duas turmas. Surgiram inúmeros comentários e questionamentos. Algumas ficaram curiosas para saber sobre a técnica de produção do vídeo, outras entusiasmadas com o fato de reconhecerem a minha voz, outras ainda se identificaram com as colagens, pois elas também praticam essa atividade no dia a dia da escola. As crianças também se atentaram à música escolhida como trilha sonora e elogiaram de diversas formas a obra como um todo.

Em seguida, se formaram as “filas” para a leitura do texto em slide. Como essa prática de leitura coletiva já é esperada em aulas intermediadas pelo professor Ataíde, as crianças gostam e fazem questão de participar. Nessa atividade, surgiram várias questões pertinentes, uma delas apareceu quando estávamos lendo acerca das funções dos edifícios, em que um aluno perguntou: “Professora, mas tem tipo umas padarias que tem uma casa em cima, né?”, o que trouxe a oportunidade de discutir sobre os edifícios multifuncionais. Houve vários momentos no qual eles resgataram a memória de como é o bairro onde moram, tentando

classificar o tipo morfológico, se é horizontal, semi-horizontal ou vertical, se há comércios próximos, concentrados em avenidas ou dispersos pela vizinhança. Quando o assunto passou para as áreas verdes, uma aluna expôs: “Aqui em frente de casa tem um parque, mas não tem nada, o que adianta ter um parque cheio de lixo que as pessoas colocam?”, despertando o debate para a falta de qualidade de lazer na realidade deles.

No momento das análises iconográficas das fotografias e mapas com diferentes áreas verdes, a interação continuou e várias reflexões acerca da morfologia e estilo de vida das diferentes realidades foram feitas. Na exposição das palafitas de Manaus - AM, a utilização da madeira das casas foi bastante comentada e questionada em relação à resistência do material, assim como apareceu questionamentos sobre o acesso de energia elétrica, esgoto e coleta de lixo. Uma das falas que me chamou atenção, quando analisamos esta foto, pela forma espontânea de tentar solucionar o problema, foi: “Professora, como que passa o caminhão de lixo numa rua cheia de água? Não passa... Mas tem como passar um jet ski pegando o lixo né”, haja vista que, para esse aluno, em sua realidade, é normal haver uma coleta de resíduos urbanos, e por isso ele fez a relação do caminhão com o jet ski, pensando que poderia realmente ser uma solução viável para locais com transportes fluviais. Assim, é possível enxergar como crianças têm soluções criativas.

Quando apresentei a fotografia da rua onde moro, creio que houve uma certa identificação por parte de alguns alunos, pois as crianças interagiram muito nas observações e nas reflexões sobre as próprias ruas onde eles moram. Além disso, quando a exposição estava no momento em que apareciam os quatro tipos morfológicos das cidades juntos, principalmente na turma B, o debate se intensificou, acredito que o momento que ocorre a comparação, estimula as crianças a visualizarem os diferentes estilos de vida.

Outro aspecto curioso é o fluxo do pensamento próprio das crianças, uma aluna, em uma única fala, levantou a questão sobre o papel do governo nessas diferentes realidades, a falta de escolha das classes que vivem em condições precárias, sobre a diferente concentração de riqueza das cidades, a morte recente do prefeito da cidade de São Paulo, Bruno Covas, avaliou que morar na cidade de Goiás deve ser bom, complementando que ela adora o carnaval de lá, e finalizou cantarolando o ritmo de uma batucada.

Nesses momentos percebemos algumas pequenas confusões de termos e conceitos, como por exemplo, referir a cidade de Manaus como uma “cidade alagada”; quanto à quem se referir na administração das cidades como prefeito ou presidente; quanto à responsabilidade da cidade, e assim, podemos aproveitar esses momentos para explicar melhor alguns conceitos que ainda não apreenderam. Nesta experiência, o professor Ataíde logo explorou toda a ideia levantada pela aluna e enfatizou a importância da participação cidadã na gestão das cidades. Ouvir as crianças se expressarem, observar esses fluxos e compreender as suas dúvidas é essencial no processo de aprendizagem.

Outro comentário interessante que apareceu foi relacionado às árvores da cidade e o papel dos pássaros na dispersão das sementes, nele a aluna contra argumentou a colega que falava sobre as árvores inapropriadas que as pessoas plantam em suas calçadas, e disse: “[...] às vezes nem são as pessoas que plantam, é como a professora Flávia, de Ciências, já falou para gente, que os passarinhos comem as sementes e, nas fezes deles, saem as sementes”. O que mostra a capacidade de interdisciplinaridade no pensamento e o potencial disto.

Em seguida, um aluno comentou: “Se eu fosse dono de uma cidade, eu ia colocar 50% da cidade distribuída em parques enormes...”. A partir dessa fala, questionei se a cidade tinha um dono e logo as reflexões das crianças vieram à tona, e várias crianças queriam falar, ao mesmo tempo, diversas coisas, transparecendo entusiasmo.

Os encontros terminaram com desejos de mais tempo de troca e reflexões por parte das crianças, o que evidencia a vontade de escuta e diálogo. Esses dados demonstram como os alunos podem se interessar mais por aquilo que estão aprendendo se a matéria for lecionada de uma forma interativa, dinâmica, que incentiva a dúvida e a curiosidade, a partir do cotidiano deles. Segundo Paulo Freire:

“o fundamental é que professor e alunos saibam que a postura deles, do professor e dos alunos, é dialógica, aberta, curiosa, indagadora e não apassivada, enquanto fala ou enquanto ouve. O que importa é que o professor e alunos se assumam epistemologicamente curiosos.” (FREIRE, 2004)

Além disso, durante os encontros houve várias interações de outras ordens, que dão o ar da graça, como por exemplo, no decorrer da análise morfológica do centro, fui surpreendida com um “Professora, eu adoro ir no centro para ir comprar meus materiais escolares”, e seguido de um comentário de outro aluno “Eu gosto de ir nas lojas de 1,99”, em outro momento “Profe, eu vou ali dar ração para a cadela mas já estou voltando, tá?”. A espontaneidade das crianças é potente e cativante. Em geral, fui agraciada por ter compartilhado esses momentos com uma turma tão participativa, intermediada por um professor que leciona de forma tão afetuosa e admirável, como o professor Ataíde. Poder observar os diferentes níveis de leitura, o gosto pela leitura coletiva, os vocabulários, a gentileza entre eles e até a “autogestão”, como quando eles chamam a atenção dos colegas dispersos no chat, enriqueceu imensamente a minha percepção da prática pedagógica.

Estive presente na maioria dos encontros, sempre com a alma cheia de vontade de compartilhar o que tenho de melhor, a fim de contribuir ao máximo com a construção do conhecimento dessas crianças. Porém, sinceramente, o que encontrei foram momentos de refúgio, e de vários pequenos encantamentos. A energia e sabedoria das crianças tem o poder de nos renovar.

No mais, tratar da morfologia urbana com as crianças permite uma ampla possibilidade de vínculos com outros conhecimentos, individuais e interdisciplinares. É possível, além da clara relação com a História e Geografia, incluir a Ciência, a Língua Portuguesa, a Matemática, as Artes e a Tecnologia nas discussões morfológicas.

Abordar a realidade da criança se mostra bastante eficaz na aprendizagem e na construção das reflexões, potencializando a observação do seu entorno e a comparação com outras realidades apresentadas. Mesmo diante do fato de não vivenciar todo o planejamento de ensino e a experiência gamificada propostos neste trabalho, não significou a ausência dos outros temas no debate em sala de aula. Os próprios alunos elaboraram as relações e inseriram outras questões urbanas pertinentes diante do assunto exposto.

ACESSO AO ROTEIRO DE HISTÓRIA DA 4º ESCALA E A ATIVIDADE COMPLEMENTAR



Aponte a sua câmera de celular para o QRcode

As atividades referentes às aulas que abordaram o conceito de cidades planejadas e a transferência da capital são pertencentes ao ROTEIRO 05 do conjunto de roteiros da 4º escala de História apresentados na pasta.

RESPOSTAS E DESENHOS

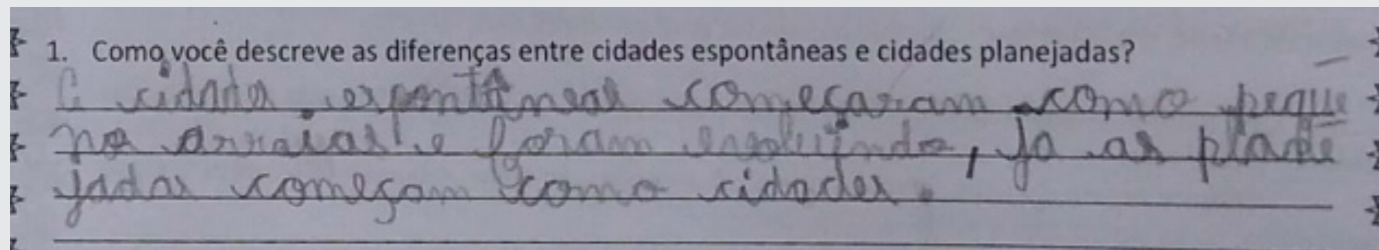


Fig. 7 - Gustavo, 4º A.

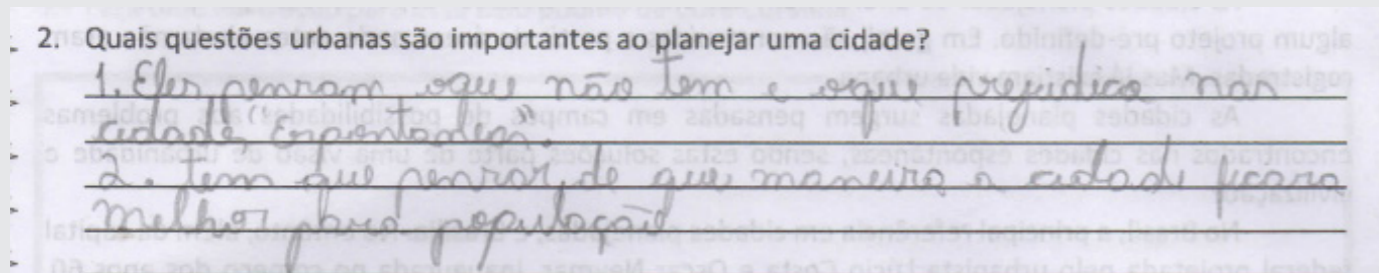


Fig. 8 - Gabriel, 4º A.

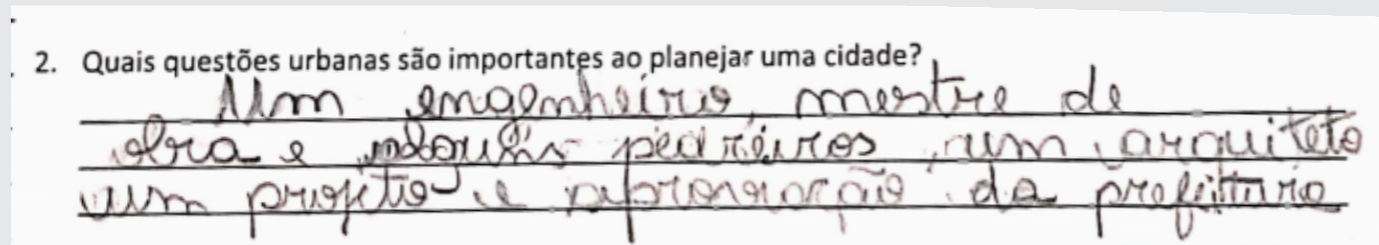


Fig. 9 - Luis Filipe, 4º A.

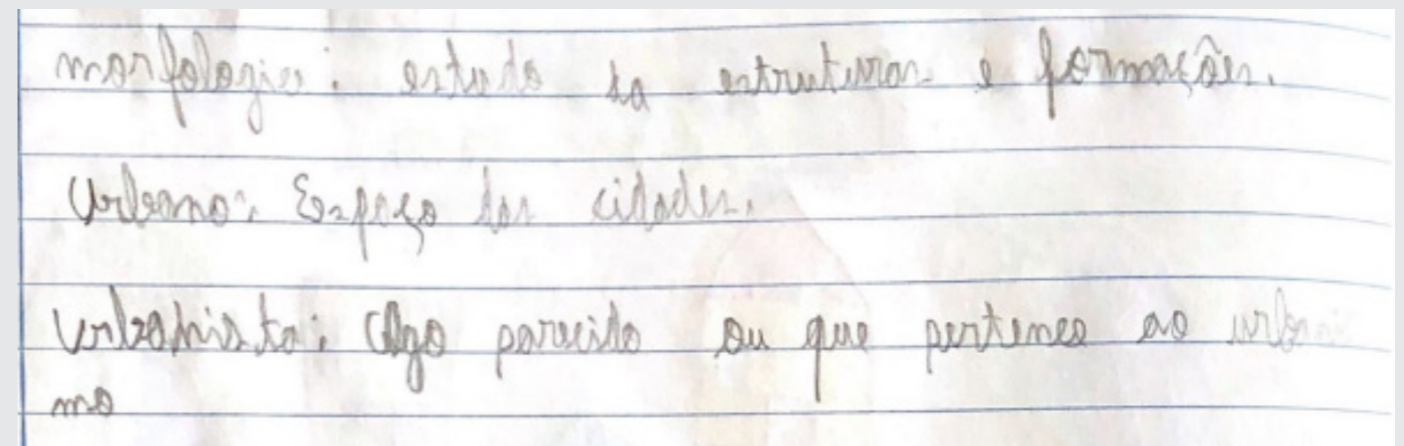


Fig. 10 - Guilherme, 4º A.



Fig. 11 - Desenho sobre cidade com qualidade de vida.
"Tenha um bom dia!"
"Valeu!". Guilherme, 4º A.

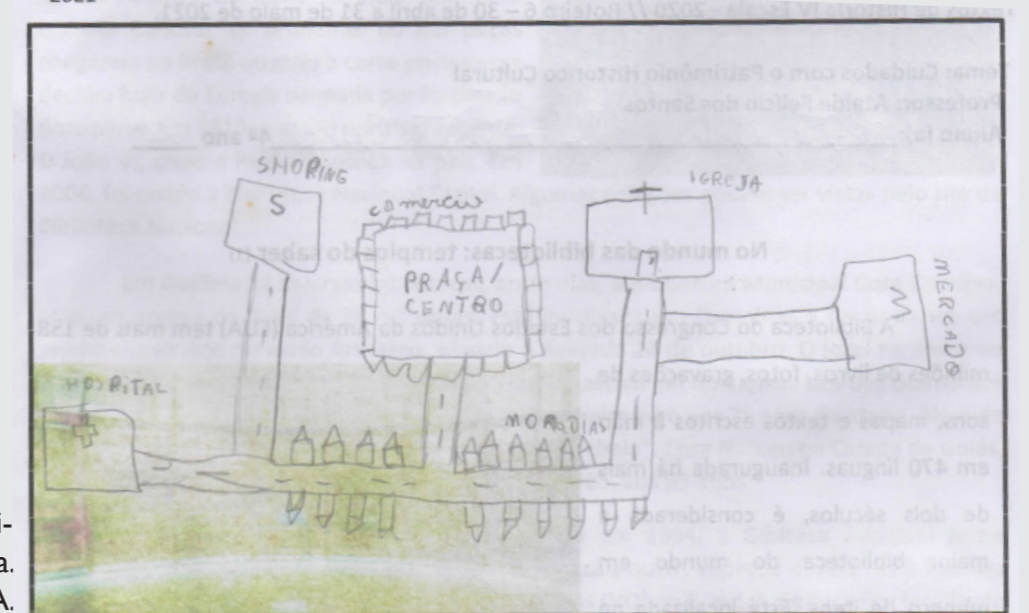


Fig. 12 - Desenho sobre cidade com qualidade de vida.
Gabriel, 4º A.

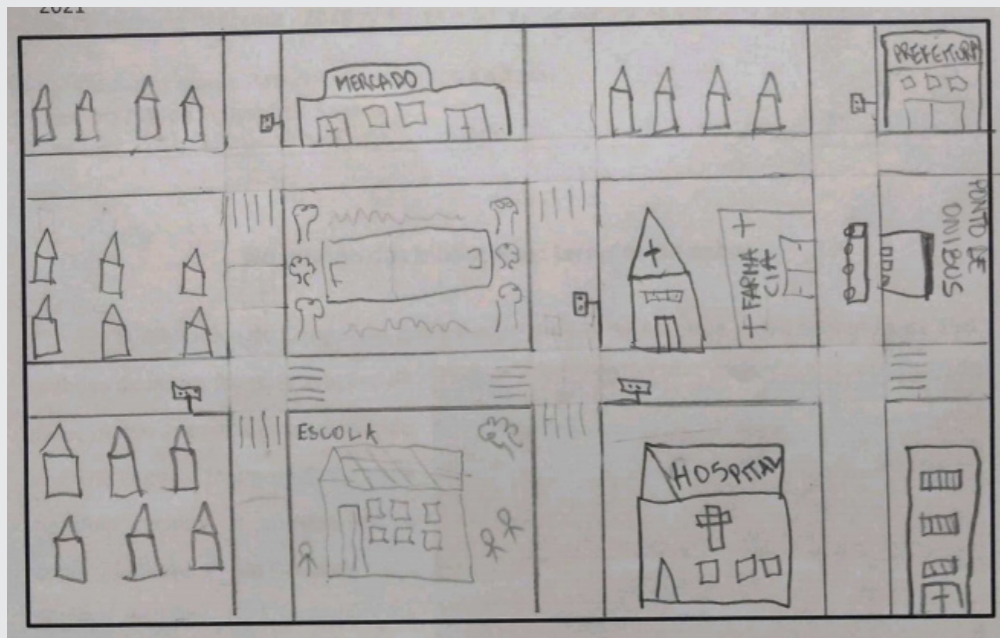


Fig. 13- Desenho sobre cidade com qualidade de vida. Francisco 4º A.

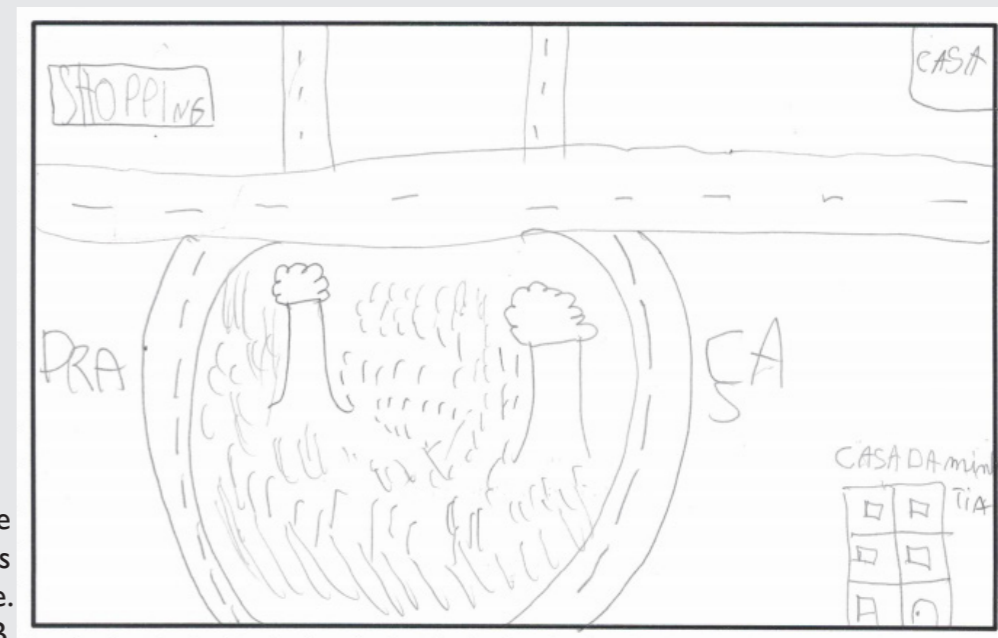


Fig. 16 - Desenho sobre mapa dos lugares preferidos da cidade. Dominic, 4º B.

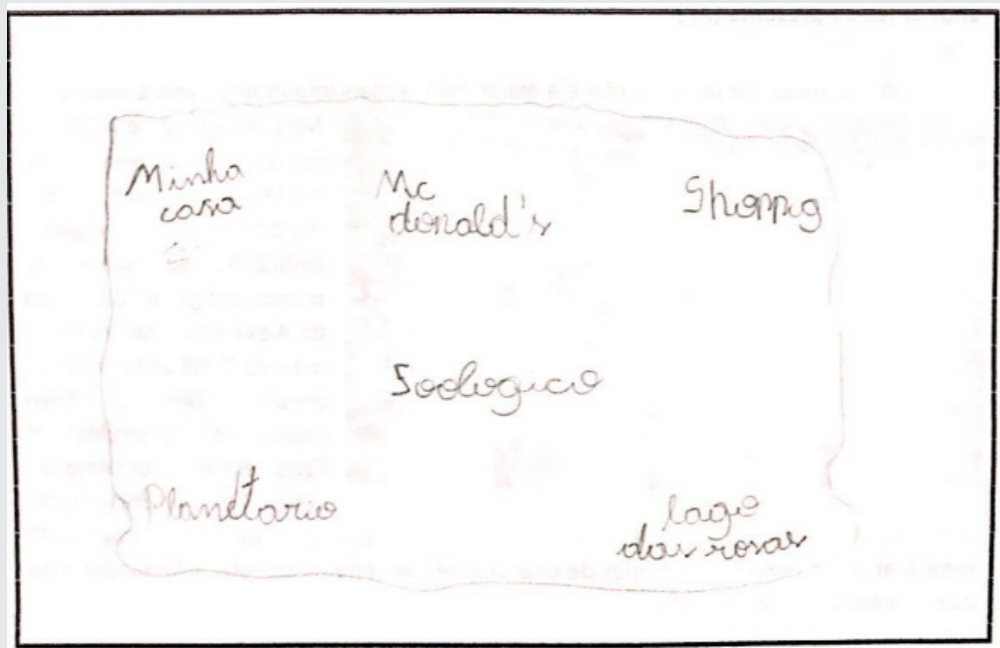


Fig. 14 - Desenho sobre mapa com lugares preferidos da cidade. Arthur 4º A.



Fig. 17 - Desenho sobre mapa dos lugares preferidos da cidade. Andressa, 4º B.

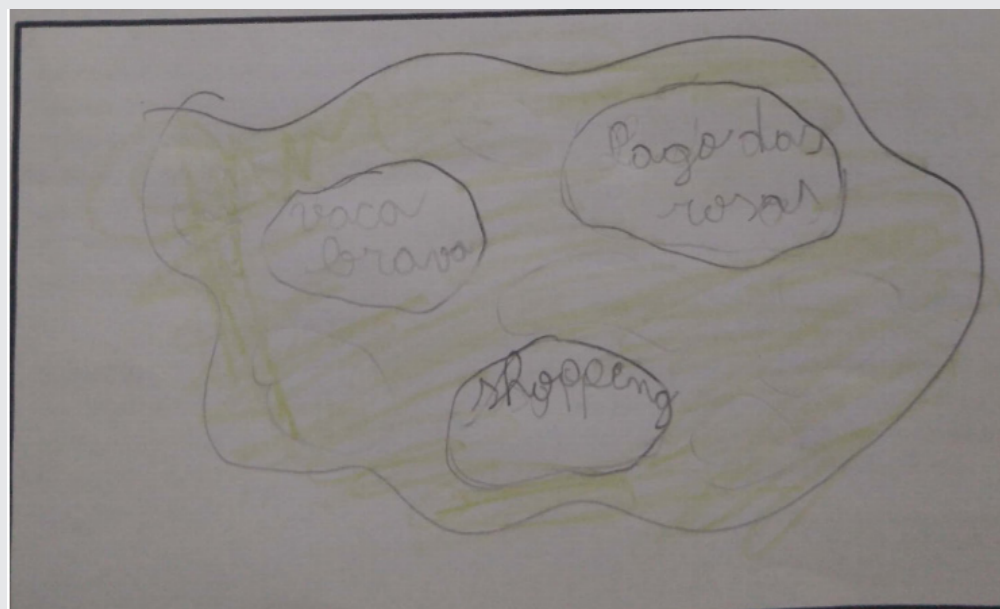


Fig. 15 - Desenho sobre mapa com lugares preferidos da cidade. Maria Carolina 4º A.

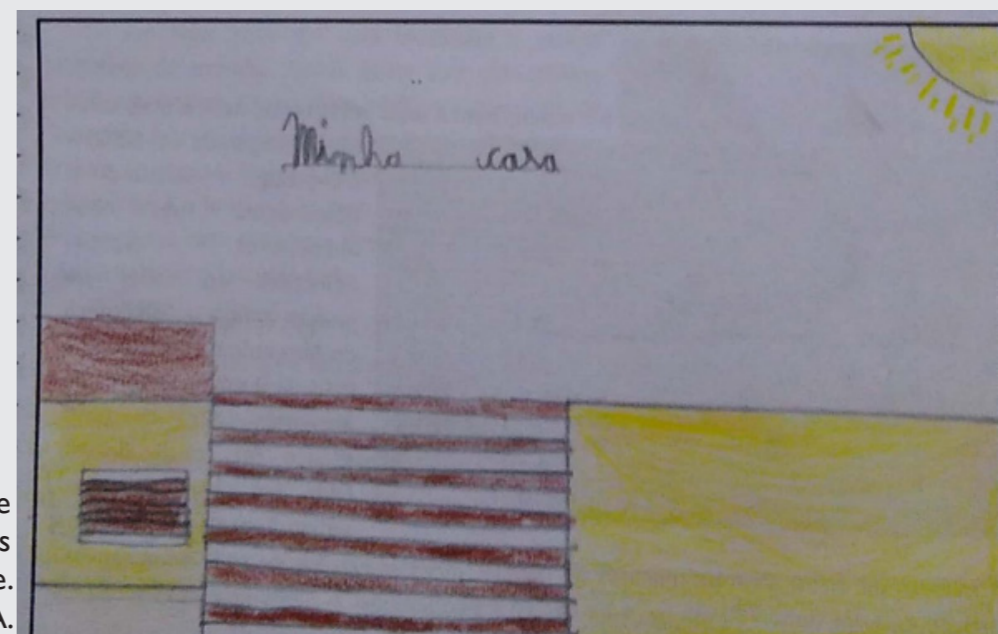


Fig. 18 - Desenho sobre mapa dos lugares preferidos da cidade. Gustavo, 4º A.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir desse trabalho nota-se a importância de difundir os saberes pertencentes aos arquitetos e urbanistas. Todo o processo recente de urbanização brasileira nos demanda construções e reconstruções deste modelo urbano emergente. É preciso um esforço com a práxis pedagógica, diante do conhecimento técnico e social que temos. Isso retoma e reforça a ideia de que ampliar o conhecimento do jogo urbano é uma possibilidade de ir em busca de uma nova sociedade. Uma sociedade mais humana, coletiva, consciente do seu papel diante de uma realidade urbana tão complexa e diversa. Abordando a perspectiva de Henri Lefebvre:

“O “homem novo” que vemos nascer da produção industrial e da racionalidade planificadora como tal nos desapontou em muito. Ainda um caminho se abre, o da sociedade urbana e do humano como obra nessa sociedade, que seria obra e não produto. Ou a superação simultânea do velho “animal social” e do homem da cidade antiga, o animal urbano, na direção do homem urbano, polivalente, polissenso-rial, capaz de relações complexas e transparentes com o “mundo” (o meio e ele mesmo)” (LEFEBVRE, 2016, p. 116)

Desenvolver diferentes formas de tradução de um conhecimento técnico, de maneira simplificada para as crianças foi desafiador, principalmente por ser uma estudante de bacharelado. Mas as trocas de saberes com os professores de outras áreas e as estudantes de Pedagogia foram fundamentais para a construção deste planejamento de ensino. Ao apresentar conceitos de Morfologia Urbana aos alunos do CEPAE - UFG, já foi possível analisar as potencialidades do debate coletivo, já que nestes momentos se manifesta diferentes realidades dos colegas, a interdisciplinaridade entre os conhecimentos e são nestes momentos que podemos colaborar com a formação desses pequenos cidadãos. A produção audiovisual foi um produto eficiente, que ampliou a conexão com as crianças, principalmente hoje que estão mais conectadas às plataformas digitais, e que influenciou no resgate da atenção e participação na aula.

A pesquisa acerca da educação urbana no campo amplo da educação básica é inesgotável, entendo que o ideal seria debruçar sobre o tema com novas possibilidades de desenvolvimento e pesquisa, na pós graduação. Visto que, informar e formar cidadãos que reconhecem seus poderes e deveres é urgente. Essa investigação, somada a toda experiência, fortaleceu o que eu já sentia durante a graduação, estudo por uma sociedade democrática, mais justa, coletiva, diversa, que se encontra na rua, permeada por trocas e afetos, e seguirei assim.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. Itapevi, SP: Nebli, 2016.

SANTOS, Carlos Nelson F. dos. **A Cidade como um Jogo de Cartas**. Universidade Federal Fluminense, 1988.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

HAYDT, Regina Célia C. **Curso de Didática Geral**. São Paulo, Ática, 2000.

RONCA, P.A. C.; TERZI, C.A. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. 9.ed. São Paulo: Edesplan, 1995.

LIMA, Mayumi W. de Souza. **A cidade e a criança**. São Paulo: Nobel, 1989.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

LEFEBVRE, Henri. **A revolução urbana**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

TRINDADE, Thiago Aparecido. **“Direitos e cidadania: reflexões sobre O direito à cidade”**. Lua Nova, n. 87, 2012.

HARVEY, David. **O direito à cidade**. Jul. 2013. Disponível em: < <https://piaui.folha.uol.com.br/materia/o-direito-a-cidade/> >. Acesso em: 20 set. 2020.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. **Henri Lefebvre: o espaço, a cidade e o “direito à cidade”**. Rev. Direito Práx. , Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, pág. 349-369, março de 2020. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2179-89662020000100349&lng=en&nrm=iso>. Acesso em dezembro de 2020.

LAMAS, José Manuel Ressano Garcia. **Morfologia urbana e desenho da cidade**. sl: Fundação Calouste Gulbenkian, 1993

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991

KNEIB, Erika Cristine (Org.). **Projeto e cidade: mobilidade e acessibilidade em Goiânia**. Goiânia: Editora UFG, 2016.

TAVOLARI, BIANCA. **DIREITO À CIDADE: UMA TRAJETÓRIA CONCEITUAL**. No- vos estud. CEBRAP, São Paulo, v.35, n. 1, pág.93-109, março de 2016. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-33002016000100005&lng=en&nrm=iso>. Acesso em dezembro de 2020.

AAENFF, Comunicação. **ERMÍNIA: “Direito à moradia na cidade sem o direito à cidade não existe”**. Disponível em: <<https://www.amigosenff.org.br/erminia-direito-a-moradia-na-cidade-sem-o-direito-a-cidade-nao-existe/>>. Acesso em: 11 de maio de 2021.

FERNANDES, E. **Estatuto da cidade, mais de 10 anos depois: razão de descrença, ou razão de otimismo?**. Revista da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, v. 20, n. 1, p. 212–233, 2016. DOI: 10.35699/2316-770X.2013.2681. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistadaufmg/article/view/2681>. Acesso em: 10 de dezembro de 2020.

PESSOA, Jumana Morabi. **Gamificação na biblioteca para engajamento de leitores infantis e juvenis. 2019**. 135 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Faculdade de Informação e Comunicação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2019.

KISHIMOTO, T.M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo. Pioneira, 2003.

MIZUKAMI, M.G.N. **Ensino: As Abordagens do Processo**. São Paulo: EPU, 1986.

RONCA, P.A.C; TERZI, C.A. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo, Edesplan, 1995.

Prefeitura de Goiânia. **Estrutura do Governo**. Disponível em: <<https://www.goiania.go.gov.br/estrutura/interna/>>. Acesso em 22 de abril de 2021.

CAMPOS FILHO, Cândido M. **Reinvente seu bairro: caminhos para você participar do planejamento de sua cidade**. São Paulo: Editora 34, 2003.

FARIA, Miryam. **A diferença entre lixo, resíduos e rejeitos**. Disponível em: < <https://blog.residuall.com/diferenca-entre-lixo-residuos-e-rejeitos/> >. Acesso em: 29 de Maio de 2021.

BIOTEC, Profissão. **Reciclagem: muito além de papel, vidro, plástico e latinhas!** Disponível em: <<https://profissaobiotec.com.br/reciclagem-muito-alem-do-papel-vidro-plastico/>> Acesso em: 30 de maio de 2021

Sturzenegger, German. **Você sabe a quantidade de lixo que produz diariamente?** Disponível em: <<https://blogs.iadb.org/brasil/pt-br/lixo/>> Acesso em: 29 de maio de 2021

Goiânia, Agência municipal do Meio Ambiente de. **Plano municipal de Gestão Integra-**

da de Resíduos Sólidos do Município de Goiânia. 2016.

Gaete, Constanza Martínez. **“Antes e Depois: 30 fotos que mostram que é possível projetar para os pedestres”** [Antes / Depois: 30 fotos que demuestran que es posible diseñar pensando en los peatones] 21 Set 2019. ArchDaily Brasil. (Trad. Baratto, Romullo) Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/772541/antes-depois-30-fotos-que-mostram-que-e-possivel-projetar-para-os-pedestres>> ISSN 0719-8906. Acesso em: 1 de junho de 2021.

Victor Delaqua. **“Obras do Lelé por Joana França”** 26 Mai 2014. ArchDaily Brasil. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/603479/obras-do-lele-por-joana-franca>> ISSN 0719-8906. Acesso em: 2 de junho de 2021.

ZULOARK. **Parlamento cidadão**. PISEAGRAMA, Belo Horizonte, número 09, página 104 - 111, 2016.

Lista de figuras

Figuras 1, 2, 3, 4, 5 e 6 - Acervo pessoal.

Figuras 7 até 18 - Atividades disponibilizadas por Ataíde Felício.