

PLANEJAMENTO E UNIÃO, UMA CIDADE EM CONSTRUÇÃO

Mariana Ferro Laporta

mariana.laporta@mackenzie.br;

LAPORTA, Mariana

RESUMO

Este artigo apresenta a implementação do projeto pedagógico "Cidade dos Sonhos", desenvolvido no contexto da educação básica, com o objetivo de promover uma aprendizagem ativa e integral. O projeto foi concebido para fomentar o protagonismo infantil e o pensamento crítico, alinhando-se a uma intencionalidade pedagógica que valoriza a participação ativa dos estudantes. Por meio de metodologias interativas e práticas, os alunos foram engajados na criação de uma cidade fictícia, participando de atividades que envolveram a definição de aspectos urbanísticos, a instituição de uma moeda local, a simulação de transações comerciais e processos eleitorais, bem como reflexões sobre sustentabilidade, cidadania e infraestrutura urbana.

A abordagem adotada integrou diversas áreas do conhecimento, estimulando a criatividade, a reflexão sobre a realidade social e cultural e a construção coletiva de saberes. Atividades como a elaboração de uma bandeira e um hino, juntamente com debates sobre saneamento básico e energia elétrica, ampliaram a conscientização dos estudantes sobre questões ambientais e sociais. Fundamentado na articulação entre teoria e prática, o projeto evidenciou a relevância de práticas educativas que conectam os alunos ao seu contexto, promovendo a formação de uma cidadania ativa e responsável. Os resultados indicam que a adoção de metodologias ativas, a vivência interdisciplinar e a valorização da participação dos estudantes, mediante uma escuta atenta, são fundamentais para o desenvolvimento de competências cognitivas e cívicas, preparando-os para os desafios da sociedade contemporânea e promovendo uma aprendizagem significativa.

PALAVRAS-CHAVE: metodologias ativas; protagonismo infantil; educação integral; sustentabilidade urbana; interdisciplinaridade.

INTRODUÇÃO

A educação contemporânea exige novas abordagens pedagógicas que contemplam as necessidades de um mundo em constante transformação, promovendo a formação integral dos indivíduos. Nesse contexto, o problema central deste estudo reside na necessidade de repensar as práticas educacionais tradicionais, buscando integrar metodologias ativas que fortaleçam o protagonismo dos alunos, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

A escolha da temática "Cidade dos Sonhos", desenvolvida por meio de um projeto interdisciplinar, busca abordar a criação de uma cidade fictícia como um cenário educativo no qual as crianças se tornam protagonistas da construção do conhecimento. Este projeto não só proporciona aos alunos uma compreensão prática e concreta de conceitos como cidadania, sustentabilidade e democracia, mas também visa fomentar a reflexão sobre os processos sociais e urbanos que regem a sociedade.

A abordagem do projeto encontra respaldo na teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel (1968), que defende que a aquisição do conhecimento ocorre de forma mais efetiva quando novos conceitos são conectados aos conhecimentos prévios do aluno. As práticas oferecidas em sala de aula, com cada passo dado dentro do processo de criação da cidade, permitiram que os alunos trouxessem suas vivências já adquiridas e conseguissem interrelacionar as informações, favorecendo a construção do conhecimento de forma mais significativa. Esse processo promoveu um espaço de escuta e voz ativa, onde os alunos puderam compartilhar experiências, construir coletivamente soluções e integrar o aprendizado com sua realidade, tornando a aprendizagem mais engajadora. O envolvimento dos estudantes na construção da Cidade dos Sonhos permitiu que os conceitos discutidos em sala de aula fossem experienciados de forma concreta, favorecendo a fixação do aprendizado e garantindo maior engajamento dos alunos no processo educacional.

Além disso, a perspectiva de José Moran (2015) sobre metodologias ativas reforça que a interação com o conhecimento deve ser significativa e promover autonomia, permitindo que os alunos sejam protagonistas do próprio aprendizado.

Para complementar essa visão, Novak (2010) aprofunda a teoria da aprendizagem significativa, enfatizando que o aprendizado se torna mais eficaz quando o estudante tem oportunidade de interagir ativamente com os conteúdos. O projeto Cidade dos Sonhos incorporou essa abordagem ao proporcionar experiências práticas e contextualizadas, nas quais os alunos puderam relacionar conceitos abstratos com sua realidade e assimilar o conhecimento de maneira mais eficaz.

SUBTÓPICO

METODOLOGIAS ATIVAS E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA NO PROJETO CIDADE DOS SONHOS

A adoção de metodologias ativas no ensino tem sido amplamente debatida no campo da educação, especialmente no que se refere à construção do conhecimento de maneira significativa e contextualizada. Segundo David Ausubel (1968), a aprendizagem significativa ocorre quando novas informações se relacionam de maneira substancial com os conhecimentos prévios do aluno. No contexto do projeto Cidade dos Sonhos, essa abordagem se manifestou de forma prática, permitindo que os alunos conectassem suas experiências cotidianas às atividades propostas em sala de aula.

A experiência de construção da Cidade dos Sonhos possibilitou que os alunos assumissem um papel ativo em seu aprendizado, um princípio fundamental das metodologias ativas. De acordo com Moran (2015), a participação ativa dos estudantes em atividades que envolvem resolução de problemas e tomada de decisões estimula o engajamento e a autonomia, contribuindo para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais. Assim, ao tomarem decisões sobre a organização urbana, economia e políticas de sua cidade fictícia, os alunos não apenas aplicaram conceitos teóricos, mas também vivenciaram a importância da colaboração e do pensamento crítico.

Além disso, a teoria da aprendizagem significativa de Novak (2010) destaca que a construção do conhecimento ocorre de maneira mais eficaz quando os estudantes têm oportunidades de interagir com conteúdo de forma prática e contextualizada. O projeto Cidade dos Sonhos incorporou esse princípio ao promover atividades que iam além da mera memorização, permitindo que os alunos aplicassem conhecimentos adquiridos anteriormente em situações concretas. Isso reforça a ideia de que metodologias ativas não apenas incentivam a participação dos alunos, mas também potencializam a retenção do conhecimento de forma duradoura.

Outro aspecto relevante é a interdisciplinaridade promovida pelo projeto. A criação da cidade fictícia envolveu conceitos de geografia, matemática, ciências sociais e linguagem, permitindo uma abordagem integrada do currículo escolar. A interdisciplinaridade é um dos pilares das metodologias ativas, pois possibilita que os alunos compreendam os conteúdos de maneira mais ampla e conectada à realidade. Como aponta Libâneo (1994), a aprendizagem torna-se mais significativa quando os estudantes percebem a aplicabilidade dos conhecimentos em diferentes contextos.

Dessa forma, o projeto Cidade dos Sonhos exemplifica como as metodologias ativas podem ser aplicadas de forma eficaz no ensino fundamental, promovendo não apenas a aquisição de conhecimentos, mas também o desenvolvimento de habilidades essenciais para a vida em

sociedade. A combinação de participação ativa, aprendizagem significativa e interdisciplinaridade reforça a importância de práticas pedagógicas inovadoras que estimulam o protagonismo dos alunos e os preparam para enfrentar desafios complexos na sociedade contemporânea.

METODOLOGIA

A metodologia adotada neste trabalho foi centrada em práticas ativas de aprendizagem, com o protagonismo dos alunos de 6 anos. As atividades foram planejadas para estimular a participação ativa, a reflexão e a criatividade, favorecendo o envolvimento dos estudantes em seu próprio processo de aprendizagem.

As propostas pedagógicas envolveram atividades de exploração e criação, com foco no desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. Durante as aulas, os alunos foram incentivados a tomar decisões, expressar suas ideias e colaborar com os colegas na resolução de problemas, especialmente em tarefas relacionadas ao tema da sustentabilidade.

A interação dos alunos com diferentes materiais e recursos foi estimulada para que eles pudessem experimentar e aplicar seus conhecimentos de maneira prática. Os projetos foram desenvolvidos em grupos, promovendo a troca de ideias e a construção coletiva do conhecimento. A avaliação do processo se deu por meio da observação das produções dos alunos, das interações durante as atividades e do engajamento nas propostas de trabalho.

DESENVOLVIMENTO, FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA, RESULTADOS E DISCUSSÕES

A Cidade dos Sonhos: Uma experiência de aprendizagem interdisciplinar, democrática e sustentável, em consonância a cultura de paz.

O projeto “Cidade dos Sonhos” nasceu com o propósito de unir diferentes áreas do currículo escolar em uma atividade interdisciplinar, desafiadora e significativa, onde as crianças pudessem vivenciar na prática a construção coletiva de uma sociedade ideal. Inspirado nas metodologias ativas, o projeto valorizou o protagonismo infantil, a aprendizagem por meio da experiência e o desenvolvimento do pensamento crítico.

A ideia inicial consistia em simular a construção de uma cidade fictícia, com o objetivo de envolver os estudantes em processos de tomada de decisão, planejamento urbano, cidadania e sustentabilidade. A atividade foi organizada em etapas, que permitiram às crianças compreenderem os diversos elementos que constituem uma cidade, desde a escolha do nome até

a criação de símbolos oficiais, como a bandeira e o hino. Conforme enfatiza Teixeira (1967), a escola deve ser um espaço de vivência prática da democracia, onde os alunos possam experimentar a liberdade de pensar, dialogar e decidir em conjunto.

Etapa 1: Nome e Paisagem da Cidade

O primeiro passo foi apresentar às crianças a proposta do projeto. Foi explicado que elas seriam responsáveis por construir uma cidade do zero, pensando em todos os aspectos que fazem parte de sua organização. Após uma introdução geral, os alunos participaram de uma votação democrática para escolher o nome da cidade, que seria **“Cidade dos Sonhos”**. Esse processo inicial já introduziu conceitos de cidadania e participação coletiva, alinhando-se à visão de Freire (1996), que defende a educação como prática de liberdade, onde o diálogo e a escuta ativa são elementos fundamentais.

Em seguida, os alunos decidiram qual seria a paisagem da cidade. Por meio de imagens e discussões guiadas, foram apresentados diferentes tipos de ambientes urbanos: cidades de praia, montanhas, rurais e metrópoles. Após debates em grupo, as crianças votaram, escolhendo que a Cidade dos Sonhos seria uma cidade de praia. Essa atividade não apenas promoveu o entendimento sobre diferentes cenários geográficos, mas também reforçou valores democráticos, pois todos os alunos puderam expressar suas opiniões e participar do processo decisório.

Etapa 2: Planejamento Urbano e Tipos de Moradia

Com a paisagem definida, a próxima etapa foi trabalhar as características das moradias. As crianças aprenderam que as construções refletem o ambiente em que estão inseridas. Casas em cidades de praia, por exemplo, geralmente possuem varandas, grandes janelas e áreas abertas, características que facilitam a circulação de ar e luz natural.

A mediação docente foi essencial para guiar o olhar das crianças em direção a uma análise mais detalhada. Por meio de imagens e discussões coletivas, os alunos não apenas reconheceram os aspectos arquitetônicos, mas também ampliaram a compreensão entre o ambiente físico de moradia e o contexto social envolvido. Nesta etapa enfatizamos o papel da escola em conectar os conteúdos escolares a contextos reais, preparando os alunos para interagir com a sociedade de forma consciente e ativa.

Além disso, as crianças foram instigadas a imaginar como seriam suas próprias moradias se vivessem na Cidade dos Sonhos. O exercício de criar desenhos e descrever características dos espaços residenciais idealizados estimulou a criatividade e deu voz às suas percepções e

expectativas. Essa prática fortaleceu o protagonismo infantil, conferindo aos alunos a oportunidade de moldar, simbolicamente, o espaço em que gostariam de viver.

Etapa 3: Criação da Moeda Local

Antes de avançar para o comércio local, introduzimos a necessidade de uma moeda para movimentar a economia da cidade. Essa etapa foi essencial para conectar conceitos de matemática e economia com a vivência prática.

Seguindo os princípios defendidos por Teixeira, a experiência prática foi usada como recurso pedagógico para tornar o aprendizado significativo. As crianças, divididas em grupos, criaram a moeda oficial da Cidade dos Sonhos, desenhando cédulas decoradas com elementos típicos de uma cidade de praia, como tartarugas marinhas, castelos de areia e pores do sol. A atividade proporcionou um aprendizado interdisciplinar, envolvendo conceitos de arte, matemática e economia, além de estimular o trabalho em equipe.

A criação da moeda local foi complementada pela simulação de um sistema financeiro, com a instalação de um "caixa eletrônico" improvisado no espaço escolar. As crianças puderam retirar suas cédulas fictícias para utilizá-las em atividades posteriores, como a simulação de compras no comércio local. Essa prática não apenas aproximou os alunos do funcionamento de uma economia, mas também reforçou valores como responsabilidade e organização.

Esse processo permitiu aos alunos compreenderem a função da moeda em uma sociedade, enquanto exercitavam a criatividade.

Essa abordagem, de acordo com Teixeira (1967), promove uma educação integral, que prepara os alunos para enfrentar problemas do mundo real de forma lúdica e significativa.

Etapa 4: Comércio Local e Participação Social

Com a criação da moeda local, foi organizada uma simulação de mercado no corredor da escola, que foi transformado em um espaço educativo, representando uma rua comercial da Cidade dos Sonhos. As crianças tiveram a oportunidade de explorar diversos tipos de comércio típicos de uma cidade de praia, como quiosques de sorvete, barracas de milho e mercadinhos. Para tornar a experiência ainda mais imersiva, montamos um cenário que remetia a um ambiente urbano, com a presença de um caixa eletrônico, permitindo que os alunos retirassem suas cédulas e as utilizassem para realizar compras, como se estivessem efetivamente circulando pela cidade.

Esta etapa foi marcante pela vivência prática e pelo protagonismo das crianças, que não só participaram da simulação, mas também refletiram sobre o papel dos espaços públicos e de convivência, como parques e praças, dentro de uma cidade. Para reforçar a importância do respeito a esses espaços, discutimos com os alunos a função das placas informativas e a

comunicação visual como instrumentos que guiam os moradores e turistas no cumprimento das normas de convivência.

Além disso, enfatizamos o conceito de leis e regras para a boa convivência, destacando como o respeito aos espaços públicos e privados é essencial para a construção de uma cultura de paz. Um ponto essencial apontado por Libâneo (1994) é a importância do trabalho coletivo na construção do conhecimento. Diante disso, entendemos que o projeto atingiu a intenção de construção e reflexão coletiva. Esse processo contribuiu para que as crianças a compreendessem papel fundamental de uma cidadania ativa, consciente e responsável.

Alinhado com a visão de José Moran (2015), que afirma que o aprendizado significativo ocorre quando os alunos se tornam sujeitos ativos do processo de ensino, conectando o conteúdo escolar com situações práticas do seu cotidiano e que, de fato, geram impacto em sua vida.

Etapa 5: Regras, Prefeitura e Eleições

Avançando para a organização política da cidade, as crianças foram introduzidas ao conceito de prefeitura e à importância das regras e leis para o funcionamento adequado de uma sociedade.

Por meio de uma eleição simulada, três candidatos fictícios apresentaram seus planos de governo, que mesclavam propostas concretas, como melhorias na saúde pública e no transporte, com ideias mais lúdicas, como "vacinas sem dor" e "sorvete gratuito na praia".

Esse exercício democrático proporcionou aos alunos uma oportunidade única de praticar o pensamento crítico e a argumentação, à medida que avaliavam as propostas de cada candidato antes de votar. No dia da eleição, foi utilizada uma urna eletrônica, com a qual os alunos puderam vivenciar, de forma realista, o processo eleitoral. Cada criança digitou o código correspondente ao seu candidato, viu sua escolha registrada na tela e confirmou seu voto, compreendendo de maneira prática o funcionamento da democracia. Essa atividade destacou a importância do direito de escolha e o valor da participação cidadã como elementos fundamentais para a construção de uma sociedade justa e democrática.

Após a apuração dos votos, a prefeita eleita, Joana, foi simbolicamente representada por uma professora, que, caracterizada de acordo com a figura da prefeita, assumiu perante os alunos o compromisso de transformar a cidade em um modelo ideal, fundamentado nos princípios de paz, respeito e sustentabilidade.

Etapa 6: Saneamento Básico e Energia Elétrica

Com a prefeita eleita, as crianças abordaram questões fundamentais para a infraestrutura urbana, como saneamento básico e energia elétrica. Através de atividades práticas e reflexões, exploraram temas cruciais, como o uso consciente da água, a importância da reciclagem e os

impactos das enchentes nas cidades. Para facilitar a compreensão e tornar o conteúdo mais envolvente, foram utilizados exemplos lúdicos, como o personagem Mario Bros, relacionado ao funcionamento dos canos, o que ajudou a ilustrar de forma acessível conceitos complexos. Essa etapa se alinha com a proposta de Paulo Freire (1996), que defende a importância de vincular o processo de aprendizagem à realidade dos alunos, promovendo a conscientização e incentivando a responsabilidade social. Ao trabalhar com questões tão relevantes e atuais, o projeto proporcionou aos estudantes uma vivência prática da educação como instrumento de transformação social, estimulando a reflexão sobre a realidade urbana e o papel de cada cidadão na construção de um ambiente mais sustentável.

Etapa 7: Criação da Bandeira e do Hino

Nas etapas finais do projeto, as crianças foram desafiadas a criar uma bandeira que representasse a *Cidade dos Sonhos*. Através de trabalhos em grupo e discussões coletivas, os alunos aprenderam que a bandeira é um símbolo cívico que deve refletir a identidade e os valores de uma cidade. Após a apresentação das propostas, uma votação foi realizada, e a bandeira eleita, que apresentava dois golfinhos centrais e cores vibrantes, passou a simbolizar oficialmente a cidade criada pelas crianças.

Além disso, foi desenvolvido um hino para a cidade, com cada turma contribuindo com uma estrofe que narrava a história e os valores da *Cidade dos Sonhos*. Essa atividade não só explorou o gênero textual do hino, como também conectou a expressão artística à construção da identidade coletiva, permitindo que os alunos se apropriassem de um dos mais tradicionais símbolos de pertencimento a uma comunidade.

Hino criado pelos alunos:

ANUNCIAMOS NA EXPOMACK A CIDADE DOS SONHOS.

LINDAS PRAIAS, AZUL DO MAR, COM MONTANHAS VERDES PARA APRECIAR.

NOSSA CIDADE FOI CRIADA PARA NOSSO BEM FAZER

AJUDAR A TODO MUNDO, TODO O TEMPO NO VIVER

COM RESPONSABILIDADE E PAZ VAMOS PROCEDER

OS SONHOS VÃO SURGIR QUANDO A GENTE FOR DORMIR.

SALVE, SALVE O LINDO MAR, COM OS ANIMAIS A NADAR.

O SOL BRILHA TANTO MAIS, O ENCANTO QUE SE REFAZ

TEM PAISAGEM CARTÃO POSTAL, NOSSA CIDADE É SENSACIONAL

SOMOS GRANDES, VALENTES! NOSSA CIDADE É INTELIGENTE.

OS SONHOS VÃO SURGIR QUANDO A GENTE FOR DORMIR.

SALVE, SALVE O LINDO MAR, COM OS ANIMAIS A NADAR.

O SOL BRILHA TANTO MAIS, O ENCANTO QUE SE REFAZ

TEM PAISAGEM CARTÃO POSTAL, NOSSA CIDADE É SENSACIONAL

SOMOS GRANDES, VALENTES! NOSSA CIDADE É INTELIGENTE.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto Cidade dos Sonhos revelou o potencial transformador de uma abordagem educacional centrada no estudante e alinhada aos princípios da educação integral. Ao construir coletivamente uma cidade fictícia, as crianças participaram de um processo educativo que privilegiou a autonomia, o protagonismo e a capacidade de pensar criticamente sobre questões complexas, como a sustentabilidade, a organização política e a convivência social. A combinação da teoria de Ausubel (1968) com os conceitos de Moran (2015) e Novak (2010) reforça a importância das metodologias ativas para o engajamento dos alunos e a construção de um aprendizado duradouro.

Além disso, Libâneo (1994) destaca que a aprendizagem significativa ocorre quando o ensino é estruturado de forma a permitir que os estudantes estabeleçam conexões entre o conhecimento novo e sua realidade. Dessa forma, o projeto Cidade dos Sonhos incorporou esses princípios ao promover atividades que incentivavam a reflexão e a aplicação prática dos conteúdos escolares. O projeto seguiu essa abordagem ao incentivar a participação ativa dos estudantes na definição dos aspectos urbanos e sociais da cidade fictícia.

A experiência de planejar e administrar uma cidade imaginária favoreceu essa dimensão, possibilitando que os alunos compreendessem a importância da cooperação e do diálogo para a tomada de decisões e resolução de problemas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUSUBEL, David P. *Educational psychology: A cognitive view*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1968.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. 36.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LIBÂNEO, José Carlos. Didática. 1.ed. São Paulo: Cortez, 1994.

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. 1.ed. São Paulo: Loyola, 2015.

NOVAK, Joseph D. Learning, creating, and using knowledge: Concept maps as facilitative tools in schools and corporations. New York: Routledge, 2010.

TEIXEIRA, Anísio. Educação não é privilégio. 1.ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 1957.