

BRINCANDO DE PLANEJAR: A CIDADE QUE TEMOS E A CIDADE QUE QUEREMOS

CONCURSO Nº 1/2021 | CONSELHO DE ARQUITETURA E URBANISMO DO BRASIL

MODALIDADE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DE EDUCAÇÃO URBANÍSTICA

1. APRESENTAÇÃO

Esta Prática Pedagógica consiste na realização de oficinas que utilizam como principal ferramenta um jogo de tabuleiro, tendo como objetivo aperfeiçoar a consciência urbana e ambiental de crianças do 2º ao 5º ano do Ensino Fundamental por meio da representação de aspectos urbanos presentes e desejados na cidade em que elas vivem. Dessa forma, esses jovens cidadãos farão uma reflexão sobre a realidade de seu território e, a partir de suas necessidades e desejos, terão suas potências de transformação incentivadas e valorizadas. De forma lúdica, debaterão temas como habitação, saneamento, patrimônio, mobilidade, paisagem e direito à cidade. Transversalmente, trabalharão com questões sobre cidadania e diversidade.

Metodologicamente, essa proposta se apoia na Educação Popular e nas Práticas Circulares, que, respectivamente, valoriza os saberes prévios dos educandos para a leitura do mundo e transformação da realidade por meio da práxis e utiliza o círculo como estrutura para organizar a comunicação em grupo, construir relacionamentos e facilitar a tomada de decisões e a resolução de conflitos. Dessa forma, o processo de aplicação do jogo partirá da experiência das crianças e será construído a partir de trocas coletivas e diálogo horizontal entre os participantes.

2. ATENDIMENTO ÀS PREMISSAS DAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

a) HABILIDADES DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

Esta prática pedagógica focaliza o 2º ao 5º ano do Ensino Fundamental e aborda as sete competências gerais da Educação Básica propostas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Além disso, aborda temas interdisciplinares, mas sugere-se sua aplicação, principalmente, dentro das disciplinas de História e Geografia. No ensino de Geografia, esta proposta trabalha transversalmente e de modo prático as unidades temáticas propostas pela BNCC para os primeiros anos do Ensino Fundamental: *O sujeito e seu lugar no mundo; Formas de representação e pensamento espacial; e, Natureza, ambientes e qualidade de vida*. No ensino de História, também de modo prático, trabalha com as unidades temáticas: *O lugar em que vive; A noção de espaço público e privado; e, Povos e culturas, meu lugar no mundo e meu grupo social*.

b) INTERDISCIPLINARIDADE E FLEXIBILIDADE

Neste documento, é sugerido um roteiro de atividades com três oficinas. No entanto, cabe ao professor decidir se aplicará todas ou parte delas e se aliará ou não as atividades com outras ações da escola, tendo **flexibilidade** quanto a isso. Da mesma forma, as atividades são **interdisciplinares** e o professor pode realizar as oficinas desta prática pedagógica dentro de sua disciplina ou em conjunto com outros professores, podendo adaptá-las como achar melhor para ter maior aderência ao contexto que está trabalhando. A partir da leitura espacial realizada nas atividades, o(s) professor(es) pode(m) conduzir discussões com o grupo relacionadas às temáticas que esteja(m) trabalhando dentro de uma disciplina ou em algum projeto maior da escola, como, por exemplo, a partir da leitura espacial identificar polos geradores de emprego e a relação disso com os deslocamentos realizados pelos familiares das crianças no dia a dia de trabalho entre outros temas.

Propõe-se neste documento que as atividades sobre o território em que se vive sejam realizadas a partir da memória dos estudantes. No entanto, é possível aliá-las a uma pesquisa prévia realizada no bairro, podendo contar com mapas de apoio ou imagens de satélite via internet para que as crianças identifiquem os usos do local, aperfeiçoando a relação espacial das crianças e suas habilidades de leitura cartográfica.

c) DIMENSÃO LÚDICA

A dimensão lúdica da atividade consiste, principalmente, em usar um jogo como ferramenta de aprendizado, proporcionando às crianças um momento de troca e reflexão entre colegas a partir da brincadeira. Para além de organizar as peças no tabuleiro, o jogo demanda habilidades de criação e comunicação coletiva, estimulando as crianças

a desenhar novas peças e recreativamente a aprender temas fundamentais para a sua formação cidadã. Além disso, os encontros começam e terminam com atividades lúdicas, com algumas brincadeiras e jogos rápidos.

d) CONCEITOS PROPOSTOS PELO CAU

Esta prática pedagógica aborda as escalas e temas propostos pelo CAU da seguinte forma:

- **Espaço público/território:** salienta os espaços urbanos de uso comum, como o uso da rua e de equipamentos públicos de saúde, educação e lazer;
- **Patrimônio:** estimula a reflexão sobre as transformações do espaço urbano, o que mudou e o que permanece no bairro, e os lugares importantes para preservar e incentivar a memória coletiva da população;
- **Meio ambiente e saneamento básico:** estimula a reflexão sobre as áreas verdes, condições ambientais dos rios e córregos e proteção dos recursos naturais;
- **Habitação:** estimula a reflexão sobre a localização das residências no bairro;

De forma transversal, as crianças discutirão a diversidade de usos e espaços e os diferentes modos de se viver na cidade. Além disso, discutirão cidadania, uma vez que serão estimulados a serem cidadãos que pensam a cidade e podem, a partir desta posição, entender suas possibilidades de ação na realidade existente, seja ela num curto, médio ou longo prazo em ações diretas ou indiretas.

3. PASSO A PASSO DA ATIVIDADE PARA O PROFESSOR

Cada professor poderá organizar as atividades do modo que achar melhor e que já está habituado a fazer. Contudo, sugere-se que todos os encontros sejam realizados em roda, de modo que todos os participantes, incluindo os professores, possam se ver mutuamente e se sintam convidados a participar da atividade. Também é sugerido que cada encontro se inicie com o *check-in* e se encerre com o *checkout*, momentos compostos por uma dinâmica em grupo ou conversa coletiva e ajudam na descontração, criação de vínculos, concentração do grupo e interação entre crianças e professores.

Além disso, especialmente durante os *check-ins* e *checkouts*, sugere-se o uso do objeto da palavra, um pequeno objeto com significado especial para o grupo ou para alguém que o compõe. Nos encontros em roda, o objeto da palavra deve ser passado por todos que compõem o círculo, incluindo professores, em sentido horário ou anti-horário, sem nunca pular alguém. Somente quem está segurando o objeto tem o direito de falar naquele momento. Caso alguma criança não queira dizer nada, pode passar sua vez entregando o objeto para o colega seguinte.

O objeto da palavra ajuda na concentração e diminuição da ansiedade das crianças. Um modo de tornar seu uso mais interessante é propor que a cada encontro uma criança diferente seja responsável por trazer de casa o objeto que será utilizado na atividade. Essa criança deve apresentar esse objeto e dizer o porquê o escolheu. Talvez nem sempre o uso do objeto da palavra seja necessário. Este documento sugere seu uso em algumas atividades, mas cabe ao professor definir quando esse recurso será utilizado.

Cada encontro dura cerca de 2h, podendo, caso o professor ache necessário, encurtar ou estender cada atividade

Quanto à **inserção nas disciplinas**, nos estudos de Geografia, as três oficinas trabalham transversalmente com os objetos de conhecimento da BNCC: localização, orientação e representação espacial; produção, circulação e consumo; território e diversidade cultural; dinâmica populacional; redes e urbanização; instâncias do poder público e canais de participação social; impactos das atividades humanas; e convivência e interações entre pessoas na comunidade. No ensino de história, as oficinas trabalham transversalmente os seguintes objetos: sobrevivência e a relação com a natureza; formas de registrar e narrar histórias; a cidade, seus espaços públicos e privados e suas áreas de conservação ambiental; a cidade e suas atividades: trabalho, cultura e lazer; a ação das pessoas, grupos sociais e comunidades no tempo e no espaço; a circulação de pessoas e as transformações no meio natural; Cidadania, diversidade cultural e respeito às diferenças sociais, culturais e históricas; e os patrimônios materiais e imateriais da humanidade.

ENCONTRO 1

Materiais necessários: Objeto da palavra e Jogo *Brincando de planejar* (um para cada 3 a 5 crianças), disponível para impressão no item 4. *Materiais extras necessários.*

Objetivos: Instigar a reflexão sobre o território que as crianças vivem e despertar a percepção sobre a cidade.

Passo a passo:

- Entre 10-15 min - *Check-in*: Em roda, o professor deve dar boas-vindas às crianças, apresentar-se rapidamente e explicar como serão os encontros. A seguir, cada participante, iniciando pelo professor, deve falar seu nome e idade junto com um gesto ou mímica. Todos devem dizer o nome do aluno e repetir o gesto feito por ele.

- Entre 10-15 min - Objeto da Palavra: Com o objeto da palavra em mãos, o professor deverá apresentá-lo, dizer seu significado, qual a sua função e quando se pode ou não falar no círculo. A seguir, passando o objeto da palavra, o professor deverá fazer as perguntas "O que você mais gosta de fazer e qual é seu lugar favorito na cidade?". Todos devem responder, inclusive os professores.

- Entre 1h-1h15 - Jogo: Apresentar o jogo, explicando como ele funciona e suas regras. As crianças devem ser divididas em grupos de 3 a 5 pessoas e montar o jogo, de modo que ele represente como o bairro é atualmente. O professor pode orientar os grupos quanto a localização de alguns pontos, como o que tem próximo ao rio e onde tem mais concentração de comércios ou residências. Depois que todos tiverem montado o tabuleiro, cada grupo deve apresentar e explicar à turma o bairro montado. O professor deve ressaltar alguns pontos importantes como homogeneidade ou heterogeneidade de usos e ocupação ou não do leito dos rios e córregos.

- Entre 10-20 min - *Checkout*: Passar o objeto da palavra com as perguntas "O que achei de hoje e o que eu espero dos nossos próximos encontros?"

Sugestão de aplicação avançada: O professor pode apresentar mapas locais com a indicação dos usos para que as crianças possam comparar o que elas se recordam com a realidade e entender as distorções espaciais ao fazer um mapa-tabuleiro sem escala.

Observação: Caso o professor já conheça e trabalhe com o grupo, pode trocar o check-in deste encontro por outra dinâmica. O professor deve tirar foto dos tabuleiros montados.

ENCONTRO 2

Materiais necessários: Objeto da palavra e Jogo Brincando de planejar (um para cada 3 a 5 crianças), disponível para impressão no item 4. *Materiais extras necessários*.

Objetivos: Instigar a reflexão e imaginação sobre como era o território onde as crianças vivem no passado e despertar a percepção sobre a cidade.

Passo a passo:

- Entre 10-15 min - *Check-in*: Brincadeira do Yapo. Cantar e fazer a coreografia com as crianças da música Yapo. (Ver vídeo da dupla Palavra Cantada disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rcBvsH7jqnc>. Acesso em: 02 de mar. 2021).

- Entre 20-30 min - Roda de conversa: Passando o objeto da palavra, o professor deve perguntar às crianças "Como vocês imaginam que era o bairro no passado? Alguém mais velho já te falou algo sobre isso?"

- Entre 1h-1h15 - Jogo: As crianças devem ser divididas em grupos de 3 a 5 pessoas e montar o tabuleiro, de forma que este represente como o bairro era no passado, na época em que os moradores mais antigos chegaram ao local. O professor deve circular entre os grupos e tirar algumas dúvidas e curiosidades que podem surgir. Depois que todos tiverem montado o tabuleiro, cada grupo deve apresentar e explicar à turma o bairro montado. O professor deve fazer algumas perguntas geradoras, como "Será que o rio era limpo?" e "Será que tinham tantas casas como hoje?".

- Entre 20-30 min - *Checkout*: Exibição da versão animada do livro Amoras, de Emicida (disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Avt7s8XgDjs>. Acesso em: 11 de mar. 2021).

Sugestão de aplicação avançada: No encontro anterior, o professor pode pedir às crianças que façam pesquisas em jornais, revistas e na internet sobre acontecimentos importantes do bairro ou pedir que busquem fotografias antigas da família cuja paisagem seja o território em questão. Em posse das reportagens e imagens, no começo deste encontro, a turma deve montar um mural sobre o bairro para que possa se ter um panorama do local anteriormente, embasando a montagem do tabuleiro.

Observação: O professor deve tirar foto dos tabuleiros montados.

ENCONTRO 3

Materiais necessários: Objeto da palavra e Jogo *Brincando de planejar* (um para cada 3 a 5 crianças), disponível para impressão no item 4. *Materiais extras necessários*.

Objetivos: Estimular nas crianças seu potencial de transformação da realidade do território onde vivem. Passo a passo:

- Entre 15-20 min - *Check-in*: O professor deve colocar a música *A Cidade Ideal* de autoria de Chico Buarque (disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=O3zAxiMKEBk>. Acesso em: 08 de mar. 2021). Depois, passando o objeto da palavra, cada criança deve responder como seria uma "cidade ideal".

- Entre 20-30 min - Roda de conversa: Passando o objeto da palavra, o professor deve perguntar às crianças "O que vocês mudariam no bairro da escola?".

- Entre 1h-1h15 - Jogo: As crianças devem ser divididas em grupos de 3 a 5 pessoas e montar o jogo de forma que ele represente como elas querem que seja o território no futuro. Depois que todos tiverem montado o tabuleiro, cada grupo deve apresentar e explicar à turma o bairro montado. O professor deve fazer algumas perguntas geradoras, como "Por que aqui no nosso bairro falta isso?" e "Vocês acham que nós podemos fazer algo para melhorar nosso bairro?".

- Entre 20-30 min - Checkout: História em grupo. O professor começa dizendo: "Era uma vez um grupo de crianças...". Cada pessoa presente na roda acrescenta uma frase que se constrói a partir da frase que veio antes dela. A história deve percorrer o círculo uma vez ou duas para grupos menores. Quando a história retornar ao professor, ele deve contribuir com a frase final e depois dizer: "... e por enquanto este é 'O Fim!'"

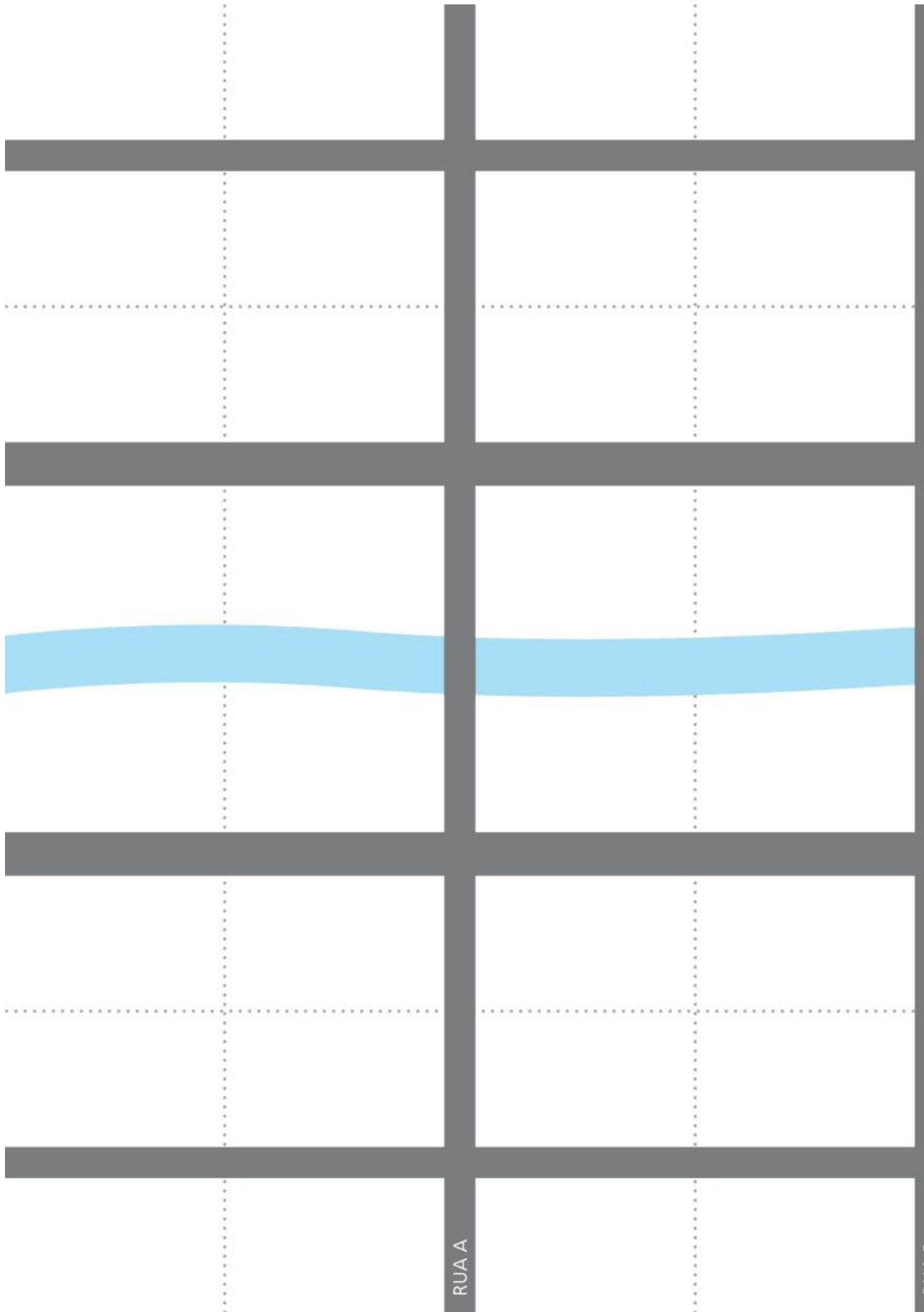
Sugestão de aplicação avançada: Para fechar o ciclo de atividades, sugere-se um passeio coletivo da turma junto ao professor pelo bairro, visitando os lugares que foram citados pelas crianças ao longo dos encontros. A atividade, pode ser encerrada com um piquenique num espaço público a escolha do professor e das crianças.

Observação: O professor deve tirar foto dos tabuleiros montados.

4. MATERIAIS EXTRAS

INSTRUÇÕES PARA A IMPRESSÃO DO JOGO

1. Imprima as cinco folhas a seguir em papel sulfite, collar set ou similar em tamanho A4.
2. As duas primeiras páginas formam o tabuleiro do jogo. Depois de impresso, una essas duas folhas com fita crepe, de modo que juntas fiquem do tamanho de uma folha A3. Você deve usar como referência as letras da "Rua B" e a fita crepe deve ficar no avesso das folhas.
3. As outras três páginas consistem nas peças do jogo. Depois de impressas, corte-as seguindo as linhas tracejadas.
4. Os quadrados vazios da última folha são para serem preenchidos pelas crianças com novos locais que desejarem.



RUA A

RUA B

RUA 1

AVENIDA 1

RIO

AVENIDA 2

RUA 2

RUA B

RUA C



ESCOLA



ESCOLA



MUSEU



CAMPINHO



CENTRO CULTURAL



TEATRO



PADARIA



PADARIA



CLUBE ESPORTIVO



BIBLIOTECA



PRAÇA



PRAÇA



SACOLÃO



POSTO DE SAÚDE



HOSPITAL



MERCADO



MERCADO



LOJAS



LOJAS



LOJAS



PARQUE



PARQUE



PARQUE



PARQUE



PARQUE



PARQUE



PARQUE



PARQUE



PRÉDIO
RESIDENCIAL



PRÉDIO
RESIDENCIAL



PRÉDIO
RESIDENCIAL



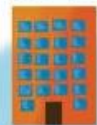
PRÉDIO
RESIDENCIAL



PRÉDIO
RESIDENCIAL



PRÉDIO
RESIDENCIAL



PRÉDIO
RESIDENCIAL



PRÉDIO
RESIDENCIAL



PRÉDIO
RESIDENCIAL



PRÉDIO
RESIDENCIAL



PRÉDIO
RESIDENCIAL



PRÉDIO
RESIDENCIAL



PRÉDIO
RESIDENCIAL



PRÉDIO
RESIDENCIAL



PRÉDIO
RESIDENCIAL



PRÉDIO
RESIDENCIAL



5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

CAMPOS, Hannah. Morar e brincar na cidade de São Paulo. 2017. Trabalho Final de Graduação – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. 59. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

WATSON, Carolyn; PRANIS, Kay. No coração da esperança: guia de práticas circulares. Porto Alegre: Tribunal de Justiça do Estado do Rio Grande do Sul, 2011. Disponível em: <https://tdh-latam.org/wp-content/uploads/2019/10/23-B.pdf>. Acesso em: 11 de mar. 2021.

6. RELATÓRIO DA APLICAÇÃO DA PRÁTICA PEDAGÓGICA

O jogo proposto nesta Prática Pedagógica foi organizado pela primeira vez e aplicado em 2020 com duas turmas de crianças e adolescentes de 6 a 14 anos, moradoras da Comunidade do Abacateiro, distrito de Pedreira, na periferia da zona sul de São Paulo. Devido a pandemia de COVID-19, as atividades foram online, cada criança montou seu próprio tabuleiro e peças para jogar individualmente ou com suas famílias.

Este jogo foi parte de uma série com 53 oficinas de leitura e intervenção no território organizadas com as crianças e adolescentes do Abacateiro. O jogo, especificamente, animou e despertou ainda mais o interesse dos grupos pelas problemáticas urbanas, servindo como ferramenta para consolidar algumas questões que vinham sendo trabalhadas.



Figuras 1 e 2: Jogos montados pelas crianças da Comunidade do Abacateiro a partir, respectivamente, da reflexão sobre o bairro atualmente e sobre os desejos para o futuro. Destaque para o parque linear montado ao longo do rio na segunda imagem.