

em ação: aprender brincando com a cidade!

AUTORES

Luiza Helena Ferraro
luizaferraro@gmail.com

Alexandre Maurício Matiello
matiello.alexandre@gmail.com

Rafael Ferreira Diniz Gomes
raffa.arq@gmail.com

Termo de Autorização

Os autores acima qualificados autorizam a utilização do projeto "ODS em ação: aprender brincando com a cidade" para fins educativos, bem como a divulgação do material pedagógico, sempre mencionando o crédito dos autores, observando para que sejam sem finalidades lucrativas. Este compromisso tem natureza irrevogável e irrevogável, permanecendo em vigor a partir da divulgação do projeto pelo Conselho de Arquitetura e Urbanismo do Brasil - CAU/BR.



em ação:

aprender brincando com a cidade!

ODS em ação: aprender brincando com a cidade é uma proposta de caráter sequencial, progressiva, flexível e interdisciplinar possível de aplicar entre o 2º e 5º no Ensino Fundamental. O objetivo da prática é **estimular de maneira lúdica a compreensão das crianças para as relações estabelecidas entre as nossas ações, individuais e coletivas, o território e o futuro que queremos, a partir dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS)** da Organização das Nações Unidas (ONU, 2015). São 17 ODS que se desdobram em 169 metas, as quais abrangem as dimensões ambiental, econômica e social de desenvolvimento sustentável e fazem parte de um Plano de Ação Universal definido pela Agenda 2030 que integra ações de governos, sociedade civil, iniciativa privada e de instituições pesquisa.

Este projeto, como prática pedagógica, é pautado nos quatro pilares da educação: **Aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser**. Estes foram definidos pela UNESCO no relatório da Comissão Internacional sobre a Educação (1996), o qual apontou estes aprendizados como essenciais para que as crianças se desenvolvam cognitivamente e socialmente num mundo cada vez mais dinâmico.

Todas as nossas ações, da mais simples e corriqueira até as mais complexas passam pelo mesmo cenário: as cidades e os diversos territórios que a compõem. Estes, podem ser mais ou menos extensos, mais ou menos urbanizados, no entanto, todos são reflexo do que as comunidades fizeram durante séculos. A **Arquitetura e Urbanismo** tem responsabilidade sobre este legado a partir do seu campo de estudo, e por isto, precisa se envolver com o presente para que no futuro ofereça possibilidades de uma vida melhor para as pessoas e o planeta. Desta maneira, por meio de seus conhecimentos e habilidades, esta área profissional potencializa a incorporação dos conteúdos dos ODS sobre territórios e comunidades incentivando a familiarização das crianças com alguns de seus repertórios teóricos e práticos.

ESCALAS: Território (espaço público).

CONCEITO: Espaço Público, Cidade e Meio Ambiente.

CONCEITOS TRANSVERSAIS: Cidadania e Diversidade.

TEMAS: Habitação, Mobilidade Urbana, Paisagem, Patrimônio Histórico e Cultural, Saneamento.

SUBTEMAS: aspectos físicos e sociais decorrentes dos temas.

CARÁTER DO PROJETO: Projeto interdisciplinar - Pode ser aplicado em diferentes anos do 2º ao 5º, seguindo a sequência de atividades, o que otimiza os resultados, ou usando alguma atividade de maneira avulsa, ressignificando-a. O projeto pode envolver de maneira integrada diferentes disciplinas, que costumemente são trabalhadas pelo(a) mesmo(a) professor(a) nos anos iniciais do ensino fundamental.

TEMPO PARA O PROJETO: O tempo de realização dependerá se este será realizado na íntegra, quanto vai envolver do planejamento docente, quantas turmas irá abranger e o número de crianças. Importa não se "atropelar", procurando ter um tempo extra como margem de manobra para não prejudicar a consecução das atividades. De qualquer forma, em cada atividade, quando possível, ser faz a indicação de tempo prevista.

DISCIPLINAS ABORDADAS: Língua portuguesa, Artes, Educação Física, Ciências, Geografia e História.



INICIALIZANDO...

CARREGANDO O JOGO...

ODS em ação é estruturado a partir dos pilares da educação, incorporando os diferentes aprendizados conforme o desenvolvimento de cada atividade. É constituído por ações com complexidades diversas, variando na ludicidade e possibilidades. Compreende-se que esta deve ser uma **caminhada coletiva, onde professores(as) e crianças se familiarizam com suas cidades e temas dos ODS** a fim de construir o conhecimento, a convivência, a prática, para então tornar esse passeio natural e incorporado no ser. O primeiro pilar da educação, estabelecido como **aprender a conhecer**, faz emergir informações para então compreender, descobrir e construir o conhecimento. Entendida como o primeiro passo na aproximação com qualquer tema novo, essa etapa tem como algumas possíveis ações enumerar, descrever, associar e memorizar aspectos do ambiente social. Conhecer o território pressupõe ferramentas que desvelam percepções sobre o vivido, ou seja, sobre a experiência socioespacial das crianças.

A atividade 1, o **Jogo da Cidade Real**, é a maneira de iniciar o diálogo e abrir as portas para os temas que serão discutidos sequencialmente. A partir do conhecimento da cidade e seus territórios, as crianças se lançam em uma jogada cujo ponto de partida elas têm conhecimento de causa. Assim, entender os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável e seus significados, proporciona reflexão qualificada para o percurso adiante. Esta etapa ocorre por meio da atividade 2, o **Jogo da Memória**, o qual permite brincar e memorizar os ODS, representados por imagens e pequenas definições.

Aprender a conviver, segundo pilar, é aprender a viver junto. Permite a continuidade do trajeto ao desenvolver a compreensão do outro e das relações estabelecidas. Abrange tanto conviver com o pluralismo das diferentes demandas da sociedade, neste caso representadas pelos próprios ODS, quanto considerar a diversidade de indivíduos e grupos que compõem as comunidades. Conciliar a experiência de vida comunitária, o futuro do planeta e responder a distintas necessidades e desejos é o exercício da atividade 3, a **Cidade dos Desejos**.

Toda a caminhada alcança significado quando se estabelece lugares possíveis de se chegar. Dessa maneira, o terceiro pilar, **aprender a fazer**, é a forma de representar muito além dos desejos, a potência dos pequenos passos, que estão ao alcance de cada um. É enraizar os ODS no compromisso pessoal e comunitário. Aprender a fazer é indissociável de aprender a conhecer e conviver, e prepara a criança não somente com habilidades específicas para responder aos desafios dos ODS, como também leva a experimentar na prática situações concretas para aplicar, manipular, produzir, construir e operar os conhecimentos. Aciona o pensamento crítico, que aprende com as escolhas que se fazem.



Nesse sentido, a atividade 4, o **Desafio ODS**, é uma atividade para que as crianças comecem a caminhar sozinhas, com alguma orientação, conciliando cada pilar consolidado anteriormente. A atividade também instiga a abordagem e o interdisciplinar e trabalho cooperativo, tão importantes no alcance dos ODS.

O encadeamento do processo leva à consolidação dos diferentes pilares no cumprimento de cada atividade, que como num conjunto de hexágonos, cada lado soma-se a outro. O percurso do **ODS em ação**, como prática pedagógica, atinge o **aprender a ser**, o que é alcançado não só pela integralização do percurso, mas por lograr a incorporação de um novo ethos, um conjunto de outras condutas que mira um objetivo civilizatório. Este processo nunca finda, é dialético, onde novos olhares se abrem, e novos passos são possíveis.



01



JOGO DA CIDADE REAL

- **QUESTÃO: O que cada bairro/cidade tem de bom e de ruim? Como são transmitidas as diferentes realidades percepções das crianças. A forma de brincar a partir do real exercita o olhar da arquitetura sobre o espaço e o que acontece nele.**
- **Valorização da Arquitetura e Urbanismo:** Aprender os espaços que vivenciamos, bem como ouvir os diferentes grupos que fazem parte deles, e neste caso, a voz das crianças, é parte do exercício profissional de Arquitetos(as) e Urbanistas. O momento de perceber o ambiente, refletir e registrar sobre estes, bem como confrontar os diferentes olhares, são tarefas experimentadas nesta atividade pelas crianças.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

PAPEL

MATERIAL DE DESENHO

PAPEL PARDO

TESOURA

COLA

ORIENTAÇÕES PARA O(A) PROFESSOR(A)

A. PROBLEMATIZANDO A REALIDADE VIVIDA

Antes da largada para o "Meu bairro/cidade Minha vida" você pode explorar com as crianças oralmente a percepção sobre aspectos socioespaciais do cotidiano. Se você conhece um pouco o bairro da escola, pode trazer fotos sobre diferentes problemáticas, ou usar imagens genéricas de outras realidades para que identifiquem se aquilo ocorre em seu dia a dia. Pode também usar categorias expressas por palavras em tarjetas. **Sugestões:** Para criar as tarjetas, é importante selecionar palavras relacionadas aos temas dos ODS, como: trânsito, mobilidade, meios de transporte, segurança, conforto e bem-estar, saúde, educação, lazer, ruas e quadras, lixo, saneamento, lugares de brincar, moradia, vizinhança, natureza, acesso à alimentação. Essas tarjetas são para estimular as crianças a perceber uma diversidade de elementos e critérios que fazem parte do seu cotidiano.

Com a turma dividida em grupos, de 4-5 crianças, instigue que problematizem oralmente e depois socializem o que levantaram a partir de cada tarjeta. Assim, elas se aquecem para a etapa inicial de se expressar considerando diversas dimensões da realidade vivida.

FASE 01

duração: 04 aulas
tempo: 00:50 (cada)



B. PREPARAÇÃO DO JOGO

Prepare os cartões para os desenhos e identifique-os em pontos positivos e pontos negativos, ou ressignifique a motivação daquela etapa com outro enunciado escrito nos cartões. Organize na lousa um quadro de pontuação, por grupos, para a fase do "Eu dou a nota". Separe um pedaço de papel pardo grande o suficiente para comportar a colagem dos desenhos. Planeje um local para sua fixação, que será importante para a etapa seguinte. **Sugestão:** use um papel mais espesso para os cartões, para poder utilizar o verso. A folha pode ser metade de uma folha A4.



C. ORIENTAÇÃO

Sua participação é muito importante para que as crianças explorem a fase de se expressar e interpretar. Procure estimular sem interferir em suas preferências e opiniões. Oriente para que utilizem traços e cores firmes e bem pintados para que seu desenho seja visto à distância. Ajude-as no momento de dar a nota, indicando para que tenham critérios na maneira de pontuar a interpretação.

COMO JOGAR: o que meu bairro/cidade tem de bom e de ruim? Como minha realidade e percepção se diferencia dos demais colegas?

JOGO DA CIDADE REAL

01



1



MEU BAIRRO/MINHA CIDADE

Você receberá dois cartões. Pense no seu trajeto de casa até a escola. Em um dos cartões, registre os aspectos positivos desse percurso. No outro, os aspectos negativos. Use palavras, desenhos, mapas, use sua criatividade para expressar suas impressões!



2



NOSSO DIA-A-DIA

Dividam-se em grupos. Embaralhem as cartas e troquem com outro grupo. Descrevam o que interpretaram nos cartões recebidos. Escrevam no verso as suas interpretações, por exemplo: esgoto, violência, lugar para brincar, pipoqueiro, etc. Devolvam as cartas.



3



EU DOU A NOTA!

De quem é esse desenho? Os grupos receberão de volta seus cartões. Leiam os versos. Atribua uma nota de dez a zero, de acordo com as interpretações feitas pelo outro grupo. Sejam justos! Não favoreçam, nem desfavoreçam os colegas!



4



COLCHA DE RETALHOS

Juntem os desenhos de todos os grupos. Recortem os desenhos e retirem os retalhos. Montem um mural ilustrativo do modo de vida das crianças. Pensem juntos como organizar os aspectos positivos e negativos no mural.



ORIENTAÇÕES PARA AS CRIANÇAS

IMPORTANTE: as orientações do **Jogo da Memória** para o (a) professor(a) estão na prancha seguinte. **COMO JOGAR:** e quando o jogo da memória não tem as duplas de cartas iguais? E quando o jogo da memória ganha um desafio ainda maior para fazer relações? O interessante desse jogo não é só memorizar! É pensar!

ORIENTAÇÕES PARA AS CRIANÇAS

JOGO DA MEMÓRIA

1



DE OLHO NOS ODS

Identifiquem os elementos que compõem o jogo. Ele possui dois conjuntos diferentes. Um deles tem número, título e imagem. No outro tem uma frase e uma imagem. Leiam as informações juntos, e procurem interpretar o que representa a imagem e compreender o que significa o texto. Só isso? Não! Vamos jogar!!!



2



EM AÇÃO

Separem-se em grupo de 4 ou 5 colegas. Sorteiem um colega para começar e a cada rodada cada um pode virar duas cartas. Depois de virar as cartas passe a vez. Se encontrar duas cartas que formam o par, você ganha aquelas cartas. O objetivo é formar todos os pares dos ODS. Termina a etapa quando todos os pares forem formados.



3



CONEXÕES

Reunidos com toda a turma, compartilhem quem encontrou cada par. Cite um exemplo do que entendeu sobre um dos ODS encontrado. Procure no painel criado na Atividade 1, os exemplos citados e cole as cartas sobre a Cidade Real. Os colegas e o(a) professor(a) concordam com a classificação? Como podemos mudar os pontos ruins? Como podemos ter mais pontos bons?



02

02



JOGO DA MEMÓRIA

- **QUESTÃO: O que tem na Cidade Real que conseguimos relacionar aos ODS?**
Essa é a pergunta que move o jogo da memória ressignificado, em que as cartas se complementam com o objetivo de conhecer cada Objetivo do Desenvolvimento Sustentável, explorando assim a relação entre as informações.
- **Valorização da Arquitetura e Urbanismo:** Associar desafios e soluções, elementos tangíveis e intangíveis, desde os espaços da habitação até os espaços urbanos é o que permeia o campo do exercício profissional da Arquitetura e Urbanismo. Instigar as crianças a conhecer os ODS, elementos subjetivos, e relacioná-las aos espaços construídos, elementos físicos, é a forma do pensar conhecendo grupos de coisas distintas mas que são refletidos num mesmo lugar, os espaços urbanos.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

PAINEL COLCHA DE RETALHOS

JOGO DA MEMÓRIA

COLA E TESOURA

ORIENTAÇÕES PARA O(A) PROFESSOR(A)



A. IDENTIFICAÇÃO DOS 17 ODS

Com base na "Colcha de Retalhos", apresente o conjunto de cartas ODS para a turma e comente um exemplo ou discuta o que a imagem do símbolo daquele ODS está representando. Nesse momento, não necessariamente, você precisa associar diretamente o painel, alguns exemplos podem ser trazidos da atividade anterior ou mesmo deixar que as crianças olhem o painel como uma grande ilustração da fala. **Sugestões:** apresente as ODs através das cartas do jogo como suporte para a discussão. Além do próprio ODS, outros materiais podem auxiliar a construir exemplos próximos à sua realidade.

B. O JOGO

Com a turma dividida em grupos, oriente para que virem as cartas. Cada grupo decide quem inicia o jogo. A cada rodada uma criança pode virar até duas cartas, com o objetivo de encontrar o par (ODS + Definição). A criança que formar um par vence. O jogo termina quando todos os pares forem formados. **Baixar o jogo disponível em um link no fim da prancha.**



C. DISCUSSÃO

Inicie a discussão, estimulando que as crianças leiam em voz alta e falem um exemplo de alguma situação que está associada àquele ODS que encontraram. Você pode chamá-los pela numeração dos ODS e a criança de cada grupo que encontrou aquele par pode comentar o que ela associa com aquela imagem. Peça para que anotem no caderno outras palavras-chaves.



Sugestão: imprima um conjunto do jogo para cada grupo formado. A sugestão é que sejam formados grupos de 4 a 5 alunos cada.

Sugestão: Estimule as crianças a associarem os temas/ODS com exemplos do seu cotidiano, com exemplos positivos e negativos!

FASE 02

duração: 02 aulas
tempo: 00:50



D. CONSOLIDAÇÃO DA ATIVIDADE

Com os ODS apresentados, reconhecê-los no espaço será o desafio! Instigue as crianças a buscarem no painel coletivo construído na atividade 1, os elementos que desenharam, tanto positivos quanto negativos e como eles podem estar associados aos ODS recém descobertos. Defina uma regra de no mínimo um ODS e no máximo 2/3ODS. É importante estimular a discussão de cada ODS colado no painel. A pertinência da associação do desenho com o ODS é fundamental!

JOGO DA MEMÓRIA disponível no anexo.

03

**CIDADE DOS DESEJOS**

- **QUESTÃO: No que os ODS nos inspiram a pensar uma cidade ideal?**
O objetivo da Atividade 3 é transpor o conhecimento sobre os ODS para uma dimensão prospectiva, desenvolvendo sua materialização e avaliando a validade das propostas.
- **Valorização da Arquitetura e Urbanismo:** As habilidades prospectivas do campo profissional são estimuladas pelo contato com exemplos que fazem refletir sobre limites e alcances de “estudos de caso”, e o exercício por meio do croqui e maquete aproxima as crianças das ferramentas próprias do exercício projetual.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

PAINEL COLCHA DE RETALHOS

JOGO DA MEMÓRIA

COLA, PAPEL E TESOURA

MATERIAL DE DESENHO

MATERIAL RECICLÁVEL

ESTILETE

BASE DE ISOPOR

ORIENTAÇÕES PARA O(A) PROFESSOR(A)**A. PROBLEMATIZANDO CIDADES IDEIAS E UTÓPICAS:**

Provoque um debate sobre como seria a cidade que as crianças desejam, com base nos jogos anteriores. Sintetize na lousa em palavras-chave o que as crianças expressarem. Você pode explorar com base em uma pesquisa na internet que a cidade ideal tem preocupado o campo da Arquitetura e Urbanismo, especialmente desde a Renascença, passando pelo Modernismo e chegando nas cidades futuristas. Se considerar possível, a pesquisa pode ser feita pelas crianças. **Sugestão:** verifique se elas costumam desconsiderar a realidade e supor outro futuro, que não responde à necessidade das pessoas. Esta é a deixa para orientá-los nas próximas etapas, na elaboração de propostas.

Vá além: apresente contos do livro “**Cidades invisíveis**” de Ítalo Calvino em que o autor simula a descrição feita pelo aventureiro **Marco Polo** sobre cidades imaginárias do império mongol de **Kublai Khan**. Você pode pedir como tarefa de casa que eles procurem imagens em revistas que ilustrem o conto para fazer um painel comunicativo com essa seleção de imagens.

FASE 03

etapa 1,2,3 2 - duração: 01 aula

etapa 5 e 6 - duração: 01 aula

**B. CONFECÇÃO DOS MATERIAIS:**

a) Cartões-Herança: com base em algumas imagens e respectiva descrição, resultado de sua pesquisa na internet, prepare cartões para inspirar a atividade. Tenha por base civilizações ou projetistas de cidades ideais e o que idealizaram ou idealizam para elas. **Sugestão:** Alguns exemplos bastante notórios de onde pode partir os exemplos é: mito da Torre de Babel ou Atlântida perdida; cidades ideais como Sforzinda (Francesco Sforza), Falanstério (Charles Fourier), Cidade Industrial (Charles Garnier), A cidade para Três Milhões de Habitantes (Le Corbusier), Brasília (Lucio Costa), Masdar (Foster + Partners), Ecopolis Lilydap (Vincent Callebaut). Mesclre exemplos de diferentes épocas, inclusive utopias formuladas mais recentemente.



b) Cartas dos ODS: prepare cartas com os ODS o suficiente para que seja possível distribuir três delas para cada criança. Esses ODS serão o conceito da maquete que as crianças irão produzir. Alguns ODS podem se repetir, no entanto, é importante que varie sempre para que os 3 ODS de um grupo não sejam os mesmos de outro. Quanto mais variado melhor!

CONTINUAÇÃO...
ORIENTAÇÕES PARA O(A) PROFESSOR(A)

c) Cartões-croquis: providencie papéis A4 para os croquis e materiais de desenho, bem como para as anotações individuais;

d) Maquetes: prepare o local para que seja adequado para a realização da atividade. Selecione os materiais, que podem ser trazidos pelas crianças (incentive o uso de recicláveis). Incentive também os grupos a compartilharem os materiais e meios. Lembre que maquete e croquis são ferramentas de projeto do arquiteto, e que não é raro nesta área se trabalhar com distintos profissionais e com interesses variados a serem atendidos. Assim, oriente-as a lidar com o real conflito de interesses e desejos que há no projeto de cidade, cedendo em seu ponto de vista. Neste exercício, as crianças precisam organizar-se cooperativamente, o que também é análogo ao processo de construção das cidades, que precisa envolver os cidadãos de forma que o pertencimento gere comprometimento;



e) Exposição: Organize a exposição das maquetes e numere-as. **Faça uma pequena cartela, conforme modelo conforme anexo, junto com o Jogo da Memória**, em número igual ao número de alunos. Distribua para que possam preenchê-la. Após o preenchimento das cartelas, pontue conforme um "gabarito" (de seu conhecimento prévio, conforme diálogo com cada grupo). Importante solicitar que, para o bom funcionamento do jogo, cada grupo guarde o sigilo sobre cada ODS geradora da maquete até a hora da pontuação.

COMO JOGAR: como os ODS nos inspiram a pensar para uma cidade ideal? Essa é a pergunta que move o jogo da Cidade dos Desejos!



1



Vamos conhecer a herança de ideias que nos deixaram pensadores, civilizações, projetistas, arquitetos e outros a respeito de projetos de cidades e modos de se viver? Essa etapa serve como um "estudo de caso" para que vocês possam se inspirar para projetar suas Cidades dos Desejos. Com o seu grupo, leia os Cartões Herança recebidos. Depois de ler é hora de compartilhar com os outros grupos. Mostre a imagem (frente) do seu cartão para que o outro grupo tente adivinhar como seria aquela cidade e o jeito de vida de seus habitantes. Depois, leia o verso do cartão com a descrição. Segue-se revezando cada grupo, até esgotar todas as cartas.

CARTÕES-HERANÇA

2



CARTAS ODS

Escolha três Cartas-ODS que o professor(a) separou. Elas são seu desafio para a próxima etapa.



4



DESAFIE O PROJETISTA

Mostrem os croquis entre si e tentem adivinhar três ODS que atendam sua cidade ideal. Você acertou algum ODS?



6



DESAFIE OUTRO GRUPO

Cada maquete que outro grupo fez reúne ideias de vários ODS. Vocês são capazes de adivinhar? Marquem três ODS para cada maquete. Comparem com o "gabarito" do (a) professor(a). Quem mais ODS adivinhar ao final terá ganhado o jogo.



3



CARTÕES-CROQUIS

Desenhe o que sua cidade ideal deve conter para atender aos ODS que sorteou antes! Não mostre ainda para os colegas!



5



CIDADE DOS DESEJOS

Transformem em uma maquete as ideias dos croquis de cada um. O projeto torna-se realidade em miniatura! Mãos a obra!



04

**DESAFIO ODS**

- > **QUESTÃO: A partir da Cidade Ideal, como podemos agir?**
No Desafio propõe-se a pensar e realizar pequenas ações relacionadas aos ODS com o objetivo de fazer e perceber como cada mudança é importante.
- > **Valorização da Arquitetura e Urbanismo:** Toda realidade, aguçada por um desejo de mudança é em um momento consolidado em uma nova realidade. Nessa atividade, o pensamento, o diálogo, o trabalhar com todas as condicionantes, desejos e necessidades, se reflete no percurso natural do processo projetual em arquitetura e urbanismo. O conhecimento e a convivência, são transformadas em ação.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

PAINEL COLCHA DE RETALHOS

JOGO DA MEMÓRIA

MAQUETE (JOGO 3)

ORIENTAÇÕES PARA O(A) PROFESSOR(A)**A. PROBLEMATIZAR:**

A partir da percepção das cidades como elas são (Atividade 1), dos Objetivos de mudança (Atividade 2) e das cidades que desejamos (Atividade 3), propõe-se um desafio para as crianças agirem. Partindo da Atividade 3: Cidade dos Desejos, deve-se estimular as crianças a olharem as atividades anteriores procurando responder às perguntas. Como começar a mudar? **Sugestões:** instigue as crianças a partir do que elas perceberam e idealizaram nas suas cidades. Perceba que os desafios podem ser campanhas, ações na comunidade, programas continuados, cartilhas, folhetos, equipamento executado pelas crianças, dispositivos tecnológicos, mutirão. Estimule a diversidade de ações e discuta com as crianças inclusive as diferenças entre elas. Oriente para que a realização desses desafios sejam coerentes com o tempo disponível e o projeto pedagógico da escola.

Desafio é a pobreza/fome? E quando todos se unem para arrecadar alimentos? Ou procuram orientar na cantina/refeitório da escola a não ter desperdício de comida e deixar comida no prato? **Desafio é a saúde?** Vocês já perguntaram como as pessoas vêm para a escola ou vão para o trabalho? Será que elas vêm de bicicleta e tem um local seguro e protegido para deixar? Será que esse percurso é seguro? A saúde está associada à nossa alimentação: de onde vem nossa comida? E se os canteiros da escola fossem hortas, que todos cuidassem e cada um pudesse levar um pouquinho do que plantou para casa? **Desafio é a educação?** Será que todos que não estão na escola têm acesso aos livros? E se tivesse uma pequena estante na rua com os livros que já leram para que qualquer um possa ler e devolver depois? **Desafio é a água limpa?** Como a água fica limpa? A água da chuva é limpa? E a água do rio? Será que tem alguma forma de limpá-las para beber? Vamos investigar e propor um pequeno filtro? **Desafio é o consumo responsável?** Quanto de lixo descartamos na escola e/ou em casa? Ele é separado? O que acontece depois que o lixo sai da nossa casa? Será que tem alguma coisa que jogamos fora e poderíamos aproveitar de alguma forma? **Desafio é o clima global?** Será que sempre apagamos as luzes quando saímos dos ambientes? Tem alguma maneira de economizar a energia da escola ou "produzi-la" de maneira menos poluente? Os desafios são muito, e as soluções ainda maiores.

**B. PESQUISAR**

Toda ação começa com a compreensão. Iniciamos a compreensão lá na Atividade 1, mas agora as crianças precisam saber as possibilidades de colocar as mãos na massa. Neste momento vale instigar a pesquisa na biblioteca da escola ou na internet, conversar com outros professores, conversas com familiares em casa para então começar a planejar. Você pode incluir como fonte de pesquisa exemplos da própria cidade ou bairro, que podem ser visitados, ou cujos responsáveis podem vir à escola, como por exemplo, uma ONG, uma cooperativa etc.

CONTINUAÇÃO...

ORIENTAÇÕES PARA O(A) PROFESSOR(A)

FASE 04

duração: 01 semana

tempo: variável

**C) PLANEJAMENTO E ORGANIZAÇÃO**

Divididos em grupos de 4 a 6 crianças deve-se estimular que discutam as possibilidades e ações. Sugere-se que sejam sorteados os ODS, ou que os mesmo grupos que desenvolveram as maquetes anteriormente, discutam e elejam um dos ODS que serviu de conceito para a maquete para pensar o Desafio.

**D) FAZER**

Nessa etapa as orientações sobre o planejamento, a viabilidade, os materiais, o tempo, os envolvidos devem ser instigadas. Verifique e oriente que tipo de suporte a escola ou eventuais parceiros, como a família, podem dar para concretizar o desafio de cada grupo.

Flexibilidade e Desdobramentos possíveis:

O Desafio ODS pode ser aplicado em conjunto com outras turmas. Sugere-se a integração entre os estudantes de diferentes anos, transformando o desafio numa grande gincana escolar. Esta também pode ser exposta e apresentada para comunidade.

COMO JOGAR: a partir da Cidade dos Desejos, como podemos agir? Chegou a hora de colocar a mão na massa! Como uma pequena atitude nossa pode impactar a nossa comunidade?

DESAFIO
ODS

04



1

**OLHAR O PERCURSO
E REFLETIR**

Pensem sobre tudo que foi construído até aqui. O que está ao alcance de vocês? Reflitam sobre ações do dia-a-dia que impactam diretamente nos espaços e lugares compartilhados. Se organizem em grupo. Pensem nas ações relacionadas aos ODS.



2

**PESQUISAR**

Para saber onde querem chegar precisam saber quais maneiras podem fazer. Discutam com os colegas, pesquisem na biblioteca, na internet, conversem com os familiares para decidir qual ação irão executar.



3

**PLANEJAR**

Escrevam e justifiquem o que querem fazer. Pesquise sobre diferentes maneiras de executar esse Desafio: o que precisa ser feito? Preciso conversar com outras pessoas? Preciso ter algum material específico? Preciso visitar algum lugar? Quanto tempo leva? Peçam ajuda sempre que precisar!



4

**AGIR!**

Tudo escrito e planejado? Mãos na massa!! É uma atividade que irão fazer com os colegas ou funcionários da escola? É com alguém da comunidade que precisam trazer à escola? É um experimento? Prepararam tudo para apresentar aos colegas!



ORIENTAÇÕES PARA AS CRIANÇAS





FINALIZANDO...

CALCULANDO O APRENDIZADO

Como as crianças ao desenvolverem as atividades vão exercitar as habilidades da BNCC?

Ao planejar a produção de textos e outras mídias, como cartazes, considerando a situação a ser comunicada, a linguagem e a definição do propósito da escrita **(EF15LP05)**, associando-os outros recursos gráficos **(EF15LP18)** experimentando linguagem persuasiva e elementos como tamanho da letra e leiaute **(EF02LP18)**. Ao escutar falas de professores e colegas, interagindo de maneira pertinente **(EF15LP10)** bem como recuperando as principais ideias em situações de escuta de exposições e apresentações e palestras **(EF35LP19)**. Respeitar os turnos de fala **(EF15LP11)**, expressando-se com clareza, buscando ser compreendido, articulando e enunciando com tom e ritmo apropriados.

Ler e compreender instruções básicas, como textos instrucionais de regras (p. ex.: verbos imperativos) sobre jogos bem como registros produzidos por si e pelos colegas e enunciados de tarefas **(EF12LP10)** **(EF12LP17)** **(EF03LP11)** **(EF05LP09)**, além de utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos **(EF12EF03)** podendo inclusive recriá-los individual e coletivamente **(EF35EF04)**. Argumentar oralmente, considerando a diversidade de opiniões, a respeito de fatos com base em recursos midiáticos diversos **(EF05LP19)** ou sobre vivências, podendo também fazer o registro adequado por escrito **(EF35LP15)**, bem como expor trabalhos ou pesquisas com apoio de recursos diversos planejando o tempo de fala e adequando a linguagem à situação comunicativa **(EF35LP20)**.

Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, maquetes, montagens, improvisações de histórias, dramatizações etc.) bem como tecnologias e recursos digitais individual ou coletivamente buscando sentidos plurais nestas criações colaborativas **(EF15AR04)** **(EF15AR05)** **(EF15AR06)** **(EF15AR17)** **(EF15AR26)**. Representar, por meio de esboços de trajetos ou utilizando croquis e maquetes objetos no espaço e relações com as pessoas **(EF03MA12)** elaborando formas de representação (desenhos, mapas, maquetes) para representar componentes da paisagem dos lugares de vivência **(EF02GE08)**. Construir coletivamente propostas que respondam a desafios sobre modelos de consumo alternativos e soluções tecnológicas que visem maior sustentabilidade nas ações cotidianas **(EF05CI05)**.

Identificar as formas e funções (considerando os diferentes tipos de trabalho – agropecuária, indústria, comércio, serviços, tecnologia) das cidades as mudanças sociais, econômicas e ambientais (como poluição) provocadas pelo seu crescimento, identificando as interferências ao longo do tempo nos modos de vida de seus habitantes, reconhecendo as distinções com o campo e outras cidades e articulando estas escalas com seu lugar de vida e entorno da escola **(EF05GE03)** **(EF05GE05)** **(EF05GE04)** **(EF05GE10)** **(EF05GE11)** **(EF04HI03)**. Reconhecer espaços de sociabilidade e identificar as formas com que as pessoas em diferentes grupos sociais se relacionam, percebendo as distintas práticas e papéis sociais quando vivem em comunidade, bem como a participação e interação destes grupos na formação do território em suas escalas, fatos históricos e temporalidades, podendo se servir para isto de consultas e reproduzindo-as em registros e assim compreendendo seus significados **(EF02HI01)** **(EF02HI02)** **(EF03HI01)** **(EF03HI02)** **(EF03HI05)**.

REFERÊNCIAS

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

CALVINO, Ítalo. **Cidade Invisíveis**. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1990. DELORS, Jacques et. al. Educação: um tesouro a descobrir. São Paulo: Cortez, 1998.

OBJETIVOS DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL. Disponível em: <https://odsbrasil.gov.br/>. Acesso em 29 mar. 2021.

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/91863-agenda-2030-para-o-desenvolvimento-sustentavel>. Acesso em 29 mar. 2021.

O CROQUI COMO MÉTODO ESSENCIAL DE REPRESENTAÇÃO. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/782756/o-croqui-como-metodo-de-representacao-essencial?ad_source=search&ad_medium=search_result_all. Acesso em 29 mar. 2021.

Sustainable Development Goals. Disponível em: <https://www.unep.org/explore-topics/sustainable-development-goals>. Acesso em 15 mar. 2021.

SITES: <https://odsbrasil.gov.br/>



1 ERRADICAÇÃO DA POBREZA



3 SAÚDE E BEM-ESTAR



2 FOME ZERO E AGRICULTURA SUSTENTÁVEL



4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



6 ÁGUA POTÁVEL E SANEAMENTO



5 IGUALDADE DE GÊNERO



7 ENERGIA LIMPA E ACESSÍVEL



9 INDÚSTRIA, INOVAÇÃO E INFRAESTRUTURA

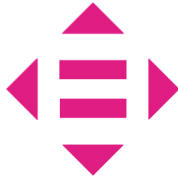


8 TRABALHO DECENTE E CRESCIMENTO ECONÔMICO



Recorte as cartas na linha tracejada

10 REDUÇÃO DAS
DESIGUALDADES



12 CONSUMO E
PRODUÇÃO
RESPONSÁVEIS



11 CIDADES E
COMUNIDADES
SUSTENTÁVEIS



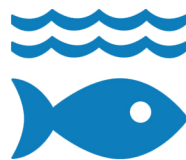
13 AÇÃO CONTRA A
MUDANÇA GLOBAL
DO CLIMA



15 VIDA
TERRESTRE



14 VIDA NA
ÁGUA



16 PAZ, JUSTIÇA E
INSTITUIÇÕES
EFICAZES



17 PARCERIAS E MEIOS
DE IMPLEMENTAÇÃO



Recorte as cartas na linha tracejada

Acabar com a pobreza em todas as suas formas, em todos os lugares.



Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades.



Acabar com a fome, alcançar a segurança alimentar e melhoria da nutrição e promover a agricultura sustentável.



Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos.



Garantir disponibilidade e manejo sustentável da água e saneamento para todos



Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas.



Garantir acesso à energia barata, confiável, sustentável e renovável para todos.



Construir infraestrutura resiliente, promover a industrialização inclusiva e sustentável, e fomentar a inovação.

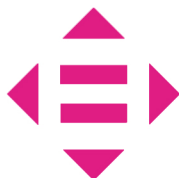


Promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo, e trabalho decente para todos.



Recorte as cartas na linha tracejada

Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles.



Assegurar padrões de produção e de consumo sustentáveis.



Tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis.



Tomar medidas urgentes para combater a mudança do clima e seus impactos.



Deter e reverter a degradação da terra e deter a perda de biodiversidade.



Conservação e uso sustentável dos oceanos, dos mares e dos recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável.



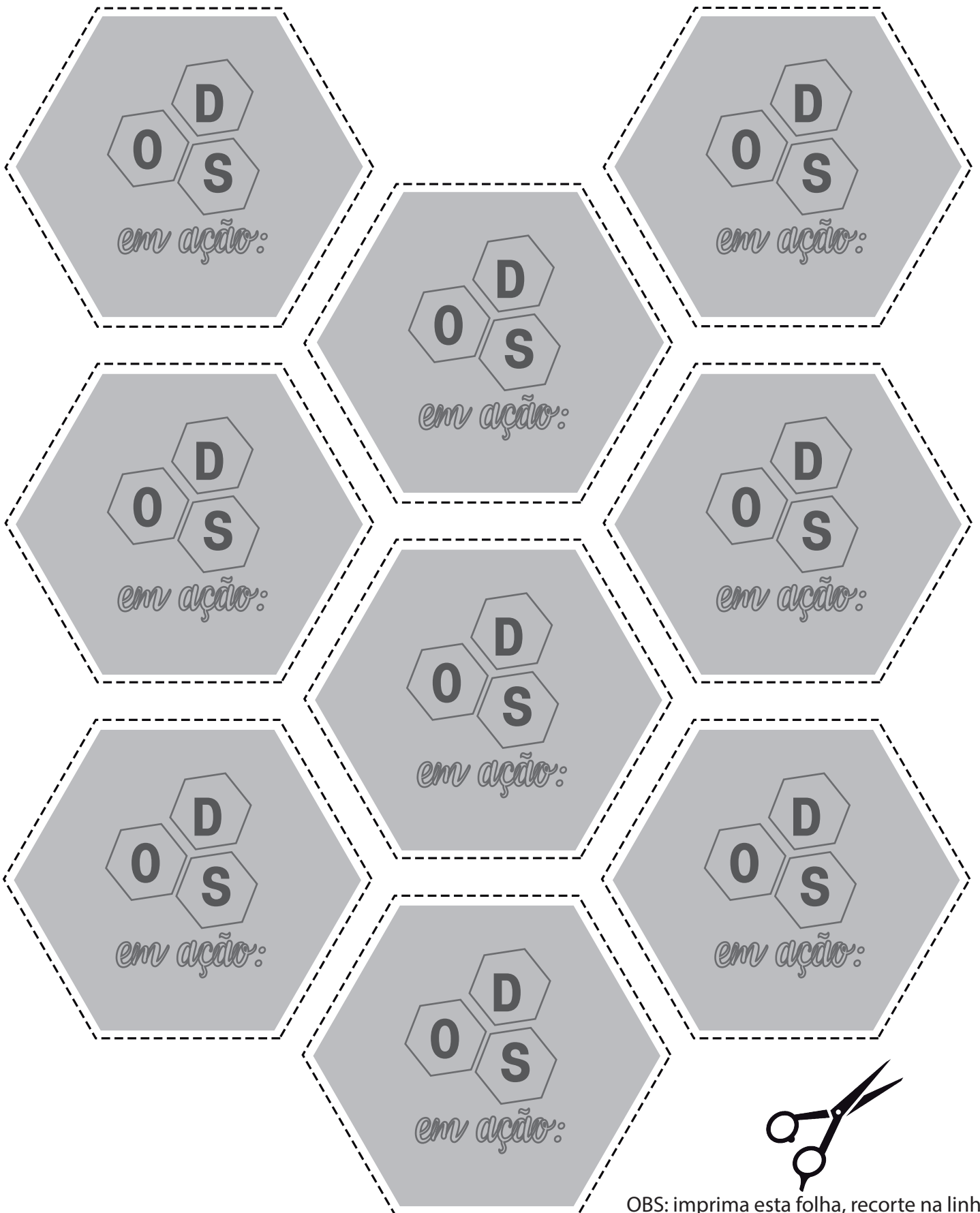
Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos.



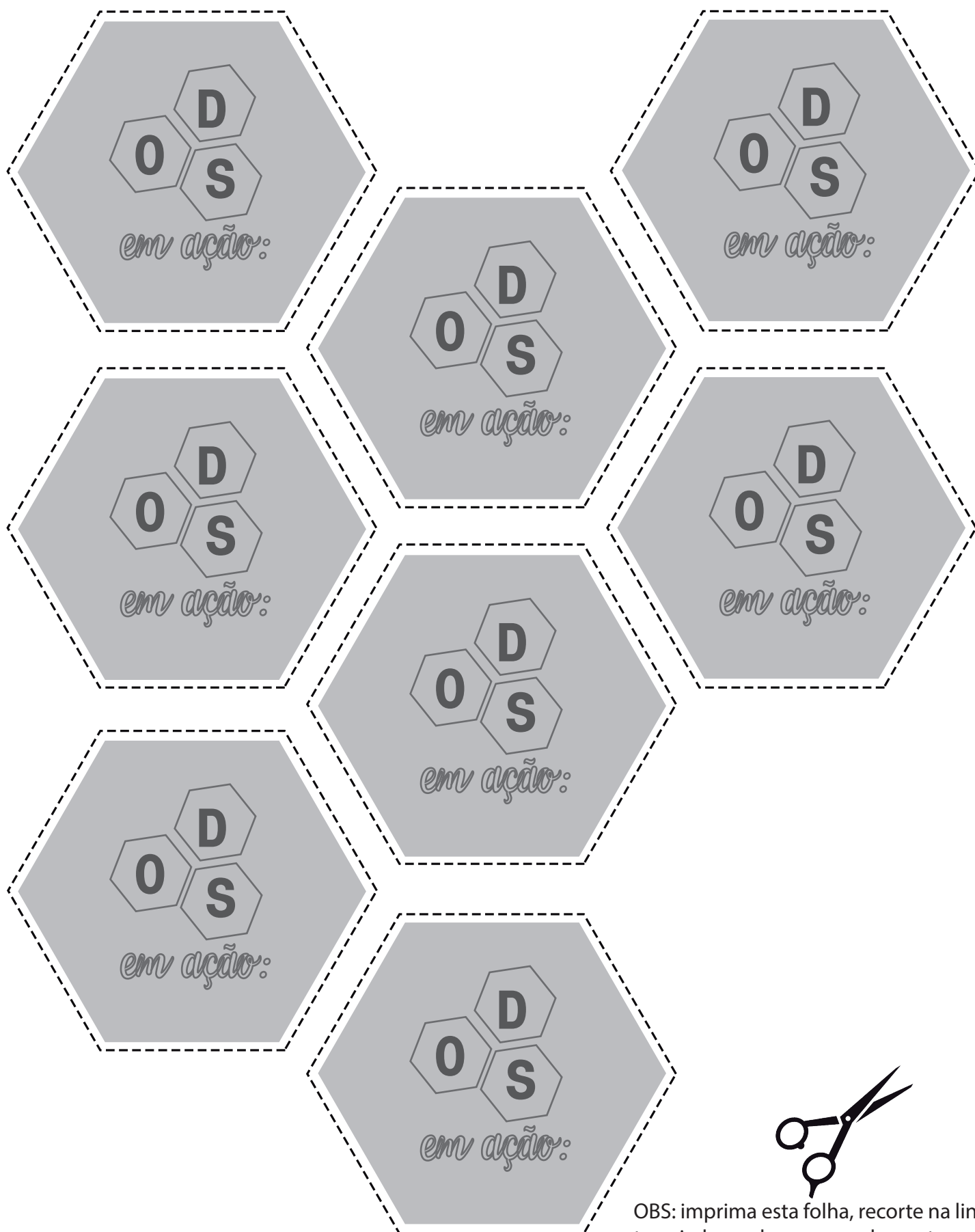
Fortalecer os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável.




Recorte as cartas na linha tracejada



OBS: imprima esta folha, recorte na linha tracejada e cole no verso das cartas.



OBS: imprima esta folha, recorte na linha tracejada e cole no verso das cartas.




CARTELA DOS ODS

Indique três ODS que o grupo percebeu em cada maquete

	NÚMERO DOS ODS																
MAQUETE	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17
01																	
02																	
03																	
04																	





CARTELA DOS ODS

Indique três ODS que o grupo percebeu em cada maquete

	NÚMERO DOS ODS																
MAQUETE	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17
01																	
02																	
03																	
04																	