# SONHOS QUE VOAM ALTO

ELISANGELA BRAGA RUFATO[1]
https://orcid.org/0009-0005-4314-798X
elisangelarufato74@gmail.com

JEMINE ATALAIA RODRIGUES DE SOUZA[2]
https://orcid.org/0009-0000-0467-3112

**RESUMO**
O presente relato de experiência apresenta o projeto “Sonhos que Voam Alto”, desenvolvido em uma escola da zona rural do município de Juiz de Fora, com as turmas do 3º ano A e 5º ano B do Ensino Fundamental. A proposta buscou incentivar os estudantes a sonhar e projetar o futuro, fortalecendo a autoestima, a identidade e o protagonismo infantil. A tecnologia assumiu papel central no desenvolvimento do projeto, possibilitando a ampliação das vozes e dos sonhos das crianças para além do espaço escolar. Por meio de recursos digitais e mídias sociais, os estudantes vivenciaram momentos de interação e expressão, participando de entrevistas para o Instagram da Prefeitura e para o programa MG Tec, da TV Integração. Essas experiências promoveram o letramento digital, o uso ético das tecnologias e o reconhecimento da escola como espaço de produção de conhecimento e cultura. O projeto integrou competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente aquelas relacionadas ao autoconhecimento, à empatia e à responsabilidade, demonstrando como o uso pedagógico da tecnologia pode potencializar aprendizagens significativas e promover o desenvolvimento integral dos alunos.

**Palavras-chave:** protagonismo infantil, projetos escolares, tecnologia na educação.

**ABSTRACT**
This experience report presents the project "Dreams That Fly High," developed in a rural school in the municipality of Juiz de Fora, with the 3rd grade A and 5th grade B classes of Elementary School. The proposal sought to encourage students to dream and plan for the future, strengthening self-esteem, identity, and children's protagonism. Technology played a central role in the development of the project, enabling the amplification of children's voices and dreams beyond the school space. Through digital resources and social media, students experienced moments of interaction and expression, participating in interviews for the City Hall's Instagram and for the MG Tec program on TV Integração. These experiences promoted digital literacy, the ethical use of technologies, and the recognition of the school as a space for the production of knowledge and culture. The project integrated competencies from the National Common Curricular Base (BNCC), especially those related to self-knowledge, empathy, and responsibility, demonstrating how the pedagogical use of technology can enhance meaningful learning and promote the integral development of students.

**Keywords:** children’s protagonism; school projects; technology in education.

1 Professora na Escola Municipal Cássio Vieira Marques. Formada em Pedagogia pela Universidade Federal de Juiz de Fora/UFJF. Pós-graduada em Alfabetização e Letramento pela Faculdade São Luís e em Informática na Educação pela faculdade IPEMIG.
2 Professora na Escola Municipal Padre Wilson. Formada em Pedagogia pela Universidade Federal de Juiz de Fora/UFJF, em Educação Física e Letras pela Faculdade Única. Pós-graduada em Artes e psicopedagogia educacional e clínica pela Educaminas, em Informática na Educação pelo Instituto Cotemar. Mestranda em Educação pela Must University.

## 1. APRESENTAÇÃO

O presente relato tem como objetivo compartilhar a experiência vivida com estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental, por meio do projeto “Sonhos que Voam Alto”, desenvolvido em uma escola da zona rural do município de Juiz de Fora – MG. A proposta surgiu a partir do diálogo com as crianças sobre o bairro onde a escola está inserida e as profissões existentes nesse contexto, o que despertou o interesse em refletirem sobre o futuro e seus sonhos profissionais. A partir disso, construiu-se um projeto interdisciplinar que envolveu escuta sensível, valorização da identidade, uso de tecnologia e o fortalecimento do protagonismo infantil. A iniciativa teve como foco não apenas conhecer as aspirações dos alunos, mas também projetar suas imagens em profissões desejadas, utilizando recursos de inteligência artificial. A experiência resultou em envolvimento significativo da comunidade escolar e ampla repercussão local, fortalecendo o vínculo entre escola, estudantes e suas projeções de futuro.

## 2. CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA E DA TURMA

O projeto foi desenvolvido na Escola Municipal Padre Wilson localizada no bairro Igrejinha, zona rural do município de Juiz de Fora. A escola atende aproximadamente 670 estudantes, com turmas da educação infantil ao 9º ano. O projeto foi desenvolvido inicialmente com a turma do 3º ano A, em que as crianças têm uma faixa etária de 8 anos. A turma ficou muito envolvida e entusiasmada com o desenvolvimento do projeto, demonstrando aceitação e envolvimento que a proposta se expandiu para a turma do 5º ano, em que são crianças com faixa etária de 10 anos. As participações, as reações e os depoimentos delas deixaram o projeto ainda mais enriquecedor e satisfatório.

## 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A proposta pedagógica de trabalhar com as profissões desejadas pelos alunos e a projeção de suas imagens no futuro nos anos iniciais do Ensino Fundamental encontra respaldo em diferentes concepções teóricas e documentos normativos que valorizam o desenvolvimento integral da criança, valoriza o protagonismo infantil, a escuta ativa e considera seus aspectos cognitivos, emocionais, sociais e culturais.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC/ 2017), a escola deve oportunizar vivências que favoreçam o autoconhecimento, a reflexão sobre o mundo do

trabalho e a construção de valores desde os primeiros anos escolares. A atividade dialoga diretamente com as Competências Gerais que tratam do desenvolvimento do conhecimento, do autoconhecimento, da autonomia e da cidadania, respectivamente. Nesse sentido, ao pensar sobre o que desejam ser no futuro, os alunos são incentivados a refletir sobre si mesmos, a reconhecer seus interesses e a valorizar diferentes profissões que compõem o tecido social.

Segundo Arroyo (2012), a escuta atenta às narrativas das crianças é essencial para compreendê-las em sua integralidade e para que a escola possa assumir um papel formador que respeite seus contextos e desejos. Além disso, autores como Kramer (2007) e Oliveira (2008) defendem uma prática pedagógica que reconheça a infância como tempo presente, dotada de cultura, linguagem e potência.

Quanto ao uso das tecnologias, Kenski (2012) diz que as tecnologias estabelecem novas mediações entre o professor e a percepção dos estudantes com relação ao conteúdo apresentado, trazendo-os de forma mais realista ao que está sendo ensinado. O projeto desenvolvido com as crianças foi ao encontro com o que reflete a autora, pois percebemos que o aprendizado ocorreu de forma significativa e inovadora, promovendo a participação dos estudantes e contribuindo para o desenvolvimento da autoestima e autonomia, utilizando a tecnologia como ferramenta de mediação no processo de ensino aprendizagem.

Dessa forma, a prática pedagógica proposta não apenas estimula o desenvolvimento cognitivo e a expressão criativa dos alunos, como também promove uma escuta sensível e significativa de suas histórias, desejos e identidades. É um momento formativo, em que a criança se vê como parte do mundo e começa a construir, ainda que simbolicamente, o seu lugar nele.

## 4. DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

O projeto “Sonhos que Voam Alto” foi desenvolvido em uma escola da zona rural do município de Juiz de Fora, com as turmas do 3º ano A e 5º ano B do Ensino Fundamental. A proposta surgiu de um diálogo com os estudantes sobre o bairro onde vivem e os profissionais que nele atuam. A conversa revelou curiosidade e entusiasmo ao falarem sobre o que gostariam de ser no futuro, despertando o desejo de sonhar e refletir sobre seus projetos de vida.

Percebendo a riqueza desse momento de escuta sensível e acolhimento, os professores transformaram a conversa inicial em um projeto pedagógico que buscou

valorizar os sonhos das crianças, fortalecer sua autoestima e promover o protagonismo infantil. As rodas de conversa tornaram-se o ponto de partida para que cada estudante expressasse sua profissão dos sonhos e compartilhasse o motivo dessa escolha. No início, as respostas refletiam o contexto próximo das famílias e do bairro — profissões como pedreiro, cabeleireira, motorista e diarista foram as mais mencionadas.

Diante disso, o grupo docente propôs ampliar o repertório dos estudantes, apresentando novas possibilidades por meio de vídeos educativos, leituras mediadas e conversas sobre diferentes profissões. A intenção era mostrar que os sonhos podem ultrapassar os limites do que é conhecido e que cada criança tem potencial para trilhar caminhos diversos.

Em um segundo momento, foi lançada a proposta de projetar-se no futuro, imaginando-se já atuando na profissão desejada. Essa etapa trouxe a tecnologia como elemento central do processo: utilizando a ferramenta ChatGPT, a equipe docente produziu imagens digitais das crianças caracterizadas conforme a profissão escolhida. Para isso, cada aluno foi fotografado e descreveu suas características, preferências e detalhes que gostaria de ver representados — cor do uniforme, cenário, objetos de trabalho. Todo o processo foi conduzido com cuidado ético, respeitando as identidades e assegurando o consentimento das famílias.

O resultado foi surpreendente. Ao verem as imagens, as crianças se emocionaram, reagindo com alegria, encantamento e orgulho. O momento foi registrado em vídeo e transformado em um mural expositivo, unindo as fotos atuais e as projeções futuras. Essa exposição tomou conta da escola, tornando-se um espaço de diálogo entre alunos, professores e famílias sobre sonhos, futuro e possibilidades.

A repercussão do projeto ultrapassou os muros da escola: as produções foram compartilhadas nas redes sociais da instituição, alcançando grande engajamento. O trabalho ganhou destaque no site e no Instagram da Prefeitura de Juiz de Fora e foi tema de uma reportagem exibida pela TV Integração, no programa MG Tec, com participação dos próprios alunos.

Além da visibilidade, o projeto gerou aprendizagens profundas. As crianças desenvolveram autoconhecimento, expressão oral, letramento digital e consciência sobre o uso ético da tecnologia. Os professores, por sua vez, vivenciaram uma experiência formativa, redescobrindo a potência de práticas pedagógicas que unem afeto, escuta e inovação.

Mais do que um trabalho sobre profissões, “Sonhos que Voam Alto” tornou-se um

projeto sobre acreditar em si mesmo. As crianças aprenderam que sonhar é o primeiro passo para transformar o futuro — e a escola, quando se abre à escuta e à tecnologia, pode ser o lugar onde esses sonhos começam a ganhar forma.

## 5. AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS E DISCUSSÃO DOS DADOS OBTIDOS

Os resultados do projeto "Sonhos que Voam Alto" foram amplos e significativos. Desde o início, observou-se o forte envolvimento dos estudantes e o entusiasmo em compartilhar seus sonhos e perspectivas de futuro. As rodas de conversa favoreceram a expressão oral, a escuta sensível e o fortalecimento da autoestima, permitindo que as crianças se reconhecessem como sujeitos de possibilidades.

A utilização da ferramenta ChatGPT contribuiu para o letramento digital e para a compreensão do uso ético e criativo da tecnologia, aproximando os alunos de novas formas de aprender e se expressar. As imagens geradas despertaram emoção, encantamento e orgulho, reforçando a identidade e o protagonismo infantil.

O projeto também promoveu maior integração entre escola, famílias e comunidade, gerando reconhecimento público e valorização da educação. A repercussão nas redes sociais da escola, no site da Prefeitura de Juiz de Fora e na TV Integração (MG Tec) evidenciou o alcance e o impacto positivo da iniciativa.

Para os educadores, a experiência representou formação e inovação, reafirmando que a tecnologia, quando mediada por afeto e intencionalidade pedagógica, amplia horizontes e transforma aprendizagens.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização do projeto "Sonhos que Voam Alto" evidenciou o quanto a escuta ativa, o afeto e o uso intencional da tecnologia podem potencializar práticas pedagógicas significativas nos anos iniciais. Ao abrir espaço para que as crianças compartilhassem seus sonhos e se vissem projetadas no futuro por meio de imagens, fortalecemos o protagonismo infantil e promovemos um ambiente de aprendizagem em que o conhecimento se constrói a partir das vivências e identidades dos sujeitos.

Mais do que trabalhar conteúdos curriculares, a proposta permitiu o desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia, autoestima, expressão oral e reconhecimento do outro. A repercussão do projeto, que ultrapassou os muros da escola e alcançou a comunidade e os meios de comunicação locais, reforça a importância de valorizar

as vozes das crianças e seus projetos de vida.

Como educadores, vivenciamos uma experiência transformadora, que exigiu abertura para o novo e sensibilidade para conduzir processos de forma ética e respeitosa. Essa vivência reafirma nosso compromisso com uma educação que inspire, acolha e forme sujeitos críticos, criativos e confiantes em suas possibilidades.

## 7. REFERÊNCIAS

ARROYO, Miguel. **Ofício de Mestre: imagens e auto-imagens.** 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/bncc>. Acesso em: 15 jul. 2025.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância.** 6. ed. Campinas: Papirus, 2012.

KRAMER, Sonia. **A infância e sua singularidade: alguns apontamentos.** In: KRAMER, Sonia (org.). Infância e educação infantil: uma abordagem plural. São Paulo: Ática, 2007. p. 21-36.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos.** São Paulo: Cortez, 2008.