

# PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA, URBANISMO E PAISAGISMO

ISSN: XXX-XXX

PPGAUP/TEC.02.2024.JOG

## S.I.S.M.O ESCOLA: Dispositivo metodológico de interação com agentes educadores



**PPGAUP UFSM**  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM  
ARQUITETURA URBANISMO E PAISAGISMO

Autores:

Thaís Cristina Weber Port  
[thais.port@acad.ufsm.br](mailto:thais.port@acad.ufsm.br)  
Josicler Orbem Alberton  
[josicler.alberton@ufsm.br](mailto:josicler.alberton@ufsm.br)  
Nébora Lazzarotto Modler  
[nebora.modler@uffs.edu.br](mailto:nebora.modler@uffs.edu.br)  
Tânia Micheline Miorando  
[tania.miorando@ufsm.br](mailto:tania.miorando@ufsm.br)

Versão 1.0

Status: Final

Distribuição: Externa

Junho 2025

2025 – PPGAUP/UFSM – Programa de Pós-Graduação em Arquitetura, Urbanismo e Paisagismo

Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

Você tem o direito de compartilhar, copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato; adaptar, remixar, transformar, e criar a partir do material, de acordo com o seguinte: você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças forem feitas. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma maneira que sugira que o licenciante apoia você ou seu uso. Você não pode usar o material para fins comerciais.

# PPGAUP UFSM

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM  
ARQUITETURA URBANISMO E PAISAGISMO

Editoria Técnica do PPGAUP  
Universidade Federal de Santa Maria  
Av. Roraima nº 1000 - Bairro Camobi  
Prédio 8 (INPE), Sala 2061  
Santa Maria – RS - CEP: 97105-900

Fone: 55 3220-8837  
e-mail: ppgaup@ufsm.br

Relatórios Técnicos do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura, Urbanismo e Paisagismo / Programa de Pós-Graduação em Arquitetura, Urbanismo e Paisagismo, Universidade Federal de Santa Maria. – Vol. 1, n. 1 (2024) jul./dez. – Santa Maria: PPGAUP/UFSM, 2025.

Semestral

Vol. 2, n. 1 (2025)

S.I.S.M.O ESCOLA: Dispositivo metodológico de interação com agentes educadores

Disponível em: <https://www.ufsm.br/cursos/pos-graduacao/santa-maria/ppgaup>

1. Relatório técnico. 2. Arquitetura e Urbanismo. 3. Paisagismo. 4. Diretrizes de publicação.

Elaborado por: Luciano Rapetti - Bibliotecário-documentalista | CRB  
10/2031 Biblioteca Central da UFSM

Como citar este relatório:

PORT, T. C. W. et al. S.I.S.M.O ESCOLA Dispositivo metodológico de interação com agentes educadores. Santa Maria: 2025. Relatórios Técnicos do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura, Urbanismo e Paisagismo, v. 2., n. 1. Disponível em: <https://www.ufsm.br/cursos/posgraduacao/santa-maria/ppgaup/>.

## Resumo

Este relatório técnico apresenta o jogo “S.I.S.M.O Escola – Significações Imaginárias em Movimento”, um dispositivo metodológico constituído por cartas feito para ser realizado com professores, coordenadores pedagógicos, psicólogos e outros agentes atuantes na escola. O jogo é aplicado de maneira presencial e individual, seguindo o formato de entrevista, onde há uma pessoa responsável por passar as instruções e orientar as ações do participante colaborador. Este dispositivo foi desenvolvido com o objetivo de refletir conjuntamente as questões do habitar, fomentando a aproximação entre o tema de Arquitetura e Urbanismo e a comunidade escolar. Foi desenvolvido junto ao projeto de extensão Arquitetura, Escola e Formação Humana: Experimentações no Ambiente Escolar (N. 055702/ FIEX CT PRE UFSM), desenvolvido pelo Núcleo de Estudos Arquitetura, Imaginários e Experimentações (NAIMEE) em parceria com a Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Erechim, no ano de 2021.

## 1. Introdução

O dispositivo metodológico intitulado “S.I.S.M.O Escola - Significações Imaginárias em Movimento”, a ser descrito neste relatório técnico, foi elaborado para uma prática do projeto de extensão desenvolvido pelos cursos de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Santa Maria e da Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Erechim, junto a escolas de ensino fundamental. Com o objetivo de aproximar arquitetura e escola, tem-se a intenção de estabelecer uma reflexão a partir da problematização do habitar e das relações das crianças com os ambientes em que vivem, percorrendo as dimensões edifício, cidade e planeta.

O jogo S.I.S.M.O Escola foi elaborado para mediar o diálogo com agentes atuantes na escola, como os professores, diretores, coordenadores pedagógicos, psicólogos, viabilizando o relato de vivências dos participantes. Com referência no procedimento desenvolvido por Alberton (2021), foram criados cinco conjuntos de cartas impressas que conformam o dispositivo que foi produzido para ser utilizado, de modo individual e presencialmente, em formato de entrevista.

Sua concepção baseia-se no pressuposto de que a participação ativa dos usuários dos ambientes da escola para compreender o ambiente escolar é fundamental para construção de qualidade ambiental.

Além disso, a elaboração do jogo S.I.S.M.O Escola ocorreu durante a Pandemia de Covid-19, no ano de 2021, que exigiu reconfigurações nas ações extensionistas uma vez que o contato com as crianças não acontecia. O projeto “Arquitetura, Escola e Formação Humana” (UFSM - nº 055702) propôs articular ensino, pesquisa e extensão em uma perspectiva formativa e dialógica com as escolas, buscando despertar olhares sensíveis ao habitar, à infância e à relação entre ser humano e ambiente.

O principal desafio foi estabelecer aproximações significativas com os contextos escolares, respeitando as limitações do período pandêmico. A estratégia adotada foi a criação de um dispositivo lúdico e metodológico que permitisse escuta e reflexão com os agentes educadores das escolas públicas, com base em fundamentos da arquitetura, da educação e da psicologia.

## 2. Desenvolvimento

### 2.1 Concepção do Jogo S.I.S.M.O Escola

O dispositivo S.I.S.M.O Escola é uma adaptação jogo S.I.S.M.O (Significações Imaginárias em Movimento), desenvolvido por Josicler Alberton (2021), se estruturando como uma ferramenta de mediação para diálogo com agentes educadores.

Foi elaborado pelo grupo extensionista a partir de encontros remotos no ano de 2021. Seu desenvolvimento se deu a partir da utilização de recursos como painéis semânticos, colagens e agrupamentos temáticos, com leitura e discussão de referenciais teóricos que percorrem os temas dos imaginários e da formação.

É formado por um conjunto de cartas físicas, divididas em cinco agrupamentos apresentados a seguir, que podem ser visualizadas no Apêndice A. Além disso as instruções do jogo foram elaboradas no mesmo formato: 7,5x10cm, coloridas e impressas em papel fotográfico.

- **Imagens-afetos:** 05 cartas (Solicitadas previamente aos participantes, com imagens demonstrando relações entre a afetividade e a escola - que representassem vínculo positivos com a escola);
- **Elementos Bachelardianos:** 30 cartas nos subgrupos Água, Terra, Ar e Fogo (Desenvolvidas por Alberton (2021) com base na filosofia Bachelardiana);
- **Disparadores da Pesquisa:** 23 cartas nos subgrupos Planeta, Cidade e Edifício (Relacionadas às temáticas levantadas pelo Projeto de extensão);
- **Ações poéticas:** 07 cartas (Questionamentos e propostas de reflexão sobre as temáticas anteriores);
- **Carta criança:** 01 carta (Possível de ser utilizada em qualquer momento do jogo, uma carta coringa, a fim de suscitar a reflexão sobre a infância).

O dispositivo foi concebido para ser aplicado presencialmente, por meio de uma dinâmica individual com cada agente educador participante. Em cada sessão do jogo S.I.S.M.O., estiveram presentes uma docente extensionista e uma discente integrante da equipe do projeto, responsável por acompanhar, registrar fotograficamente os encontros e viabilizar a posterior transcrição das interações.

A dinâmica foi estruturada em quatro momentos interdependentes. No primeiro, o(a) participante é convidado(a) a apresentar e comentar imagens-afeto previamente enviadas, relacionadas à sua vivência na escola. Em seguida interage com as cartas dos elementos bachelardianos que evocam emoções e sentimentos, compondo associações que envolvem os quatro elementos naturais: terra, fogo, água e ar. O terceiro momento contempla as cartas dos

disparadores de pesquisa (Planeta, Cidade e Edifício) e das ações poéticas, instigando reflexões temáticas. Por fim, ocorre a finalização da atividade com agradecimento pela participação.

A dinâmica tem caráter cumulativo, permitindo o resgate e a sobreposição de cartas de momentos anteriores, sendo cada associação comentada pelo(a) participante, a partir das reflexões suscitadas no processo.

## 2.2 Aplicações em escolas

Foram realizadas nove dinâmicas no ano de 2021, com os agentes educadores de duas escolas de ensino fundamental, uma na cidade de Santa Maria e outra na cidade de Erechim.

- **Escola 01 – Santa Maria:** Escola privada com cerca de 140 crianças, marcada por forte vínculo comunitário e assistência social. Três agentes educadores participaram da dinâmica. Os relatos destacaram a escola como espaço de afeto, pertencimento e transformação social.
- **Escola 02 – Erechim:** Escola pública com 164 estudantes, localizada em bairro cerca de 2km do centro da cidade. Seis professoras participaram da aplicação. Refletiu-se sobre o papel da escola como lugar de liberdade e pertencimento, e sobre a cidade como espaço cada vez mais hostil à infância.

## 2.3 Resultados

O jogo revelou-se uma ferramenta potente para o reconhecimento do cotidiano escolar, a partir da escuta sensível e do diálogo sobre experiências afetivas dos agentes educadores. Foram percorridos memórias e significados que usualmente permanecem silenciados.

O dispositivo possibilitou ao grupo de extensão a construção de estratégias alinhadas às demandas das comunidades escolares, ao mesmo tempo em que ampliou a formação dos(as) acadêmicos(as) envolvidos. Reforça-se a relevância da universidade pública como parceira da escola e da sociedade.

## Referências

ALBERTON, J. O. O lugar da poética na docência de projeto nos cursos de Arquitetura e Urbanismo: imaginário social e educação. 2021. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2021.

ALBERTON, J. O.; MODLER, N. L. Jogo S.I.S.M.O como dispositivo de aproximação entre arquitetura e escola. In: VII ENANPARQ – ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO, 2022, São Carlos/SP. Refazer restaurar revisar – Anais VII Encontro da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo, 2022. p. 285-289.

ALBERTON, J. O.; PORT, T. C. W.; MODLER, N. L. Pensar a arquitetura e a cidade a partir da escola: sobre lugares, imaginários e inclusão de experiências. In: 10.º PROJETAR 21/LISBOA, 2021, Lisboa. Arquitetura, cidade e paisagem: projetar em contexto de crise – novos desafios para o ensino, a pesquisa e a prática da arquitetura. Lisboa, 2021. v. 1, p. 1-1.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. ABNT NBR 10179: apresentação de relatórios técnico-científicos. Rio de Janeiro, 2015.

CORDENONSI, A. Z., BERNARDI, G. Diretrizes para Submissão de Relatórios Técnicos à Editoria Técnica do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede/UFSM. Santa Maria: 2019. Relatórios Técnicos do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, v. 1., n.1. Disponível em:  
[https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/517/2021/03/PPGTER.TEC\\_.01.2019.DIR\\_-1.pdf](https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/517/2021/03/PPGTER.TEC_.01.2019.DIR_-1.pdf).

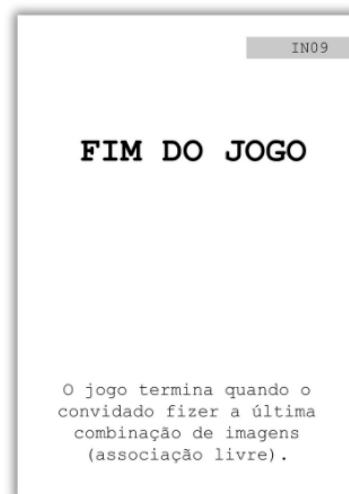
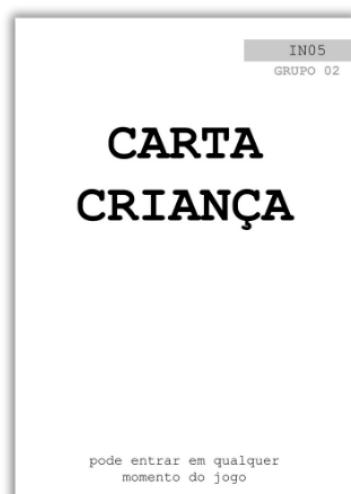
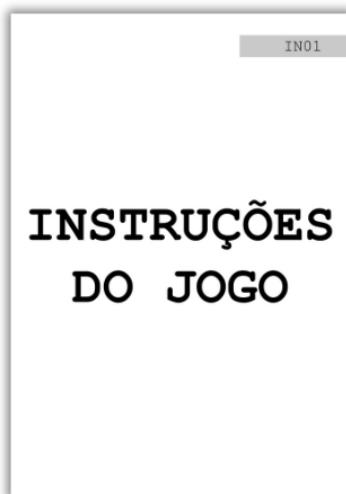
CARMO, G. F.; BRANDALIZE, R.; CARLI, S.; MODLER, N. L.; ALBERTON, J. O.; MIORANDO, T. M.; PORT, T. C. W. Arquitetura e urbanismo na escola pública: o relato de uma prática extensionista. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ARQUITETURA E URBANISMO, 2022, Xanxerê. Cidades inteligentes: tendências para o futuro. Joaçaba: Editora Unoesc, 2022. v. 1, p. 25-34.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA. Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa. Manual de dissertações e Teses da UFSM: estrutura e apresentação. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2021. Disponível em:  
[https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/540/2024/01/Manual-de-Dissertacoes-e-Teses\\_MDT\\_2021.pdf](https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/540/2024/01/Manual-de-Dissertacoes-e-Teses_MDT_2021.pdf).

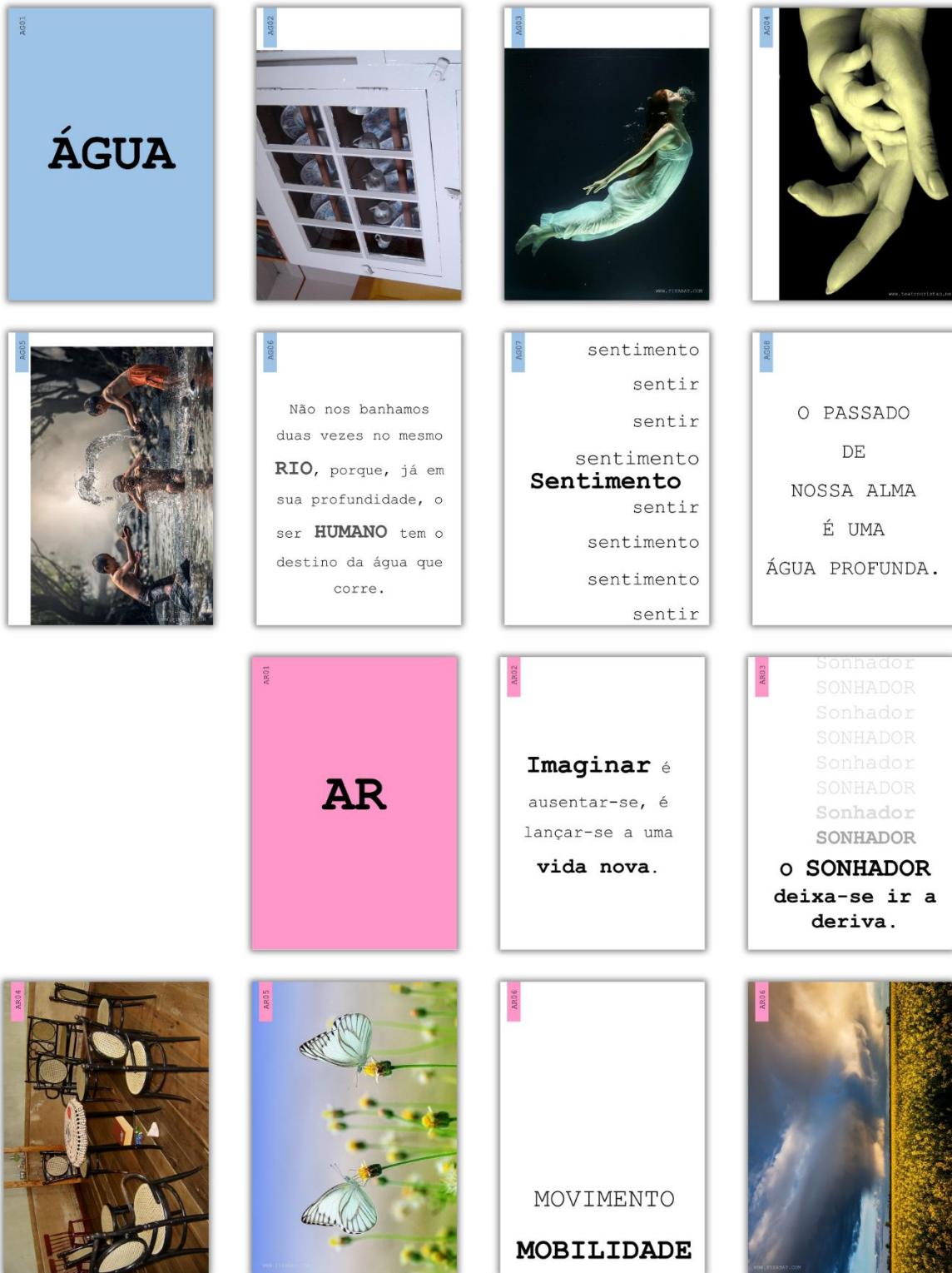
## **APÊNDICE A**

### **Conjunto de cartas**

## INSTRUÇÕES DO JOGO



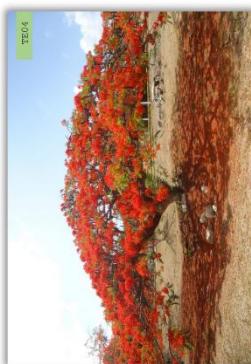
## CARTAS ELEMENTOS BACHELARDIANOS: ÁGUA E AR



## CARTAS ELEMENTOS BACHELARDIANOS: TERRA E FOGO



permanência  
aprofundamento  
conservação  
lapidação  
viver  
lentamente  
Viver  
lapidação  
conservação  
aprofundamento  
permanência



Somente quando  
vivi na **SOLIDÃO**  
é que fui  
**SENHOR** da minha  
lareira.



Instinto  
Impulso  
**Instinto**  
Impulso  
Instinto  
Impulso  
Instinto  
**Impulso**  
Instinto



## CARTAS DISPARADORES: PLANETA E CIDADE



## CARTAS DISPARADORES: EDIFÍCIO, AÇÕES POÉTICAS E CARTA CRIANÇA

<b>EDIFÍCIO</b> <small>DIO3.1</small>	ESTAR <b>EM CASA</b> É... <small>DIO3.2</small>	<b>Infância</b> Infância <b>Casa</b> Casa <b>Memória</b> Memória <small>DIO3.3</small>	..... é o meu <b>LAR</b> <small>DIO3.4</small>
<b>ZELO</b> ZELO      AMOR AMOR      AMOR <b>CUIDADO</b> CUIDADO CUIDADO      ZELO ZELO      AMOR <b>AMOR</b> AMOR CUIDADO      CUIDADO CUIDADO      ZELO <b>ZELO</b> AMOR AMOR      AMOR CUIDADO      CUIDADO <b>CUIDADO</b> ZELO <small>DIO3.5</small>	“As edificações são como livros de histórias”. <small>DIO3.6</small> Ligia Larcher	“Há escolas que são gaiolas e há escolas que são asas”. <small>DIO3.7</small> Rubem Alves 	ARQUITETURA arquiteto arquiteta ARQUITETURA arquiteto arquiteta <b>ARQUITETURA</b> arquiteto arquiteta <small>DIO3.8</small>
<b>AÇÕES POÉTICAS</b> <small>AP01</small>	Depois de um <b>dia intenso</b> de trabalho, com o que você tem <b>sonhado?</b>	Como a <b>CIDADE</b> poderia ser melhor para as <b>CRIANÇAS?</b>	O QUE EU MUDARIA NA <b>ESCOLA</b> PARA ESSE LUGAR SER MAIS? <small>AP04</small>
<b>PROPOR</b> Uma vivência com as crianças sobre TECNOLOGIA e NATUREZA <small>AP05</small>	No caminho <b>CASA-ESCOLA</b> eu observo...  <small>AP06</small>	O QUE REPRESENTOU ESSA EXPERIÊNCIA DO JOGO PARA VOCÊ?  <b>FAÇA UMA ASSOCIAÇÃO LIVRE</b>	<b>CRIANÇA</b> <small>CR01</small>