

**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  
Josicler Orbem Alberton  
josicler.alberton@ufsm.br  
Nébora Lazzarotto Modler  
nebora.modler@uffs.edu.br  
Tânia Micheline Miorando  
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.



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](mailto: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/ FIEEX 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 do 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 PROJETER 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**

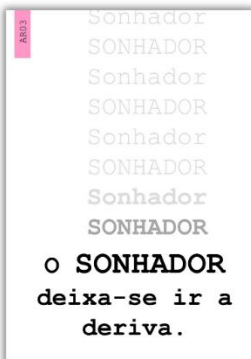
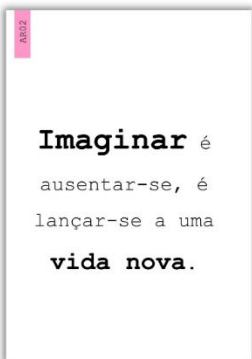
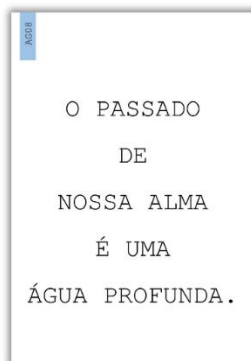
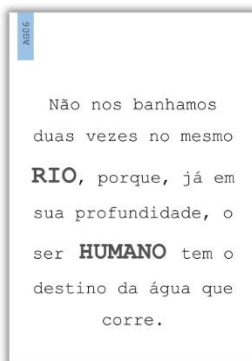
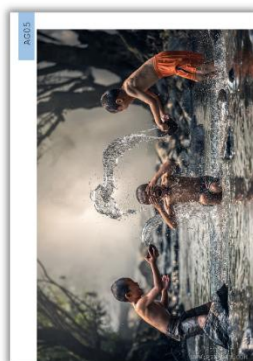
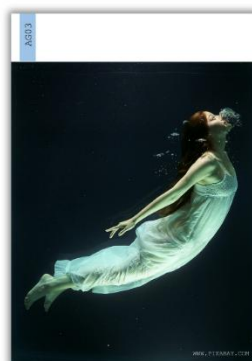
## **Conjunto de cartas**



## INSTRUÇÕES DO JOGO



## CARTAS ELEMENTOS BACHELARDIANOS: ÁGUA E AR



## CARTAS ELEMENTOS BACHELARDIANOS: TERRA E FOGO



## CARTAS DISPARADORES: PLANETA E CIDADE



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

