

12° PROJETER

REEXISTIR NO MUNDO CONTEMPORÂNEO
interpretar, conservar e transformar

14 a 17/10 | Pelotas | Rio Grande do Sul | Brasil

2025

“O que cabe na escola?” uma práxis arte-educativa experimentando metodologias de Avaliação Pós-Ocupação em uma Escola Municipal

Eixo Temático: Eixo 1 - Interpretar

MARTUCCI, Gabriel

Mestrando | PROARQ-UFRJ | gabriel.martucci@fau.ufrj.br

CARVALHO, Nátaly

Mestranda | PROARQ-UFRJ | nataly.carvalho@fau.ufrj.br

Resumo

Este artigo apresenta e discute a experiência da atividade “O que cabe na escola?”, realizada em uma unidade educacional municipal do Rio de Janeiro, com o objetivo de experimentar e desenvolver metodologias de Avaliação Pós-Ocupação (APO) mais atentas às intersubjetividades infantis em contextos pedagógicos. A partir de uma práxis lúdica de aproximação entre pesquisadores e crianças, foram elaborados dispositivos participativos – como o walkthrough e o poema dos desejos – capazes de mobilizar a percepção corporal, a imaginação e a interação espontânea das crianças com o espaço escolar. Os resultados evidenciam o desejo por maior diversidade de usos, a centralidade do brincar e da alimentação no cotidiano escolar, apontam o jogo como potente ferramenta de apropriação e co-criação, além de promover uma leitura afetiva e reflexão crítica sobre o espaço. A experiência reforça a importância de abordagens arte-educativas na avaliação do ambiente construído, metodologias que reconheçam as crianças como protagonistas na construção de sentidos e propostas para a escola.

Palavras-chave: Avaliação Pós-Ocupação; Infância; Escola; Arquitetura e Urbanismo; Arte-educação.

“What fits in the school?” an art-educational praxis experimenting with Post-Occupancy Evaluation methodologies in a Municipal School

Abstract

This article presents and discusses the experience of the activity “What fits in the school?”, carried out in a municipal educational unit in Rio de Janeiro, with the aim of experimenting with and developing Post-Occupancy Evaluation (POE) methodologies that are more attentive to children's intersubjectivity in pedagogical contexts. Based on a playful praxis of engagement between researchers and children, participatory devices were created—such as the *walkthrough* and the *poem of desires*—capable of mobilizing bodily perception, imagination, and spontaneous interaction with the school environment. The results highlight the children's desire for more diverse spatial uses, the central role of play and food in school life, and the potential of play as a powerful tool for appropriation and co-creation, enabling affective readings and critical reflection on space. The experience reinforces the importance of art-educational approaches in the evaluation of built environments—methodologies that recognize children as protagonists in the construction of meaning and proposals for the school.

Key words: Post-Occupancy Evaluation; Childhood; School; Architecture and Urbanism; Art Education.

«¿Qué cabe en la escuela?» una praxis artístico-educativa experimentando con metodologías de Evaluación Post-Ocupación en una escuela municipal

Resumen

Este artículo presenta y discute la experiencia de la actividad “¿Qué cabe en la escuela?”, realizada en una unidad educativa municipal de Río de Janeiro, con el objetivo de experimentar y desarrollar metodologías de Evaluación Post-Ocupacional (EPO) más atentas a las intersubjetividades infantiles en contextos pedagógicos. A partir de una praxis lúdica de aproximación entre investigadores y niños, se crearon dispositivos participativos—como el *walkthrough* y el *poema de los deseos*—capaces de movilizar la percepción corporal, la imaginación y la interacción espontánea con el espacio escolar. Los resultados evidencian el deseo de una mayor diversidad de usos, la centralidad del juego y la alimentación en la vida cotidiana escolar, y señalan el juego como una herramienta potente de apropiación y co-creación, promoviendo lecturas afectivas y reflexión crítica sobre el espacio. La experiencia refuerza la importancia de enfoques arte-educativos en la evaluación del ambiente construido—metodologías que reconocen a los niños como protagonistas en la construcción de sentidos y propuestas para la escuela.

Palabras clave: Evaluación post-ocupación; Infancia; Escuela; Arquitectura y urbanismo; Educación artística.

1 Introdução

Este artigo apresenta uma experiência de avaliação pós ocupacional desenvolvida com crianças matriculadas em uma escola municipal localizada na Barra da Tijuca, Zona Oeste do Rio de Janeiro. Além de relatar a atividade em si, pretende-se aprofundar, desde a experiência dos pesquisadores, uma reflexão crítica acerca das possibilidades de experimentação metodológica em contextos formais de ensino, com foco na escuta e na co-criação com a infância. A proposta parte de uma concepção lúdica e sensível do ambiente escolar, dialogando com os estudos de Huizinga (1971) sobre o jogo como elemento cultural, as propostas pedagógicas de Freire (2004), e contribuições de Rheingantz et al. (2009) sobre metodologias participativas de avaliação ambiental junto a crianças.

Intitulada “O que cabe na escola?”, a atividade foi concebida como um exercício de expressão e imaginação coletiva, no qual as crianças puderam projetar desejos e compartilhar vivências relacionadas ao espaço escolar. A partir de uma práxis lúdica, foram mobilizados tanto aspectos concretos — como a forma e o uso dos espaços — quanto dimensões simbólicas e afetivas da vivência escolar. Este trabalho descreve as ferramentas e dispositivos metodológicos utilizados durante a atividade e a identificação dos significados aflorados a partir da perspectiva das crianças participantes, seus desejos e necessidades no cotidiano dos espaço arquitetônico escolar. Serão abordados a experiência do *walkthrough*¹ e a oficina “poema dos desejos”², contextualizando-os teoricamente e discutindo suas potencialidades na escuta e construção de sentidos sobre o espaço utilizado pelas crianças.

¹ É uma abordagem que combina observação e entrevista para avaliar o desempenho do ambiente construído. Ela é amplamente utilizada nas Avaliações Pós-Ocupação, permitindo identificar qualidades, defeitos e problemas do espaço. A equipe de observadores realiza um percurso de reconhecimento e documenta suas descobertas através de fotografias, áudio, vídeo e outros meios.

² Instrumento de pesquisa originalmente desenvolvido por Henry Sanoff que tem como objetivo apreender as vontades, demandas, expectativas e sentimentos das pessoas sobre um lugar a partir de registros, sendo eles relatos orais, textuais ou gráficos.

Cabe ressaltar que este trabalho está vinculado à pesquisa em andamento do Grupo Ambiente-Educação (GAE) do programa de pós-graduação em arquitetura da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PROARQ-UFRJ), no âmbito da disciplina Avaliação do Ambiente Construído e da Paisagem, ministrada pela Professora Doutora Giselle Arteiro Nielsen Azevedo, durante o segundo trimestre de 2023.

2. Contextualização e Abordagem Conceitual-metodológica

A unidade educacional onde a atividade foi realizada está vinculada à 7ª Coordenadoria Regional de Educação (CRE), da Secretaria Municipal de Educação (SME) do Rio de Janeiro, que abrange os bairros de Jacarepaguá, Barra da Tijuca e Recreio. Trata-se de uma unidade pública de ensino da rede municipal localizada dentro de um condomínio residencial na Barra da Tijuca.

A proposta foi concebida enquanto ferramenta de avaliação pós-ocupação do ambiente escolar, com o propósito de se aproximar da experiência cotidiana daqueles que efetivamente usufruem do espaço: as crianças. A imersão em campo foi orientada por uma abertura às "táticas"³ próprias da infância, reconhecendo nelas perspectivas, desejos e demandas singulares de apropriação e fabricação do cotidiano educativo a partir de sua organização socioespacial, mas também de seus atravessamentos subjetivos. O contexto urbano em que a escola está inserida acentua uma relação de alteridade: a maior parte dos alunos não reside no entorno imediato, sendo oriundos de bairros adjacentes. O deslocamento e acesso das crianças até a escola se dá, quase exclusivamente, pelo vínculo institucional. Os espaços externos - como as praças e áreas de lazer - não são acessados pelas crianças, não existindo a possibilidade de estabelecer vínculos de pertencimento e usufruto dos ambientes condominiais. Ainda que restritas ao interior da unidade, as

³ Conceito aprofundado por Michel de Certeau em *A invenção do cotidiano: artes do fazer*: "Denomino, ao contrário (de estratégia), "tática" um cálculo que não pode contar com um próprio, nem portanto com uma fronteira que distingue o outro como totalidade visível. A tática só tem por lugar o do outro. Ela aí se insinua, fragmentariamente, sem apreendê-lo por inteiro, sem poder retê-lo à distância"

crianças se apropriam criativamente de variadas formas das áreas comuns e da quadra da escola.

Para aplicar o método da avaliação pós-ocupação nesse contexto, foi adotada uma abordagem experiencial centrada nos alunos, reconhecendo-os como protagonistas, diretamente afetados pela qualidade do lugar em que estudam. Essa abordagem, conforme Rheingantz et al. (2009), compreende o ambiente como parte ativa das ações humanas, influenciando e sendo ressignificado continuamente. No caso das crianças participantes, com cerca de oito anos de idade, o brincar aparece como linguagem essencial, tanto na produção de conhecimento quanto na mediação das experiências com o espaço, *tática* para acessar percepções e promover uma leitura compartilhada da escola. À baila de Huizinga (1971) e a de acordo com Sousa e Santos (2016), o lúdico é um elemento indispensável no desenvolvimento sadio e na apreensão dos conhecimentos, uma vez que fomentam a percepção, a imaginação e a expressão emocional, sendo, portanto, um meio potente de escuta e diálogo com a infância.

3. Materiais e Métodos

O ponto de partida da pesquisa foi a elaboração de atividades lúdicas que atuassem como dispositivos de expressão do imaginário infantil em relação ao ambiente escolar. A intenção era possibilitar que as crianças revelassem, por meio de suas próprias linguagens, como percebem, vivenciam e desejam a escola. Enquanto formas legítimas de leitura e proposição do espaço, as inquietações acerca da maneira como elas experienciam e o que demandam do ambiente são fundamentadas na compreensão de que os espaços escolares costumam ser rígidos, pouco flexíveis e frequentemente mal dimensionados para acolher as necessidades reais de seus usuários (Aquino; Araujo, 2013, p.244).

Os métodos foram realizados ao longo de duas visitas à escola. Em um primeiro

contato foi aplicado o dispositivo análise *walkthrough* nas áreas comuns da unidade - como corredores e pátio - com o apoio de uma câmera de vídeo digital e materiais de desenho, com o objetivo de observar o espaço e suas dinâmicas a partir do percurso livre, registrando percepções e interações ao longo do trajeto. No segundo dia, a atividade se concentrou dentro da sala de aula, com a aplicação do dispositivo *poema dos desejos*. Utilizando giz de cera e explorando a corporeidade que o espaço permitiu, a oficina buscou, de forma lúdica, acessar os desejos e percepções das crianças para com a escola.

3.1 Walkthrough

A Análise *Walkthrough* é uma abordagem que combina observação e diálogo com os usuários, sendo amplamente empregada em processos de Avaliação Pós-Ocupação. Permite identificar, de maneira situada, qualidades e limitações do ambiente construído, a partir da experiência perceptiva dos sujeitos no espaço. A equipe de observadores, composta por especialistas e representantes dos usuários, registram suas impressões por meio de fotografias, vídeos, desenhos ou relatos ao longo de um percurso, compondo uma espécie de cartografia inicial do lugar.

Por ser de fácil aplicação e oferecer um panorama preliminar do lugar, costuma anteceder outras abordagens, a partir do qual será possível definir as abordagens mais adequadas para a situação. Na primeira visita do grupo, portanto, a *walkthrough* foi realizada com o intuito de se familiarizar com a escola, seus espaços e usos pelas crianças.

A unidade educacional, construída na década de 1980, apresenta uma arquitetura com pátio central descoberto, em torno do qual se distribuem os três pavimentos com salas de aula e demais dependências, como mostra a Figura 1. Essa configuração favoreceu o contato inicial com os alunos, que, curiosos com a presença do grupo de pesquisa, interagiram de forma espontânea, renunciando o

potencial relacional da visita.

Figura 1: Frames dos registros audiovisuais



Fonte: Acervo pessoal (2023)

Em seu livro *Os vagabundos eficazes: operários, artistas, revolucionários: educadores* (2018), o educador francês Fernand Deligny parte da noção de “circunstâncias” como condicionantes para a formação do comportamento e chave para o desenvolvimento educativo. Estaria, portanto, na abertura para uma relação educativa expandida, interdisciplinar e prática, um outro meio de inventar circunstâncias e imprevistos de autonomia e coletividade e exercitar a reflexão crítica dos jovens acerca de sua própria subjetividade.

Logo na chegada à escola, fomos abordados por crianças curiosas com os nossos desenhos e anotações e, na oportunidade do encontro, entregamos os papéis para que também desenhassem. A interação revelou não só o interesse das crianças, mas também sua disposição em participar da atividade. Afinal, quem melhor do que elas — que constroem diariamente o cotidiano escolar — para representar esse espaço? Dessa maneira, estabeleceu-se uma “circunstância” de escuta e aprendizado mútuo, fazendo do *walkthrough* um processo dialógico⁴ na qual os usos e as presenças foram atravessados por afetos, curiosidades e pequenas

⁴Segundo o pedagogo Paulo Freire: “ensinar não é *transferir conhecimento*, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (Freire, 2004, p.25)

negociações — dando início, ali mesmo, a um processo compartilhado de investigação.

3.2 Poema dos Desejos

O *Poema dos Desejos* é um dispositivo metodológico desenvolvido por Henry Sanoff como ferramenta para captar as percepções e aspirações dos usuários em relação a um determinado ambiente (Rheingantz et al., 2009, p.44). A partir de uma sentença geradora “Eu gostaria que o [edifício/ ambiente]...”, são produzidos um conjunto de sentenças escritas ou de desenhos a fim de indicar necessidades, sentimentos e desejos relativos ao edifício ou ambiente analisado.

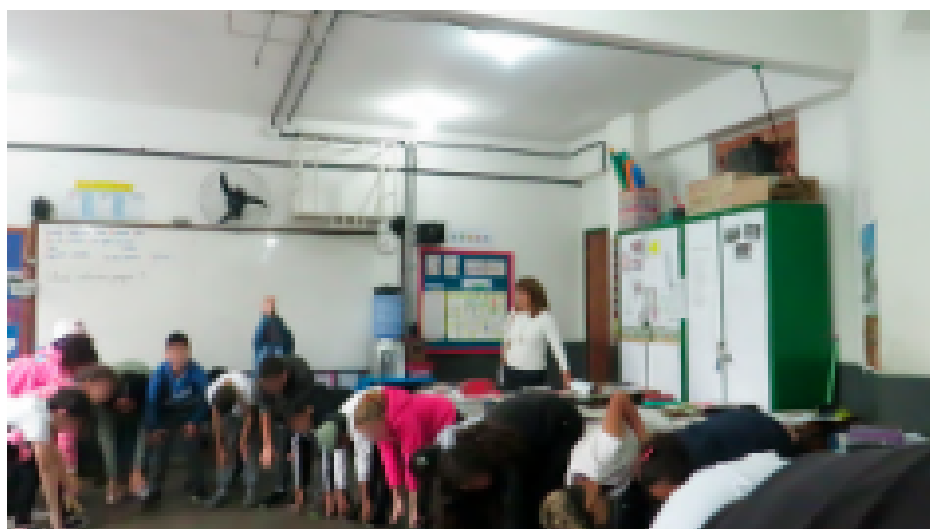
Entendido enquanto tradução - capaz de fazer conexões e supor percepções, interpretações e apropriações sobre as relações pessoa-ambiente - o poema dos desejos é um instrumento não estruturado e de livre expressão, fundamentado na espontaneidade, de fácil elaboração e aplicação das respostas. Por sua vez, trata-se de um dispositivo analítico e propositivo que produz resultados significativos acerca das diferentes perspectivas dos usuários, possibilitando a identificação do imaginário coletivo em relação ao contexto experienciado e contribuindo para uma construção simultânea tanto de solicitações imediatas, quanto projeção das possibilidades dos ambientes.

Na oficina realizada, o dispositivo foi adaptado para ocorrer no espaço da sala de aula, uma vez que a atividade originalmente prevista para o pátio precisou ser transferida devido à previsão de chuva. Após a apresentação do grupo de pesquisadores à professora, a sala foi reorganizada para receber a atividade, abrindo-se o máximo de espaço possível para formar um grande círculo ao centro. Com a chegada das crianças, nos dispomos em roda de forma que todos pudessem ser vistos e ouvidos durante a atividade, que foi guiada por perguntas disparadoras sobre arquitetura, espaço e medidas, reconhecendo no corpo um lugar de importante percepção. Chamou-se atenção para o tamanho da sala, o

número de pessoas que cabiam ali e como nos sentimos nesse espaço disponível.

Em seguida, conduzimos uma breve série de alongamentos e brincadeiras corporais (Figuras 2 e 3): “Qual o espaço que eu ocupo em pé? Qual o tamanho dessa roda de braços abertos? E fechados? Quem consegue tocar no teto?” As perguntas tinham o objetivo de explorar no próprio corpo noções de escala, ocupação e movimento, individualmente e também em coletivo. Movimentações e gestos, como dar as mãos e rodar em círculo, também fizeram parte essencial para provocar uma leitura encarnada do espaço

Figuras 2 e 3: Exercício de compreensão do corpo



Fonte: Acervo dos autores (2023)

Do corpo para a sala, a conversa evoluiu para a escala da edificação, provocando uma reflexão sobre o espaço da escola. Aqui, contudo, o debate se complexificou a partir da incorporação de um olhar para os usos e “programas” que se realizam nos espaços. A memória também foi ativada a partir da comparação com outras experiências, nas seguintes perguntas: “quem sabe o que é uma escola? E o que não é uma escola? Quem já foi à outra escola? O que tinha e o que não tinha? Escola só tem aula? O que cabe em uma escola?”

Após essa primeira interação, pedimos que as crianças abrissem o máximo possível do círculo para, com um giz de cera e um barbante, desenhar um círculo no chão, conforme demonstram as Figuras 4 e 5. Inauguramos dentro do círculo uma “outra escola” ideal e imaginária. Um território imaginário a ser preenchido com desenhos a fim de definir o que cabia na nossa escola. Cada uma recebeu um giz colorido e foi convidada a desenhar livremente dentro do círculo. Logo o espaço se encheu de formas, cores, personagens e ideias — um jogo visual coletivo, no qual os desenhos dialogavam entre si, misturando-se, sobrepondo-se e gerando novas narrativas fomentadas pela participação dos pesquisadores

Figura 4 e 5: Formação do círculo





Fonte: Acervo dos autores (2023)

O que inicialmente estava circunscrito ao interior do círculo logo se expandiu, o círculo foi todo preenchido e as crianças quiseram desenhar do lado de fora. Surgiu então a circunstância de investigar algo que não estava planejado na proposta: o que cabe fora da escola? Aqui, os desenhos ganharam escala e significados mais amplos, a atividade tornou-se um espaço de invenção compartilhada. Referências da paisagem urbana e do contexto imediato, como uma praia ou arco-íris, formularam um imaginário coletivo construído em tempo real, a muitas mãos.

O conceito de *homo ludens* foi proposto pelo historiador holandês Johan Huizinga com o objetivo de reivindicar uma característica primordial do ser humano: seu caráter lúdico. Entendido enquanto componente da cultura, é capaz de instaurar um intervalo na vida comum a partir da imaginação de novos mundos de referência e relação. Ou seja, “mais do que uma realidade falsa, sua [do jogo] representação é a realização de uma aparência: é ‘imaginação’, no sentido original do termo.” (Huizinga, 1971, p.17).

Dessa forma, a atividade “O que cabe na escola?” pode ser compreendida como um jogo no sentido mais pleno do termo — não apenas enquanto brincadeira, mas como uma dinâmica coletiva de criação e elaboração simbólica. Ao propor a construção conjunta de uma “outra escola”, representada

graficamente em um grande desenho sem autoria individual, a experiência ativou um imaginário compartilhado, manifestando informações, sentimentos e desejos das crianças sobre o espaço real que habitam. O jogo, nesse contexto, operou como linguagem de invenção e negociação, revelando camadas subjetivas sobre o cotidiano vivido, que dificilmente emergiriam por meios mais convencionais de avaliação.

4. Resultados

Mais do que um conjunto de dados objetivos ou respostas diretas, os resultados desta pesquisa se materializam na própria experiência vivida durante as visitas. De maneira empírica e perceptiva, foi possível reconhecer a qualidade da experiência corporificada no espaço como condicionantes para as atividades. A potência da metodologia adotada revelou-se nos modos como as crianças se engajaram, nas interações que se estabeleceram e nas formas criativas de apropriação do espaço que emergiram ao longo dos encontros.

Durante o *walkthrough*, foi possível observar um envolvimento espontâneo e imediato por parte dos usuários, que passaram a colaborar com suas próprias percepções, percursos e falas. Essa abertura gerou um campo de convergência, em que os papéis entre pesquisadores e participantes foram sendo negociados. O espaço da escola deixou de ser apenas objeto de observação para tornar-se lugar dialógico e circunstancial.

Na oficina do *Poema dos Desejos*, o engajamento coletivo das crianças foi igualmente significativo. A criação de um grande desenho compartilhado — inicialmente no interior de um círculo traçado no chão e, em seguida, extrapolando seus limites — instaurou uma dinâmica igualmente colaborativa. Ao assumir a forma de jogo, a atividade estimulou a produção de sentidos sobre o espaço escolar sem impor estruturas rígidas, permitindo que sentidos fossem produzidos de maneira livre.

Tanto o *walkthrough*, quanto a oficina “O que cabe na escola?” convocaram uma relação de alteridade para com a dinâmica pesquisador/objeto, fundamentada na proposição de uma abertura para a co-criação de valores e percepções a partir da experiência própria da infância no ambiente escolar, desde o ponto de vista manuseado por uma criança individual para com seu cotidiano, até o agenciamento de demandas e projeções coletivas a partir de dinâmicas do jogo.

O movimento do corpo no espaço, seja caminhando pela escola, como em uma roda em sala de aula, proporcionou um olhar lúdico e pessoal intrincado com a realidade concreta do espaço e ambiência escolar, mobilizando aspectos subjetivos e complexos a partir de uma expressão de sua autonomia (Figura 6). Foi possível, portanto, entre o movimento individual e coletivo, a construção de um olhar intersubjetivo capaz de manifestar resultados tanto objetivos, quanto abstratos sobre os significados da experiência de ocupação da escola.

Figura 6: Processo de desenho



Fonte: Acervo dos autores (2023)

Com atenção para as expressões da inter-subjetividade das crianças engendradas na escola - um corpo essencialmente coletivo - demonstrações

singulares de uma ordem relacional puderam indicar sentidos e lógicas que escapam de uma avaliação mais racionalizada. Interações entre quem está filmando e quem está sendo filmado, ou até o agenciamento de espaço e sobreposição dos desenhos se mostraram como informações importantes para o aprofundamento da avaliação, complexificando o nosso olhar para o imaginário escolar e arquitetônico das crianças.

Os percursos feitos durante os registros do *walkthrough* mostraram uma grande intimidade dos participantes com os espaços da escola, assim como de suas dinâmicas de usos segundo o cronograma de horários, regidos pelo sinal sonoro dos diferentes recreios ao longo do dia. Sendo feitos de giz de quadro, o risco de apagar o desenho já feito se converteu em possibilidade de redesenhar e contribuir na remontagem dos desejos em relação, abdicando de noções de autoria e fortalecendo a concepção de uma atividade coletiva (Figura 7). Esses gestos, por vezes sutis, contribuíram para ampliar nosso olhar sobre a escola, não apenas como edifício, mas como território vivido, apropriado e constantemente (re)inventado pelas crianças.

Figura 7: Desenhos feitos pelas crianças



Fonte: Acervo dos autores (2023)

Muitos desenhos remeteram a opções alternativas de comidas oferecidas na

escola, como restaurantes de sushi e comidas do imaginário infantil, como pipoca, sorvete e hambúrguer. Percebe-se a importante dimensão que o alimento ocupa no contexto da formação das crianças, assim como a caracterização do desejo referenciado em estabelecimentos comerciais ao redor. Espaços e equipamentos para atividades físicas, como quadra esportiva, brinquedos e até um tobogã também apareceram como pontos importantes enquanto demanda e desejo das crianças.

Por outro lado, na elaboração do que cabia fora da escola (Figuras 8 e 9), elementos da paisagem natural e urbana - da escala do incomensurável - expressaram um entendimento da escola também enquanto programa de usos definidos e delimitados espacialmente.

Figura 8 e 9: Desenhos do que cabe fora da escola 1



Fonte: Acervo dos autores (2023)

Aqui, salientamos o valor ambíguo da noção de “caber” no binômio forma / função. Ainda que esses desenhos não constituam “dados” em sentido estrito, eles apontam para uma relação afetiva com o espaço e uma disposição para reinventá-lo, mesmo que simbolicamente. Trata-se, portanto, tanto de uma reflexão crítica acerca das dimensões físicas e espaciais, quanto de possibilidades conteudísticas e programáticas de uma escola. Mais do que um levantamento de carências físicas, a atividade revelou uma leitura afetiva e crítica do espaço escolar — não só por aquilo que falta, mas, segundo seus principais usuários, aquilo que poderia ser.

5. Considerações Finais

Ao longo da experiência, buscamos refletir sobre as possibilidades de aplicação de métodos de análise do espaço que considerem a infância não apenas como fonte de dados, mas como agente ativo na produção de conhecimento. Nesse sentido, o brincar e o jogo foram compreendidos como linguagens legítimas, espaços de construção de conhecimento através das quais as crianças elaboram sentidos e interpretações sobre o ambiente que ocupam — significados que, como destacam Queiroz et al. (2006, p. 171), são apropriados por elas de maneira singular e situada. A vivência da oficina nos levou a formular perguntas que permanecem abertas: a partir de quais instrumentos podemos ecoar a experiência da infância dentro de uma escola? A partir de quais perguntas e “plasticidades” crianças podem vir a mobilizar uma reflexão sobre o espaço na convergência dos campos disciplinares da arquitetura e da pedagogia?

Considerando essas questões, e à luz das bases conceituais apresentadas, o trabalho se desenvolveu como uma proposta relacional, capaz de tensionar os papéis tradicionalmente atribuídos a adultos pesquisadores e crianças

participantes. Buscou-se, assim, um deslocamento das posições de autoridade em direção a uma construção mais horizontal do conhecimento, reconhecendo na criação de circunstâncias e no jogo caminhos mais inventivos e comprometidos com avaliações fundamentadas na co-participação da infância. Os jogos e experimentações artísticas coletivas, assim como a autonomia do registro pessoal nesse contexto, mostram-se potentes não apenas como instrumentos de expressão, mas também como recursos de formação cidadã — capazes de tornar as crianças mais conscientes das problemáticas urbanas e de seu papel na construção e transformação dos espaços que habitam.

A oficina nos permitiu acessar uma compreensão mais sensível da maneira como as crianças percebem e significam o ambiente de ensino. Ao mesmo tempo, trouxe à tona surpresas — formas inesperadas pelas quais elas atribuem sentido aos espaços e programas escolares e o resignificam a partir de suas experiências cotidianas. O brincar é um importante instrumento de socialização e cognição para as crianças, sendo por meio deste que ela se envolve em processos de negociação, dentre os quais, os de significação e re-significação de si mesma, dos objetos, dos eventos e de situações, construindo e reconstruindo ativamente novos significados (Queiroz et al., 2006, p.173).

Como conclusão, destaca-se que os métodos aplicados se mostraram eficazes para aproximar pesquisadores e crianças, revelando o potencial das práticas lúdicas como ferramentas sensíveis de escuta e avaliação do espaço escolar. No entanto, para ampliar a abrangência e a profundidade da proposta, é fundamental expandir a experimentação para outras faixas etárias e contextos socioterritoriais diversos. A experiência revelou que a participação lúdica da infância pode não apenas enriquecer a escuta, mas também oferecer pistas valiosas sobre formas mais sensíveis e inventivas de avaliar e projetar ambientes escolares.

A forma como cada sujeito apreende e se relaciona com o espaço é atravessada por suas experiências, emoções e registros cognitivos. Torna-se, portanto, necessário adotar parâmetros avaliativos que reconheçam a inter-subjetividade dos participantes a partir de abordagens metodológicas plurais, abertas e poéticas, capazes de captar a complexidade dos modos como diferentes sujeitos percebem, habitam e re-inventam constantemente o cotidiano de ambientes escolares.

6 Referências

AQUINORD, Eliane; ARAUJO, Elisabeth Adorno de. Lugar–Escola: Espaços Educativos. **Revista Mal-Estar e Subjetividade**, Fortaleza, mar.-jun 2013, v. XIII, n.1-2, p. 221-248.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: 1. Artes de fazer. 19º ed. Vozes. Petrópolis, Rio de Janeiro, 2012. p. 47-44.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. V. 1. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995

DELIGNY, Fernand. **Os vagabundos eficazes**: operários, artistas, revolucionários, educadores. Tradução Marlon Miguel. São Paulo: n-1 edições, 2018.

EMICIDA. **Passarinhos** ft. Vanessa da Mata. Laboratório Fantasma: São Paulo. 4'34"

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários a prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1971

QUEIROZ, N. L.; MACIEL, D. A.; BRANCO, A. U. **Brincadeira e desenvolvimento infantil**: um olhar sociocultural construtivista. Paidéia (Ribeirão Preto), 2006. n.16. v. 34. p. 169-179.

RHEINGANTZ, Paulo (org.); AZEVEDO, Giselle Arteiro; BRASILEIRO, Alice; ALCANTARA, Denise de; QUEIROZ, Mônica. **Observando a Qualidade do Lugar**: procedimentos para a avaliação pós-ocupação. Rio de Janeiro, FAU-UFRJ, 2009. v.1. p. 117

SOUSA, Givoneide; SANTOS, José Ozildo dos. O lúdico como contribuição para a aprendizagem. **Revista Brasileira de Educação e Saúde**, Paraíba, jan.-mar. 2016. v. 6. n. 1. p. 34-41.