INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA
CAMPUS BRASÍLIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

ANDRÉ MAURÍCIO COSTA DOS SANTOS

O ESPAÇO DA ESCOLA:
jogos para refletir sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT

Brasília
2025

ANDRÉ MAURÍCIO COSTA DOS SANTOS

O ESPAÇO DA ESCOLA:
jogos para refletir sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo *campus* Brasília do Instituto Federal de Brasília, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Educação Profissional e Tecnológica.

Orientador: Dr. Thiago de Faria e Silva

Brasília

2025

S237 Santos, André Maurício Costa dos
O espaço da escola: jogos para refletir sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT / André Maurício Costa dos Santos. — Brasília, 2025.
457 f. : il. color.

Orientador: Thiago de Faria e Silva.
Dissertação (Mestrado) — Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília, Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica, 2025.

1. Educação profissional e tecnológica. 2. Espaço escolar. 3. Culturas escolares. 4. Jogos sérios. I. Silva, Thiago de Faria e. II. Título.

CDU: 377

Ficha catalográfica elaborada com os dados fornecidos pelo autor.

INSTITUTO FEDERAL
Brasília
Campus Brasília

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília - *Campus* Brasília
Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica

ATA DE DEFESA PÚBLICA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

CONCESSÃO DO GRAU DE MESTRE EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

No dia 29 de agosto de 2025, às 14h, no(a) Plataforma Online Google Meet - Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Brasília, localizado na SGAN 610, Brasília, ocorreu a defesa pública de dissertação do(a) mestrando(a) André Maurício Costa dos Santos, intitulada "O Espaço da Escola: Jogos para Refletir sobre os Espaços de Uso Comum no Contexto da EPT ". Reuniram-se os membros da banca examinadora composta pelos(as) professores(as): Dr. Thiago de Faria e Silva (presidente e orientador(a)), Dr. Ricardo Faustino Teles, Dr. Vinicius Almeida Ribeiro de Miranda e Dra. Débora Leite Silvano (suplente), a fim de arguirem o(a) mestrando(a). Aberta a sessão pelo(a) presidente, coube ao(à) candidato(a), na forma regimental, expor o tema de sua dissertação, dentro do tempo regulamentar, sendo, em seguida, questionado(a) pelos membros da banca examinadora, tendo dado as explicações necessárias. Os membros da banca consideraram a dissertação:

(x) aprovada.

( ) não aprovada.

Observações/Recomendações:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Banca Examinadora:

Documento assinado digitalmente
THIAGO DE FARIA E SILVA
Data: 29/08/2025 17:06:45-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dr. Thiago de Faria e Silva
(presidente e orientador(a))

Documento assinado digitalmente
VINICIUS ALMEIDA RIBEIRO DE MIRANDA
Data: 02/09/2025 14:50:43-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dr. Vinicius Almeida Ribeiro de Miranda

Documento assinado digitalmente
RICARDO FAUSTINO TELES
Data: 03/09/2025 13:18:21-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dr. Ricardo Faustino Teles

Prof. Dra. Débora Leite Silvano (suplente)

Documento assinado digitalmente
ANDRE MAURICIO COSTA DOS SANTOS
Data: 03/09/2025 21:25:03-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Candidato:

Aluno(a): André Maurício Costa dos Santos

Brasília, 29 de agosto de 2025.

INSTITUTO FEDERAL
Brasília
Campus Brasília

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília - *Campus* Brasília
Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica

ATA DE DEFESA PÚBLICA DO PRODUTO EDUCACIONAL

No dia 29 de agosto de 2025, às 14h, no(a) Plataforma Online Google Meet - Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Brasília, localizado na SGAN 610, Brasília, ocorreu a defesa pública do Produto Educacional do(a) mestrando(a) André Maurício Costa dos Santos, intitulado "O Espaço da Escola: Jogos para Discutir os Espaços Escolares de Uso Comum na EPT". Reuniram-se os membros da banca examinadora composta pelos(as) professores(as): Dr. Thiago de Faria e Silva (presidente e orientador(a)), Dr. Ricardo Faustino Teles, Dr. Vinicius Almeida Ribeiro de Miranda e Dra. Débora Leite Silvano (suplente), a fim de arguirem o(a) mestrando(a). Aberta a sessão pelo(a) presidente, coube ao(à) candidato(a), na forma regimental, expor o tema de sua dissertação, dentro do tempo regulamentar, sendo, em seguida, questionado(a) pelos membros da banca examinadora, tendo dado as explicações necessárias. Os membros da banca consideraram o produto educacional:

(x) validado.

( ) não validado.

Observações/Recomendações:

_____

_____

_____

Banca Examinadora:

gov.br Documento assinado digitalmente
THIAGO DE FARIA E SILVA
Data: 29/08/2025 17:06:45-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dr. Thiago de Faria e Silva
(presidente e orientador(a))

gov.br Documento assinado digitalmente
VINICIUS ALMEIDA RIBEIRO DE MIRANDA
Data: 02/09/2025 14:50:43-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dr. Vinicius Almeida Ribeiro de Miranda

Prof. Dr. Ricardo Faustino Teles

Documento assinado digitalmente
gov.br
RICARDO FAUSTINO TELES
Data: 03/09/2025 13:18:21-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dra. Débora Leite Silvano (suplente)

Documento assinado digitalmente
gov.br
ANDRE MAURICIO COSTA DOS SANTOS
Data: 03/09/2025 21:25:04-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Candidato:

Aluno(a): André Maurício Costa dos Santos

Brasília, 29 de agosto de 2025.

Dedico este trabalho à minha mãe, Neida, e ao meu pai, Maurício, por sempre me incentivarem, darem suporte, protegerem e acolherem.

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos vão para minha família (minha mãe, meu pai, minhas irmãs e meu marido) e para minhas amigas, por me estimularem, apoiarem e compreenderem os momentos de afastamento necessários para a construção deste trabalho.

Agradeço ainda aos colegas mestrandos do ProfEPT, pela parceria nas disciplinas e pelo apoio mútuo ao longo da fase mais solitária da pesquisa e da escrita.

Aos colegas do Campus Samambaia do IFB, que sempre me incentivaram.

Aos colegas e estudantes do Campus Riacho Fundo, por me receberem e disponibilizarem seu tempo para a realização da pesquisa.

Agradeço também aos professores que participaram da banca de qualificação, cujas contribuições ajudaram a realinhar os caminhos inquietos.

Agradeço à FAPDF, que financiou esta pesquisa, possibilitando a produção do Produto Educacional.

Agradeço ao meu orientador, Dr. Thiago de Faria e Silva, que desempenhou exemplarmente seu papel, sempre com muita gentileza e generosidade.

Agradeço ao ProfEPT pela oportunidade oferecida e aos professores do programa, que, além do conhecimento acadêmico ímpar, possuem um olhar muito humano para com os mestrandos e mestrandas.

" ‘O arquiteto é um educador’, disse Mesmin. Seu ensinamento 'transmite-se através das formas que ele concebeu [...]'. Assim, todo educador, se quiser sê-lo, tem de ser arquiteto. De fato, ele sempre o é, tanto se ele decide modificar o espaço escolar, quanto se o deixa tal e qual está dado. O espaço não é neutro. Sempre educa."

(Antonio Viñao Frago, 1943)

RESUMO

Esta dissertação investiga a relação dos espaços de uso comum com as culturas escolares no contexto da EPT, partindo da constatação de uma lacuna historiográfica sobre o estudo da arquitetura escolar no âmbito da formação profissionalizante. Reconhecendo a importância dos espaços de uso comum para as culturas escolares, o objetivo do trabalho é compreender os usos e necessidades dos usuários em relação a esses espaços. A pesquisa, vinculada à linha "Organização e Memórias de Espaços Pedagógicos na EPT" do ProfEPT, caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, de natureza aplicada, desenvolvido no campus Riacho Fundo do Instituto Federal de Brasília (IFB). Para a coleta de dados, adotou-se uma estratégia metodológica que articula elementos da pesquisa-ação e da etnografia, incluindo análise documental, observação e grupos focais. O Produto Educacional, constituído por um conjunto de jogos, foi parte integrante da metodologia de coleta de dados. Aplicado em grupos focais, o PE mostrou-se uma ferramenta eficaz para o engajamento e a escuta da comunidade escolar. Os resultados indicam que os espaços de uso comum são reconhecidos como importantes pelos participantes, abrigando atividades de socialização, estudo e descanso, entre outras. Os jogos também permitiram captar demandas prementes, como por infraestrutura de alimentação, segurança e conforto. Conclui-se que os usos e as necessidades relacionados a esses espaços são um componente ativo das culturas escolares e impactam a efetivação de princípios da EPT, como a formação humana integral, sendo a valorização dessas vivências fundamental para a construção de ambientes escolares mais democráticos e acolhedores.

Palavras-Chave: Educação Profissional e Tecnológica. Espaço Escolar. Culturas Escolares. Jogos Sérios. Produto Educacional.

ABSTRACT

This dissertation investigates the relationships between the uses and needs of users of common school spaces and the school culture within the context of Technical and Vocational Education and Training (TVET), stemming from the identification of a historiographical gap in school architecture studies within the scope of vocational training. The research, linked to the 'Organization and Memories of Pedagogical Spaces in TVET' research line of the ProfEPT program, is characterized as a qualitative and applied study conducted at the Riacho Fundo *campus* of the Federal Institute of Brasília (IFB). For data collection, a methodological strategy that articulates elements of action research and ethnography was adopted, including documentary analysis, observation, and focus groups. The Educational Product (EP), consisting of a set of games, was an integral part of the data collection methodology. Applied in focus groups, the EP proved to be an effective tool for engaging and listening to the school community. The results indicate that common spaces are recognized as important by users, hosting activities related to socialization, study, and rest, among others. The games also made it possible to capture pressing demands, such as for infrastructure related to food, safety, and comfort. It is concluded that the uses and needs related to these spaces are an active component of the school culture and directly impact the realization of TVET principles as conceived for the Federal Institutes, such as integral human formation. Therefore, valuing these experiences is fundamental to constructing more democratic and welcoming school environments.

Keywords: Technical and Vocational Education and Training. School Space. School Culture. Serious Games. Educational Product.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — Esquema Categorias fundamentais de Caillois..... 27
Figura 2 — Esquema conceitos Gamificação/Jogos Sérios, Jogar/Brincar..... 28
Figura 3 — Jogo *Play the City* para planejamento urbano colaborativo..... 29
Figura 4 — Espaço escolar: sociedade pré-agrícola.....35
Figura 5 — Espaço escolar: Sociedade agrícola..... 36
Figura 6 — Espaço escolar: Sociedade capitalista..... 37
Figura 7 — Espaço escolar: Sociedade capitalista industrial.....38
Figura 8 — Grupo Escolar "Dr. Manuel Luiz" em Aracaju, Sergipe.....39
Figura 9 — Escola de Aprendizes Artífices de Minas Gerais.....40
Figura 10 — Espaço escolar: Sociedade capitalista pós-industrial.....41
Figura 11 — CIEP Nelson Rodrigues “Brizolão” em Nova Iguaçu, Rio de Janeiro.... 43
Figura 12 — CIAC de Araucária, Paraná..... 43
Figura 13 — CEU Parque Veredas, São Paulo.....44
Figura 14 — IFB *Campus* Gama, Brasília-DF..... 45
Figura 15 — IFB *Campus* Estrutural, Brasília-DF..... 45
Figura 16 — Prisão construída seguindo o modelo panóptico.....48
Figura 17 — Mapa de barreiras.....52
Figura 18 — Grafo justificado.....53
Figura 19 — Síntese da metodologia da pesquisa..... 58
Figura 20 — Processo de definição do *Campus* objeto do estudo..... 59
Figura 21 — Tipos de projetos arquitetônicos dos *Campi* do IFB..... 60
Figura 22 — Pesquisa documental..... 66
Figura 23 — Pesquisa de campo: Observação.....67
Figura 24 — Pesquisa de campo: Grupo focal.....67
Figura 25 — Análise de dados: Pesquisa documental e Observação..... 71
Figura 26 — Análise de dados: Grupo Focal..... 72
Figura 27 — Exemplo marcações em mapas..... 73
Figura 28 — Grafo justificado.....73
Figura 29 — Etapas de desenvolvimento do Produto Educacional..... 77
Figura 30 — Desenvolvimento do jogo Bem Viver IF.....78
Figura 31 — Desenvolvimento do jogo Desafio dos Exploradores..... 79
Figura 32 — Desenvolvimento do jogo Montar o *Campus*.....80
Figura 33 — Jogo *Campus* dos Sonhos.....81
Figura 34 — Localização e entorno.....93
Figura 35 — Entorno..... 93
Figura 36 — Limites e Transições..... 94
Figura 37 — Forma..... 95
Figura 38 — Mobiliário..... 95
Figura 39 — Espaços de uso comum: hall e átrio central..... 96

Figura 40 — Espaços de uso comum: praça do CFT e praça do grêmio..... 96
Figura 41 — Mapeamento da circulação dos estudantes no período vespertino..... 99
Figura 42 — Mapeamento da circulação dos estudantes no período noturno.....99
Figura 43 — Mapeamento de indicação dos espaços para encontro..... 100
Figura 44 — Mapeamento observado dos espaços para encontro e ócio.....102
Figura 45 — Mapeamento de indicação dos espaços para ócio..... 102
Figura 46 — Mapeamento dos espaços para ensino, pesquisa e extensão.....104
Figura 47 — Mapeamento da indicação dos espaços relacionados ao conforto.....106
Figura 48 — Mapeamento de indicação dos espaços relacionados ao incômodo.. 107
Figura 49 — Resultado jogo *Campus* dos Sonhos: Grupo Focal 2..... 109
Figura 50 — Resultado jogo *Campus* dos Sonhos: Grupo Focal 3..... 109

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 — Vínculo com o IFB dos participantes.....56
Gráfico 2 — Distribuição dos estudantes participantes por curso.....57
Gráfico 3 — Avaliação PE: Usabilidade..... 86
Gráfico 4 — Avaliação PE: Recursos.....86
Gráfico 5 — Avaliação PE: Experiência de Jogo..... 89
Gráfico 6 — Avaliação PE: Experiência de Aprendizagem.....91
Gráfico 7 — Avaliação PE: Geral..... 92
Gráfico 8 — Motivações para escolha dos espaços para encontro..... 100
Gráfico 9 — Atividades relacionadas à encontro..... 101
Gráfico 10 — Horários de uso dos espaços para encontro..... 101
Gráfico 11 — Atividades relacionadas ao ócio..... 103
Gráfico 12 — Motivações para escolha dos espaços para o ócio..... 103
Gráfico 13 — Atividades relacionadas ao ensino, pesquisa e extensão.....105
Gráfico 14 — Motivações para escolha dos espaços para ensino, pesquisa e extensão..... 105
Gráfico 15 — Motivações para escolha dos espaços relacionados ao conforto.....106
Gráfico 16 — Atividades relacionadas ao conforto..... 106
Gráfico 17 — Motivações para escolha dos espaços relacionados ao incômodo... 108

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 — Questões da pesquisa..... 24
Quadro 2 — Objetivos da pesquisa.....25
Quadro 3 — Questões Jogos sérios..... 26
Quadro 4 — Categorias fundamentais de Caillois..... 28
Quadro 5 — Questões Espaço escolar..... 33
Quadro 6 — Questões Usuários..... 34
Quadro 7 — Elementos do espaço escolar.....49
Quadro 8 — Tipos de projeto dos *campi* do IFB..... 59
Quadro 9 — Categorias de análise - Objetivo A..... 62
Quadro 10 — Categorias de análise - Objetivo B..... 63
Quadro 11 — Categorias de análise - Objetivo C..... 64
Quadro 12 — Categorias de análise - Objetivo Geral.....65
Quadro 13 — Métodos de coleta e análise de dados..... 69
Quadro 14 — Grafo convertido em tabela.....73
Quadro 15 — Jogos do Produto Educacional..... 76
Quadro 16 — Oficinas de aplicação.....82
Quadro 17 — Participantes dos Grupos Focais.....84
Quadro 18 — Síntese: Objetivo A..... 92
Quadro 19 — Síntese: Objetivo B..... 97
Quadro 20 — Síntese: Objetivo C..... 111
Quadro 21 — Síntese: Objetivo Geral..... 114

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EBTT – Ensino Básico, Técnico e Tecnológico

EPT – Educação Profissional e Tecnológica

FNDE – Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação

IFB – Instituto Federal de Brasília

IFs – Institutos Federais

MDA - *Mechanics, Dynamics, Aesthetic*

MEC – Ministério da Educação

PPI – Projeto Pedagógico Institucional

PDI – Plano de Desenvolvimento Institucional

PDIF – Plano Diretor de Infraestrutura Física

PE – Produto Educacional

ProfEPT – Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO..... 34
1 INTRODUÇÃO..... 22
2 REFERENCIAL TEÓRICO..... 26
2.1 Gamificação e Jogos Sérios..... 26
2.2 Espaço Escolar..... 32
2.2.1 Histórico dos Espaços Escolares..... 34
2.2.2 Cultura Escolar, Espaço Escolar e Currículo Oculto..... 46
2.2.3 Sintaxe Espacial..... 51
2.2.3.1 Mapa de Barreiras..... 52
2.2.3.2 Grafo de Acesso Justificado..... 52
2.2.3.3 Passos..... 53
2.2.3.4 Profundidade..... 53
2.2.4 Usuários e Necessidades..... 53
3 METODOLOGIA..... 56
3.1 Definição do *Campus* Objeto de Estudo..... 58
3.2 Categorias de Análise..... 61
3.3 Coleta, organização e Análise dos Dados..... 65
3.3.1 Procedimentos de Análise de Dados..... 68
4 PRODUTO EDUCACIONAL..... 75
5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS..... 84
5.1 Avaliação do PE: Jogos como Ferramentas de Reflexão e Escuta..... 85
5.1.1 Usabilidade..... 85
5.1.2 Recursos..... 86
5.1.3 Experiência de Jogo..... 87
5.1.4 Experiência de Aprendizagem..... 89
5.1.5 Avaliação Geral e Síntese..... 91
5.2 Caracterização dos Espaços Escolares de Uso Comum..... 92
5.2.1 Localização e Entorno..... 93
5.2.2 Limites e Transições..... 93
5.2.3 Dimensões e Forma..... 94
5.2.4 Especificidade..... 95
5.2.5 Mobiliário..... 95
5.2.6 Espaços de uso comum..... 96
5.2.7 Síntese..... 97
5.3 Usos e Necessidades dos Usuários..... 97
5.3.1 Relação com o *Campus*..... 98
5.3.2 Espaços de Uso Comum: Circulação..... 98
5.3.3 Espaços de Uso Comum: Encontros..... 99
5.3.4 Espaços de Uso Comum: Ócio..... 101

5.3.5 Espaços de Uso Comum: Ensino, Pesquisa e Extensão..... 104
5.3.6 Espaços de Uso Comum: Conforto e Incômodo..... 105
5.3.7 Espaços de Uso Comum: Desejo..... 108
5.3.8 Síntese..... 110
5.4 Espaços Escolares de Uso Comum e a EPT..... 111
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 115
REFERÊNCIAS..... 118
APÊNDICES..... 123

APRESENTAÇÃO

Esta dissertação é resultado das convergências entre minha trajetória acadêmica e profissional. Minha formação em Arquitetura despertou o olhar analítico para o espaço e suas relações com os sujeitos e com a sociedade. Uma segunda formação, em Ciência da Computação, qualificou o interesse pelas tecnologias digitais. Ao me tornar professor, emergiram as inquietudes sobre os processos de ensino e aprendizagem; ser professor do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico (EBTT), envolve complexidades específicas, como a diversidade etária e sociocultural dos estudantes, que vão de adolescentes a adultos com mais de 60 anos. Por fim, a docência em cursos de *design* consolidou o interesse nos processos de criação e produção.

O entrelaçamento desses caminhos motivou a compreender melhor sobre os espaços escolares, frequentemente subvalorizados no planejamento educacional. O espaço é um componente intrínseco à atividade humana. Santos (1996) o define como forma-conteúdo, integrando processo, função e relações sociais. Lefebvre (2000) propõe uma dialética triádica do espaço, com três dimensões interligadas na produção social. Hillier e Hanson (1984) desenvolveram a Teoria da Sintaxe Espacial, analisando a relação entre a configuração do ambiente construído e os padrões sociais e comportamentais.

No âmbito escolar, Escolano (2001) destaca que o espaço transmite valores e influencia interações sociais, configurando o cotidiano da escola. Enquanto lugar de memória na perspectiva de Nora (1993), o espaço transcende sua função física, tornando-se um repositório de significados coletivos. O espaço é, portanto, um elemento inerente às culturas escolares.

Essa dimensão cultural e simbólica do espaço escolar interage, por vezes de modo não explícito, com dinâmicas de poder e reprodução social, caracterizando o que Silva (2016) denomina currículo oculto. O autor afirma que as teorias críticas do currículo entendem o currículo oculto como um instrumento para perpetuar as desigualdades sociais e manter o *status quo*. Essas teorias buscam revelá-lo e promover uma educação mais reflexiva e transformadora.

A lacuna historiográfica identificada por Frago (2001b) e a análise de Bencostta (2019) sobre a escassez de pesquisas brasileiras relacionadas à história da arquitetura escolar ressaltam a relevância de investigações que abordem o

espaço escolar. A lacuna é mais crítica especialmente quanto ao tema da Educação Profissional e Tecnológica (EPT).

Diante desse cenário, o problema que norteia esta pesquisa é: como se relacionam os usos e necessidades dos usuários dos espaços escolares de uso comum com as culturas escolares no contexto da EPT?

Ao observar a singularidade representada pelos Institutos Federais (IFs) e após uma breve análise documental em seu instituto de criação e documentos de planejamento institucional, constata-se a necessidade de uma reflexão mais profunda sobre os nossos espaços escolares. As escolas da rede atendem desde adolescentes do ensino médio até adultos de cursos que vão do técnico à pós-graduação, criando necessidades espaciais variadas e distintas.

Este trabalho assume como tema a relação dos espaços de uso comum com as culturas escolares no contexto da EPT. A pesquisa tem como objetivo geral compreender os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT, reconhecendo sua importância para as culturas escolares.

Para os fins desta exploração, os espaços de uso comum são preliminarmente entendidos como os ambientes coletivos, como pátios, corredores e áreas de convivência. Eles transcendem a função estrita da sala de aula, dos laboratórios e dos ambientes de trabalho administrativo.

O trabalho se insere na linha de pesquisa "Organização e Memórias de Espaços Pedagógicos na EPT" e no "Macroprojeto 4 - História e memórias no contexto da EPT". A pesquisa envolve reflexões sobre a história dos espaços escolares, as configurações deste espaço e como elas podem influenciar seus usuários. Como Produto Educacional (PE) desta investigação, propõe-se o uso de jogos como ferramenta para engajar os usuários na reflexão sobre os espaços escolares de uso comum e obter informações em relação aos seus usos e necessidades.

Para Kleiman (2021), o uso de jogos sérios com fins além do entretenimento permite reduzir os riscos associados às ações, testar cenários, acelerar a aprendizagem e influenciar atitudes. Essa compreensão se alinha à visão de Assis (2022), que os considera ferramentas pedagógicas capazes de estimular a reflexão sobre o espaço. Lameras *et al*. (2017) respaldam esse entendimento, vinculando mecânicas de jogos aos objetivos de aprendizagem da Taxonomia de Bloom. No contexto do planejamento urbano, Tan (2014) aponta a capacidade de promover o

engajamento, a exploração de alternativas, a resolução de conflitos e a diminuição da distância entre especialistas e não especialistas.

Para alcançar os objetivos propostos, a investigação adota uma abordagem qualitativa, desenvolvida no *Campus* Riacho Fundo, do Instituto Federal de Brasília (IFB). A estratégia metodológica combina a pesquisa-ação com procedimentos de pesquisa documental e de campo, que incluem observações e a realização de grupos focais com a comunidade escolar.

A dissertação está organizada em seis seções principais. A seção 1 desenvolve a justificativa, expõe a delimitação do problema e apresenta os objetivos geral e específicos. A seção 2 aborda o referencial teórico, fundamentando a escolha de jogos como ferramenta de pesquisa e pedagógica, com ênfase em jogos sérios, gamificação e jogos de tabuleiro. Além disso, aborda a relação entre espaço escolar e cultura escolar, desenvolvendo a definição de espaços de uso comum. A seção 3 descreve a metodologia adotada, incluindo a definição do *lócus* da pesquisa, a construção das categorias de análise e os procedimentos de coleta e análise dos dados. A seção 4 apresenta o PE, seu desenvolvimento e aplicação. Os resultados são discutidos na seção 5. A seção 6 apresenta as considerações finais.

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa parte da constatação da escassez de estudos sobre a história da arquitetura escolar no Brasil, sobretudo no âmbito da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), onde a produção acadêmica ainda é incipiente. Frago (2001b) indica a existência de uma lacuna historiográfica quanto à análise do espaço escolar, apontando 3 motivos:

a) a pesquisa em história da educação tem se concentrado principalmente em ideias pedagógicas, evolução curricular, políticas educacionais e aspectos sociais da educação;
b) a dificuldade de integrar perspectivas profissionalmente diversas; e
c) a pesquisa em história da educação reflete o currículo e o ensino dessa disciplina, como ocorre em outras áreas do conhecimento. Temas ausentes ou pouco presentes nos programas de estudo tradicionais têm menos possibilidades de serem objetos em pesquisas específicas.

Bencostta (2019) fez um balanço das pesquisas historiográficas sobre arquitetura escolar entre 1999 e 2018 no Brasil. Ele identificou que a produção acadêmica nacional tem menor alcance quando comparada à multiplicidade de olhares da europeia e estadunidense. Dentre os estudos brasileiros, aqueles voltados para escolas profissionalizantes e de ensino superior são de menor volume quando comparados com aqueles que abordam a arquitetura da escola primária.

Focando sobre a realidade do IFB e ao analisar seu estatuto de criação, observa-se a ausência de princípio norteador, finalidades, características e objetivos que mencionem diretamente a concepção, a qualidade e a gestão do espaço escolar. Tampouco os princípios norteadores do currículo mencionam essas questões (Instituto Federal de Brasília, 2011). No seu Projeto Pedagógico Institucional (PPI) de 2017, o Instituto aborda de forma mais direta as questões físico-espaciais, ao estabelecer a necessidade de atender à acessibilidade arquitetônica. O PPI reconhece as condições físicas, materiais e pedagógicas da escola como uma dimensão necessária para construir a qualidade da educação (Instituto Federal de Brasília, 2019).

O Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI 2019 – 2023) aborda aspectos espaciais em um tópico específico sobre infraestrutura, com foco em diagnóstico, planejamentos de promoção de acessibilidade e de expansão (Instituto Federal de Brasília, 2021). Outro documento existente, dedicado exclusivamente ao aspecto

espacial, é o Plano Diretor de Infraestrutura Física (PDIF 2014-2018). Focado no diagnóstico, planejamento e gestão dos recursos e processos relativos à infraestrutura de cada *Campus*, foi elaborado em um contexto de expansão do IFB e possui teor essencialmente descritivo (Instituto Federal de Brasília, 2022).

Essa breve análise documental revela a necessidade de uma reflexão mais profunda sobre os espaços escolares no âmbito do IFB. Os princípios fundamentais dos IFs de formação humana integral, verticalização e pesquisa como princípio pedagógico (Pacheco, 2023) moldam espaços escolares diversificados e complexos.

A perspectiva da formação humana integral reconhece que a educação geral deve ser indissociável da profissional, com a educação pública formando para a cidadania. Este cidadão deve ser consciente de sua classe social, capaz de compreender o processo produtivo e o seu papel nele. Portanto, a dimensão intelectual deve estar incorporada ao trabalho produtivo, proporcionando uma formação integral que inclua ciência, tecnologia, cultura, arte e humanidades (Pacheco, 2023).

A verticalização inclui a oferta múltipla de cursos em diferentes níveis e também implica na construção de itinerários de formação entre diferentes cursos da EPT. A pesquisa como princípio pedagógico entende que a postura investigativa é indispensável à dimensão do ensino. A pesquisa não é compreendida como atividade exclusiva da pós-graduação ou da iniciação científica, mas presente em qualquer nível escolar e acadêmico (Pacheco, 2023).

Esses princípios contribuem para a conformação de espaços escolares diversos, com uma multiplicidade de necessidades e expectativas de desempenho. Nessa perspectiva, os espaços de uso comum são estratégicos por mediarem a relação com a diversidade de públicos que frequentam os *campi* dos IFs bem como suas variadas trajetórias formativas, experiências e requisitos relacionados ao ambiente escolar. Tais espaços configuram-se como instâncias de sociabilidade e convivência, nos quais se estabelecem interações formais e informais entre estudantes, docentes, técnicos e demais integrantes da comunidade escolar.

A expansão acelerada dos IFs que, de 422 *campi* criados entre 2005 e 2016, chegaram a 682 unidades com previsão de mais 100 (MEC, 2024), reforça a necessidade da reflexão sobre a concepção dos espaços escolares. Em especial sobre os de uso comum, fundamentais para a construção da identidade e das culturas escolares de cada unidade e, por extensão, de toda a rede federal.

Ao observar a necessidade de aprofundar os estudos da relação entre a arquitetura e a educação profissional, este trabalho assume como tema a relação dos espaços de uso comum com as culturas escolares no contexto da EPT.

Considerando a lacuna historiográfica sobre os espaços escolares no campo da EPT e a ausência de diretrizes espaciais no IFB, formula-se o problema central: como se relacionam os usos e necessidades dos usuários dos espaços escolares de uso comum com as culturas escolares no contexto da EPT? A fim de aprofundar a compreensão da problemática delineada, foram formuladas questões norteadoras sistematizadas no Quadro 1.

Quadro 1 — Questões da pesquisa

Identificação	Questão
Problema	Como se relacionam os usos e necessidades dos usuários dos espaços escolares de uso comum com as culturas escolares no contexto da EPT?
Questão A	Como compreender os usos e necessidades dos usuários desses ambientes e estimular a reflexão crítica?
Questão B	Como se caracterizam os espaços escolares, em especial os de uso comum?
Questão C	Quais os usos e necessidades dos usuários em relação ao espaço escolar, em especial aos de uso comum?

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Das questões apresentadas, derivam os objetivos geral e específicos da pesquisa, conforme Quadro 2. Para alcançar o objetivo geral da pesquisa, propõe-se o uso de jogos como Produto Educacional (Objetivo A). Essa ferramenta será utilizada tanto para engajar os usuários na reflexão sobre o tema quanto para obter informações que permitam identificar seus usos e necessidades (Objetivo C). Paralelamente, para conhecer esses espaços é importante caracterizá-los, saber como chegaram às suas configurações atuais e quais são os atributos que os definem (Objetivo B).

Quadro 2 — Objetivos da pesquisa[1]

Identificação	Objetivo
Objetivo geral	Compreender os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT, reconhecendo sua importância para as culturas escolares.
Objetivo A	Propor o uso de jogos como ferramenta para engajar os usuários na reflexão sobre os espaços escolares de uso comum e obter informações sobre seus usos e necessidades.
Objetivo B	Caracterizar os espaços escolares de uso comum objeto do estudo.
Objetivo C	Identificar os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços escolares de uso comum.

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

O referencial teórico que subsidia a busca pelos objetivos do trabalho é apresentado na seção 2. Ele divide-se em dois eixos: o primeiro aborda o tema dos jogos, na seção 2.1, buscando definir quais características de jogo são relevantes para o objetivo da pesquisa. O segundo eixo, na seção 2.2, trata do espaço escolar, apresentando o entendimento que norteia este trabalho de que o espaço é um componente da atividade humana e, especialmente no contexto escolar, possui papel educativo. Ainda neste segundo eixo, chega-se aos atributos do espaço escolar, à definição de espaços de uso comum adotada nesta dissertação e à discussão em relação aos usuários dos espaços e suas necessidades.

Na seção 3, apresenta-se a metodologia adotada, abordando a definição do lócus de pesquisa, as categorias de análise e os métodos e técnicas de coleta e análise de dados utilizados nesta investigação. O Produto Educacional, concebido como estratégia metodológica de coleta de dados e pedagógica, é descrito na seção 4. Os resultados e discussões são apresentados na seção 5 e, por fim, a seção 6 traz as considerações finais, com ênfase nas contribuições, limitações e possibilidades futuras de pesquisa.

[1] O apêndice B apresenta o quadro de coerência da pesquisa, relacionando as questões, objetivos, questões secundárias e referencial teórico.

2 REFERENCIAL TEÓRICO[2]

O referencial teórico deste estudo se estrutura em dois eixos, alinhados com os objetivos propostos:

a) Gamificação e jogos sérios; e
b) Espaço escolar.

A seção 2.1 apresenta a definição de jogos, suas categorias, seus atributos e o uso de jogos para além do entretenimento. A seção 2.2 apresenta o espaço escolar de uma perspectiva histórico-dialética e sua relação com a cultura escolar.

2.1 Gamificação e Jogos Sérios

Este trabalho propõe a utilização de jogos como ferramentas metodológicas e pedagógicas para estimular a reflexão sobre os espaços escolares de uso comum. Este objetivo levanta uma nova questão: qual tipo de jogo e características de *design* e mecânicas são adequados para os objetivos da pesquisa? (Quadro 3).

Quadro 3 — Questões Jogos sérios

Identificação	Questão/ Objetivo específico
Questão A	Como compreender os usos e necessidades dos usuários desses ambientes e estimular a reflexão crítica?
Objetivo A	Propor o uso de jogos como ferramenta para engajar os usuários na reflexão sobre os espaços escolares de uso comum e obter informações sobre seus usos e necessidades.
Questão A1	Qual tipo de jogo e características de *design* e mecânica são adequados para os objetivos da pesquisa?

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Em sua obra seminal, Huizinga (1938) observou que a comunidade científica de sua época dedicava pouca atenção ao conceito de jogo. Ele questionou visões reducionistas que limitavam o jogo a um passatempo infantil ou ao ócio e, em contrapartida, argumentou que o fator lúdico é um fundamento da própria cultura humana. O autor colaborou assim para a legitimação do estudo de jogos como fenômeno antropológico e social. Para Huizinga, os jogos precedem à cultura, uma vez que sua definição não exige a existência de uma sociedade, premissa que ele sustenta ao observar comportamentos lúdicos também em animais.

[2] A discussão teórica apresentada nesta seção constitui uma versão aprofundada e expandida do referencial teórico publicado no artigo "Bem viver IF: um jogo para refletir sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT" (Santos; Silva, 2025)

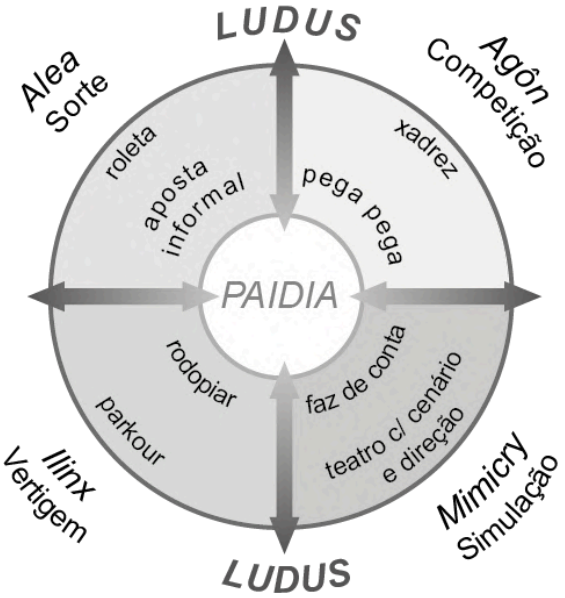
Se Huizinga vê o jogo como a origem da cultura, Caillois (2017) entende o jogo como um fenômeno social gerado pelas relações humanas. Ou seja, o jogo é parte integrante da cultura. Ainda que existam diferenças teórico-conceituais, a partir de estudos precedentes, Caillois define o jogo como uma atividade:

a) **Livre:** a participação não pode ser obrigatória;
b) **Separada:** ocorre dentro de limites específicos de espaço e tempo;
c) **Incerta:** o resultado não pode ser previamente determinado;
d) **Improdutiva:** não gera bens, riquezas ou novos elementos;
e) **Regrada:** sujeita a convenções que suspendem as leis cotidianas; e
f) **Fictícia:** envolve a consciência de uma realidade alternativa.

A partir dessa definição, Caillois propõe quatro categorias fundamentais (Figura 1 e Quadro 4), distribuídas em quadrantes e dentro de cada quadrante, os jogos podem ser escalonados entre dois polos:

a) ***paidia*:** caracterizados pela anarquia, improvisação, liberdade e fantasia; e
b) ***ludus*:** com regras definidas, objetivos claros e que exigem paciência, destreza ou engenhosidade.

Figura 1 — Esquema Categorias fundamentais de Caillois



Fonte: Autor, baseado em Caillois (2017).

Quadro 4 — Categorias fundamentais de Caillois

Categoria	Descrição	Exemplo
Agôn	caracterizado pela competição, com rivalidade concentrada em uma qualidade como rapidez, força, memória, etc.	pega pega, esportes e xadrez
Alea	resultado depende da sorte	dados e roleta
Mimicry	envolvem uma representação, uma simulação, o faz-de-conta	teatro
Ilinx	provocar sensações de vertigem e alterações de consciência	montanha-russa

Fonte: Elaborado pelo autor (2025) baseado em Caillois (2017).

Na língua portuguesa as palavras “brincar” e “jogar” evidenciam a diferença entre *Paidia* e *ludus*, enquanto em inglês “*to play*” abarca os dois conceitos. Essa distinção é evidenciada no esquema visual proposto por Deterding *et al.* (2011) que explora a definição de gamificação (Figura 2). Nos polos verticais, apresenta-se a oposição entre “jogar/jogo” (*game/game*) e “brincar/brinquedo” (*play/toy*). Nos polos horizontais, diferencia-se o jogo como um objeto completo daqueles que possuem apenas elementos de jogo.

Figura 2 — Esquema conceitos Gamificação/Jogos Sérios, Jogar/Brincar



Fonte: Deterding *et al.* (2011).

Distinguem-se dois conceitos principais: gamificação, que emprega elementos de *design* de jogos em ambientes não lúdicos, e jogos sérios, que são jogos completos criados com propósitos para além do entretenimento. Kleiman (2021) ressalta a consolidação do termo "jogos sérios" como um conceito unificador para diversas abordagens, como jogos de impacto social, jogos persuasivos ou jogos com

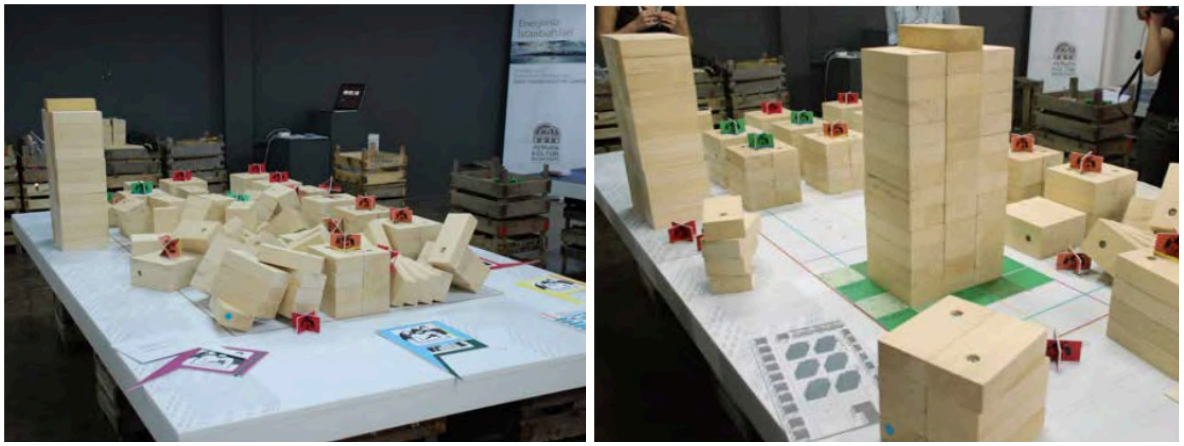
propósito. Referindo-se ao alcance de objetivos educacionais por meio de conteúdos e práticas de jogo, Krath *et al.* (2021) introduzem o termo aprendizagem baseada em jogos. A ideia essencial compartilhada por esses conceitos é o aproveitamento da experiência positiva dos jogos para além do entretenimento, aplicando-a a outros domínios como educação, treinamento e a promoção de mudanças comportamentais.

Bedwell *et al.* (2012) elaboraram uma classificação de atributos dos jogos sérios importantes para a aprendizagem, incluindo interação, imersão, desafio e regras. Partindo desses atributos e nas categorias fundamentais de Caillois, Rezende e Soares (2023) argumentam que os jogos focados em competição (*agôn*) e personificação (*mimicry*) ativam a maior quantidade de atributos ligados à aprendizagem.

Similarmente, Lameras *et al*. (2017) propõem uma classificação que conecta atributos e objetivos de aprendizagem com categorias e mecânicas de jogo. Segundo eles, objetivos como aplicar, analisar, avaliar e criar associam-se a determinados atributos de jogos, como a interpretação de papéis, colaboração presencial, pontuação, inventários e placares de liderança. Por sua vez, esses atributos são relacionados aos jogos de colaboração e competição.

Como apontado, os jogos sérios são utilizados em diferentes domínios, incluindo campos do conhecimento relacionados ao espaço. A pesquisa de Tan (2014) destaca-se no urbanismo e *design* participativo, por meio do *Play the City* (Figura 3), uma plataforma de jogos sérios para facilitar o planejamento urbano colaborativo .

Figura 3 — Jogo *Play the City* para planejamento urbano colaborativo



Fonte: Fernández e Gárate (2022).

A autora propõe uma metodologia para envolver comunidades, gestores públicos, arquitetos e urbanistas nos processos decisórios. Ela aponta as seguintes capacidades aos jogos sérios:

a) **Engajamento e participação pública:** promovem o envolvimento lúdico e interativo no processo de planejamento;
b) **Exploração de alternativas:** permitem explorar diferentes alternativas e consequências de decisões de planejamento ao simular cenários;
c) **Resolução de conflitos:** criam um ambiente seguro para negociar e resolver conflitos entre partes interessadas, permitindo que os participantes experimentem diferentes perspectivas e encontrem soluções colaborativas para questões controversas;
d) **Redução da distância entre especialistas e não especialistas:** estabelecem uma linguagem comum, diminuindo a barreira de comunicação e reduzindo o peso de jargões técnicos; e
e) **Teste de políticas e regulamentações:** permitem o teste antes de sua implementação, identificando potenciais falhas ou melhorias e economizando tempo e recursos no processo de planejamento.

Embora inserida no contexto do urbanismo, a abordagem proposta por Tan (2014) oferece pistas relevantes para a EPT, ao demonstrar como jogos podem mediar processos de escuta, participação comunitária e negociação entre diferentes grupos sociais em torno do espaço.

Assis (2022) apresenta uma perspectiva diferente que expande o papel dos jogos. Para além de ferramentas de cocriação no planejamento de espaços, ela os considera como práticas pedagógicas capazes de estimular debates e reflexões. A autora introduz o conceito de pedagogia sócio-espacial, definido como “práticas que têm como objetivo a democratização do conhecimento espacial junto a grupos sociais, no sentido de orientar a autoprodução e gestão compartilhada do espaço” (Assis, 2022, p. 2).

Na mesma direção, Munhoz (2018) compreende que dinâmicas cooperativas e colaborativas dos jogos de tabuleiro promovem emoções nos jogadores, desenvolvendo habilidades de interpretação e negociação. A autora expande o modelo MDA (*Mechanics*, *Dynamics*, *Aesthetic*) de *design* de jogos, possibilitando compreender a dinâmica de jogo como atividade capaz de potencializar o desenvolvimento dos sujeitos. Este modelo decompõe o jogo em:

a) **Mecânicas (*Mechanics*):** referente às regras e componentes necessários para se jogar;
b) **Dinâmicas (*Dynamics*):** referente ao comportamento das mecânicas durante o jogo; e
c) **Estéticas (*Aesthetic)*:** referente às respostas emocionais evocadas no jogador.

Bunt *et al.* (2024) apontam que a indústria de jogos de tabuleiro tem crescido recentemente, impulsionada pelos avanços tecnológicos e mudanças nas preferências dos consumidores. Além de seu público habitual, esses jogos são utilizados como ferramentas de ensino em várias áreas do conhecimento para diferentes grupos, como idosos e pessoas com deficiência visual. Considerando a aplicação de jogos sérios de tabuleiro, os autores propõem um *framework* de avaliação heurística para analisá-los, elencando categorias como:

a) **Usabilidade:** clareza das regras e objetivos, a facilidade de preparação e jogabilidade, o equilíbrio e a fluidez, além do controle do jogador e das mecânicas do jogo;
b) **Recursos:** qualidade dos componentes e *design* (durabilidade, estética e funcionalidade);
c) **Experiência de jogo:** duração e a complexidade da preparação do jogo, bem como os fatores que contribuem para uma experiência de jogo profunda e engajadora;
d) **Dinâmica Social:** cooperação, competição e comunicação entre os jogadores, além do respeito à singularidade cultural e da prevenção de estereótipos ou vieses; e
e) **Experiência de aprendizagem:** concerne à aquisição de conhecimento e ao desenvolvimento de habilidades, ao interesse dos jogadores, à imersão do jogo, à narrativa e à integração temática.

Em sua pesquisa sobre jogos de tabuleiro e aprendizagem, Bayeck (2020, p. 414) os define como “um jogo jogado face a face, seguindo um conjunto de regras e utilizando uma combinação de materiais tangíveis tais como dados, tabuleiro/superfície de jogo, cartas e *tokens*”. Ela conclui que os jogos de tabuleiro facilitam a aprendizagem de vários tópicos e habilidades, como saúde, engenharia, física, finanças, línguas, cultura e história. Para a autora, esse tipo de jogo provoca o engajamento dos participantes, motivando-os a aprender. Por fim, ela destaca a

capacidade desses jogos de simplificar questões complexas, tornando-os adequados para explorar conceitos em ambientes formais e informais de aprendizado.

La Carretta (2018) apresenta algumas vantagens dos jogos de tabuleiro em relação aos digitais:

a) **Facilidade de criação:** não exigem conhecimento em programação;
b) **Independência tecnológica-digital:** não dependem de energia elétrica ou suportes digitais;
c) **Portabilidade:** podem ser jogados em qualquer lugar;
d) **Interação social:** promovem interações presenciais e a organização física em grupos; e
e) **Intergeracionalidade:** podem proporcionar uma conexão entre pessoas de diferentes gerações, já que não costumam ser alvos de críticas por parte do público mais velho.

As perspectivas teóricas e aplicações práticas discutidas nesta seção indicam que a gamificação e os jogos sérios, especialmente com elementos de competição e colaboração, podem ser eficazes para engajar comunidades em discussões sobre o espaço. Nesse sentido, a próxima seção aborda a questão espacial, com foco no espaço escolar.

2.2 Espaço Escolar

A proposição do espaço não ser um mero cenário, mas um componente intrínseco à atividade humana, é um entendimento compartilhado por vários autores em diferentes campos do conhecimento. Santos (1996, p. 66) considera o espaço como forma-conteúdo, conceito que “une o processo e o resultado, a função e a forma, o passado e o futuro, o objeto e o sujeito, o natural e o social”. Influenciado por Hegel, Marx e Nietzsche, Lefebvre (2000) propõe, em sua dialética triádica, que o espaço é resultado de três dimensões interconectadas: a prática social, a representação do espaço e os espaços de representação, que operam em uma rede contínua de relações de produção social. Hillier e Hanson (1984) desenvolveram a Teoria da Sintaxe Espacial, também conhecida como Teoria da Lógica Social do Espaço, buscando entender a relação entre a configuração espacial de um ambiente construído e os padrões sociais e comportamentais que ocorrem dentro dele.

Esse eixo parte da relação entre espaço e atividade humana, abrangendo dois objetivos da pesquisa: caracterizar os espaços escolares de uso comum objeto do estudo (Objetivo B) e identificar os usos e necessidades dos usuários desses espaços (Objetivo C). Para caracterizá-los, algumas novas questões são levantadas (B1 e B2 no Quadro 5).

Quadro 5 — Questões Espaço escolar

Identificação	Questão / Objetivo específico
Questão B	Como se caracterizam os espaços escolares, em especial os de uso comum?
Objetivo B	Caracterizar os espaços escolares de uso comum objeto do estudo.
Questão B1	Quais atributos caracterizam os espaços escolares, em especial os espaços de uso comum no contexto da EPT?
Questão B2	Como se organizam os espaços escolares objeto de estudo?

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Para responder a Questão B1, compreende-se ser necessário entender como os espaços escolares chegaram à configuração atual, em especial aos espaços da EPT. Para tanto, na seção 2.2.1, faz-se uma leitura histórica da arquitetura escolar, explorando as relações histórico-dialéticas entre trabalho e educação. O olhar histórico das concepções pedagógicas e arquitetura educacional apresentados por Garcia (2016), Kowaltowski (2011), Bencostta (2005) e Frago (2001a, 2005) subsidiam a pesquisa. As reflexões de Antunes (1999), Saviani (2007), Frigotto (2010) e Netto (2011) contribuem para a discussão sobre a relação trabalho e educação. Somam-se ainda as contribuições de Ramos e Porto Júnior (2023), Silva e Pacheco (2023), Pacheco (2023) sobre a EPT no Brasil.

Ainda sobre a Questão B1, o cotidiano da escola vivido em um espaço emerge como uma ideia central. A cultura escolar e o entendimento do espaço como um elemento relevante e implícito dessa cultura são abordados na seção 2.2.2 pelas perspectivas oferecidas por Foucault (1999), Frago (2001a, 2007), Escolano (2001) e Silva (2016). Partindo-se desses olhares, chega-se aos atributos do espaço escolar e à definição de espaços de uso comum adotada nesta dissertação.

Para responder à Questão B2, que busca caracterizar a configuração do espaço escolar em estudo, a seção 2.2.3 apresentará a Teoria da Sintaxe Espacial. Desenvolvida por Bill Hillier, conforme Hillier e Hanson (1984), Hillier (2007),

Holanda (2002), Medeiros (2013) e Garcia (2016), essa teoria auxiliará na compreensão das relações entre as partes que compõem o edifício escolar.

Frago (2007) destaca como elementos essenciais da cultura escolar os seus diversos atores, abrangendo estudantes, responsáveis, docentes e profissionais administrativos e de serviços. Em essência, esses atores representam os principais usuários do ambiente escolar. Essa abordagem inicial ajuda a orientar a exploração do objetivo de identificar os usos e necessidades dos usuários, ensejando novas questões (Questão C1 e C2 no Quadro 6).

Quadro 6 — Questões Usuários

Identificação	Questão/ Objetivo específico
Questão C	Quais os usos e necessidades dos usuários em relação ao espaço escolar, em especial aos de uso comum?
Objetivo C	Identificar os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços escolares de uso comum.
Questão C1	Quem utiliza e como são utilizados os espaços de uso comum no IFB?
Questão C2	Quais as percepções e necessidades dos usuários em relação aos espaços de uso comum?

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Essas questões estão relacionadas à forma como os projetos de arquitetura são concebidos e o entendimento das percepções e necessidades dos usuários. Kohlsdorf e Kohlsdorf (2017) auxiliam nessa reflexão na seção 2.2.4.

2.2.1 Histórico dos Espaços Escolares

Ao buscar compreender como chegou-se à configuração dos espaços escolares na sociedade atual, o materialismo histórico dialético oferece uma perspectiva valiosa. Conforme afirma Netto (2011), a análise das condições materiais da vida social é fundamento para teoria social da sociedade burguesa. Para Marx (2008, p. 47) “o modo de produção da vida material condiciona o processo de vida social, política e intelectual.” Envolve a compreensão da totalidade representada pela produção, distribuição, circulação e consumo dos bens.

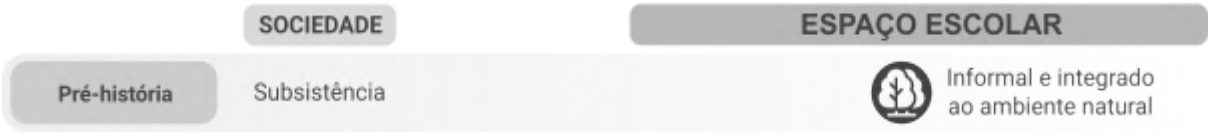
O materialismo histórico dialético tem entre seus princípios o entendimento do trabalho como centralidade. Trabalho entendido em seu sentido ontológico, fundamental para gerar as condições de existência do ser humano por meio da transformação da natureza. Para o homem, executar esta transformação não é

instintivo, não é uma habilidade nata, como nos outros animais. Tais habilidades precisam ser repassadas para cada novo ser humano e assim garantir a continuidade da existência como espécie. A educação desenvolve este papel (Saviani, 2007, p. 154).

Como qualquer atividade humana, a educação precisa de um espaço e de um tempo. Isso significa que ela possui uma dimensão espacial, pois, como aponta (Frago, 2001a, p. 61), "o espaço [é], junto com o tempo, um elemento básico, constitutivo, da atividade educativa". Partindo desse princípio, esta seção analisa a relação entre as condições materiais de produção ao longo da história e suas influências na educação e espaços escolares.

Nas sociedades pré-agrícolas, a economia era baseada na subsistência, com comunidades coletando ou caçando recursos naturais para atender às suas necessidades básicas. A educação era informal, concentrada nas habilidades necessárias para a sobrevivência no ambiente natural. A transmissão do conhecimento ocorria principalmente por meio da observação, imitação e experiência direta. Os seres humanos produziam sua existência, se educavam e educavam as novas gerações ao mesmo tempo (Saviani, 2007, p. 154). Os espaços destinados à educação eram informais e integrados ao ambiente natural. As atividades educacionais ocorriam ao ar livre, em acampamentos ou em cavernas, onde os mais experientes transmitiam seus conhecimentos (Figura 4).

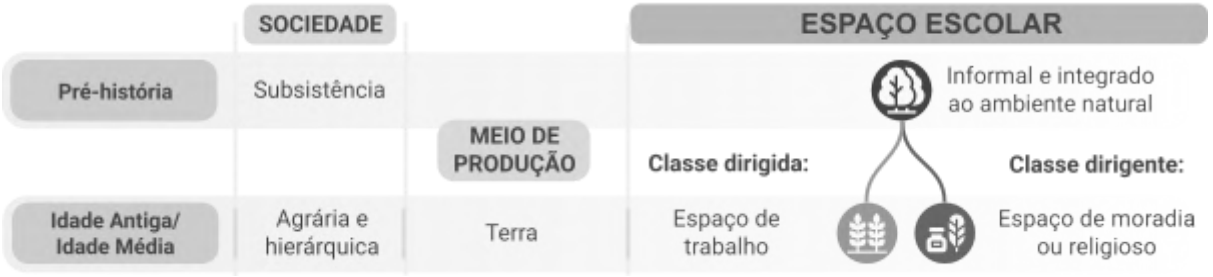
Figura 4 — Espaço escolar: sociedade pré-agrícola



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Com o desenvolvimento da agricultura, os seres humanos formaram assentamentos permanentes e a economia passou a centrar-se na produção e no comércio de bens agrícolas e na exploração de recursos naturais. A divisão social do trabalho levou à formação de diferentes classes, onde a classe dirigente era aquela que detinha a propriedade sobre o principal meio de produção, a terra, caracterizando uma sociedade agrícola (Figura 5).

Figura 5 — Espaço escolar: Sociedade agrícola



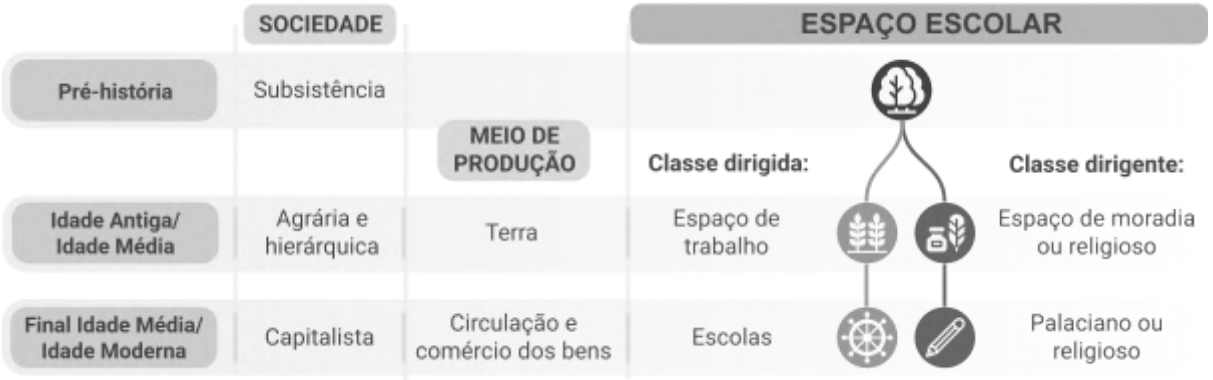
Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

O estabelecimento da propriedade privada tornou possível aos proprietários viverem do trabalho dos não proprietários, esses obrigados a trabalhar para manter a si e aos donos das terras. Essa dualidade refletiu na educação: uma destinada às classes proprietárias, detentoras dos meios de produção e, portanto, classes dirigentes; e outra para as classes não proprietárias, que são dirigidas.

A educação para as classes dirigentes era intelectual, centrada nos rituais, tradições e conhecimentos da organização social, religiosa e militar, controlada pelas elites e sacerdotes. Essa educação deu origem à escola (palavra derivada do grego que significa lugar do ócio) e passou a ser identificada com o processo mais formal de educação. Já para as classes dirigidas, a educação era de natureza prática e manual, adquirida por meio do próprio trabalho (Saviani, 2007, p. 155). Nas sociedades antigas as práticas educativas voltadas para as elites estavam relacionadas aos ambientes de moradia ou religiosos. No período Medieval, a escola de sala única dominou a arquitetura escolar, frequentemente associada com a moradia do professor (Kowaltowski, 2011).

A partir do final da Idade Média, a comercialização de mercadorias ganhou destaque, conferindo proeminência ao poder das classes que controlavam os meios de circulação e comércio dos bens, dando origem à sociedade capitalista (Figura 6). O crescimento dos centros urbanos (burgos) como pontos de comercialização das mercadorias e ascensão de suas elites (burguesia), influenciou a demanda por uma educação mais formal às classes dirigidas. As guildas e corporações de ofícios foram responsáveis por treinar artesãos e comerciantes em suas atividades específicas. Os próprios locais de trabalho, como as oficinas, eram espaços de educação para a classe dirigida.

Figura 6 — Espaço escolar: Sociedade capitalista



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

A existência de espaços dedicados para a educação no ocidente ocorreu principalmente a partir do final da Idade Média. No período renascentista surgem os primeiros colégios formais no continente europeu. A necessidade de um espaço próprio relaciona-se com a complexificação das sociedades e o crescimento das cidades, com funções sociais mais especializadas e segmentadas (Frago, 2001a). Enquanto as classes mais altas recebiam educação por tutores em palácios, a baixa nobreza e a burguesia encaminhavam seus filhos para escolas.

O século XVI foi marcado pelo protagonismo das ordens religiosas. No século seguinte, a divisão em séries foi estabelecida pelas escolas jesuítas, refletindo na arquitetura dos prédios escolares, com salas de aula dispostas ao longo de corredores centrais ou laterais (Kowaltowski, 2011). Nesse cenário, começa o entendimento de uma educação mais formal no Brasil, onde os jesuítas desempenharam um papel relevante na primeira fase de aculturação dos indígenas e na manutenção da unidade política da colônia (Garcia, 2016).

Com o desenvolvimento do modo de produção industrial, impulsionado por avanços tecnológicos voltados para a produção em massa, a economia passou a se fundamentar na produção de bens materiais industrializados. As máquinas e equipamentos assumiram um papel central na produção desses bens. O poder agora estava concentrado em quem detinha não apenas a terra e os meios de circulação e comércio dos bens, mas também a capacidade material e técnica para fabricá-los. A classe dirigida passa a incluir o proletariado industrial, estável e especializado que se desenvolveu intensamente a partir do binômio taylorismo/fordismo (Antunes, 1999, p. 104). Essa transformação marcou a ascensão de uma sociedade capitalista industrial (Figura 7).

Figura 7 — Espaço escolar: Sociedade capitalista industrial



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Ao longo do tempo, as contradições das relações sociais capitalistas e a organização social da classe trabalhadora conduziram para a construção de leis e regras que limitavam a violência da exploração característica dos primeiros momentos da Revolução Industrial. O trabalho emergiu como direito em uma esfera pública burguesa (Frigotto, 2010).

A dualidade educacional, entre uma formação técnico-instrumental voltada às classes dirigidas e uma formação humanista destinada às classes dirigentes, permanece. Entretanto, passou ser necessária a inclusão das classes trabalhadoras em sistemas de educação mais formais e mais padronizados para a manutenção do sistema capitalista industrial. A introdução das máquinas e equipamentos exigiu um patamar mínimo de qualificação para que eles pudessem ser operados, reparados e ajustados. O modo de produção capitalista colocou o Estado em posição central “[...] forjando a ideia da escola pública, universal, gratuita, leiga e obrigatória [...]” (Saviani, 2007, p. 157).

Refletindo a concepção de educação como forma de dominação política e social, os espaços de ensino apresentavam configurações que demonstravam a importância dada à ordenação, mesmo antes da Revolução Industrial. O espaço arquitetônico das escolas imprimia valores de obediência, vigilância, hierarquia, controle do trabalho e higienistas (Kowaltowski, 2011).

Ocorre um processo de secularização e institucionalização da educação, fortemente marcado pelas escolas francesas e seus ideais iluministas. Inicia-se uma trajetória de independência do edifício escolar, caracterizado por:

a) Espaços específicos dedicados ao ensino;
b) Criação de grupos escolares em contraponto às escolas dispersas na cidade; e
c) adoção de programas de necessidades mais extensos para corresponder às novidades pedagógicas, como gabinete para diretor, biblioteca, laboratórios, e secretaria.

No Brasil, parte deste recorte histórico corresponde ao período Imperial, ainda sob forte influência religiosa no padrão pedagógico. As mudanças mais significativas ocorreram a partir da instauração da República, momento em que a arquitetura escolar foi um dos elementos que contribuíram para a elaboração social da nova ordem republicana (Bencostta, 2005) (Figura 8).

Figura 8 — Grupo Escolar "Dr. Manuel Luiz" em Aracaju, Sergipe

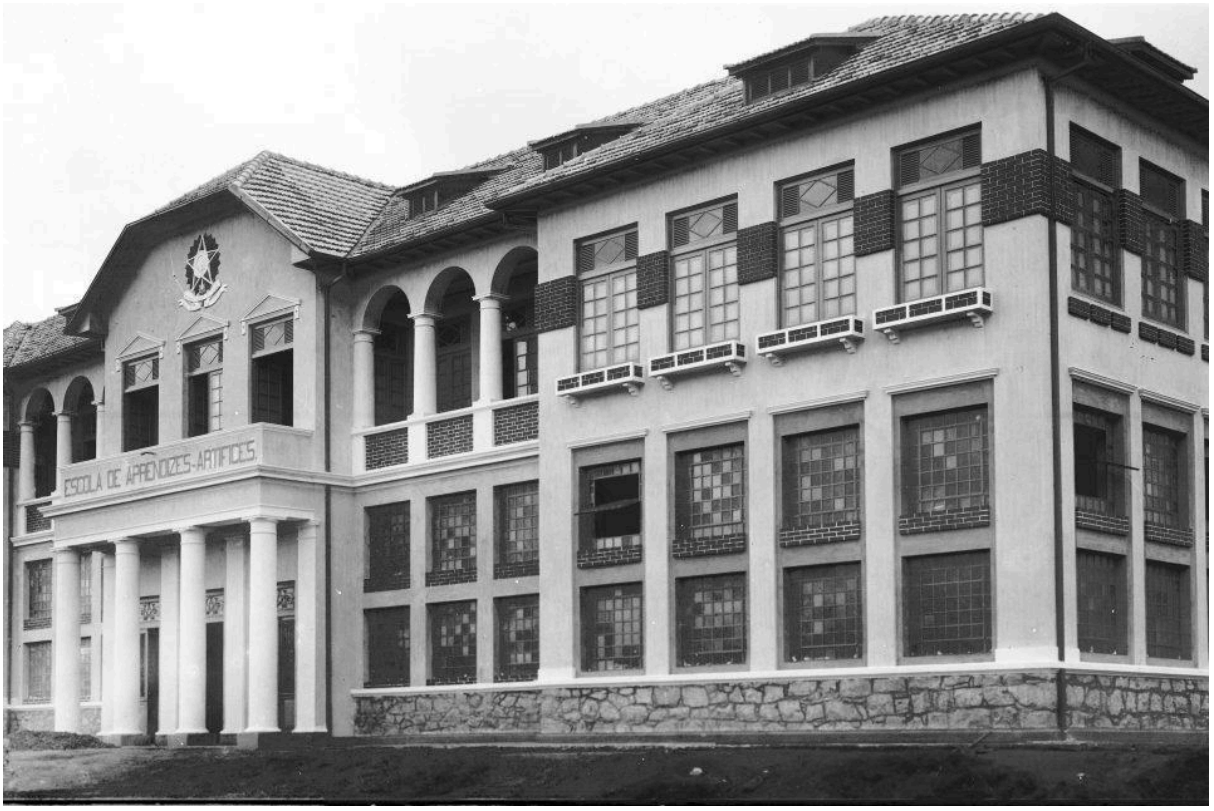


Fonte: Biblioteca Digital Luso Brasileira (2024).

Neste momento e contexto histórico, surge a EPT. Sob a presidência de Nilo Peçanha, em 1909, é estabelecida a construção de uma Escola de Aprendizes Artífices em cada um dos Estados da Federação (Figura 9). Esta iniciativa tinha como objetivo oferecer formação técnica básica para indivíduos em situação de vulnerabilidade, os filhos de trabalhadores rurais e industriais. A rede se ampliou nas décadas posteriores, incorporando escolas agrícolas, transformando-se em Liceus Industriais (em 1947), em Escolas Técnicas e Industriais (em 1942) e em Escolas Técnicas Federais (em 1959) (Ramos; Porto Júnior, 2023). Mantém-se a dualidade

da educação: uma “acadêmica”, voltada para a burguesia; outra “técnica”, voltada para o proletariado.

Figura 9 — Escola de Aprendizes Artífices de Minas Gerais



Fonte: Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (2024)

No século XX, o surgimento das tecnologias telemáticas revolucionou as bases econômicas, mudando o eixo para a produção de bens imateriais e serviços, nas áreas de comunicação, saúde, educação, finanças e entretenimento. As tecnologias de informação tornaram-se elementos essenciais na produção, somadas à terra, aos meios de circulação e comércio dos bens e às máquinas e equipamentos. Consequentemente, o poder se concentra naqueles que dominam as tecnologias de comunicação e informática, caracterizando assim uma sociedade pós-industrial (Figura 10).

Figura 10 — Espaço escolar: Sociedade capitalista pós-industrial



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

A classe dirigida contemporânea deve ser compreendida de forma ampliada, englobando todos os trabalhadores assalariados. Essa visão abarca tanto o trabalhador produtivo (que produz diretamente mais-valia e participa no processo de valorização do capital) quanto o trabalhador improdutivo (inserido no setor de serviços, bancos, comércio, turismo, serviços públicos, entre outros). Essa concepção também inclui o proletariado precarizado pelas novas dinâmicas que rompem os controles que delimitaram os lucros do capital no período da sociedade industrial (Antunes, 1999).

Apesar da classe trabalhadora ter se beneficiado da relativa universalização do acesso ao ensino, para ela ainda é ofertada uma educação economicista, fragmentária e tecnicista. O acesso limitado aos recursos tecnológicos coloca essa classe em desvantagem quando comparada à classe dirigente, que possui acesso garantido às tecnologias dominantes. Os espaços educacionais da classe dirigente tornam-se mais especializados e equipados com tecnologia digital, internet de alta velocidade, aulas de robótica, acesso às bibliotecas virtuais e às plataformas de ensino online. Em contraste, a classe trabalhadora enfrenta restrições em sua formação e oportunidades de desenvolvimento tecnológico.

No início do século XX, várias mudanças educacionais ocorreram no Brasil. A divisão entre os sexos foi extinta e os códigos de Educação foram criados em diversos Estados. Em 1934, a primeira Constituição foi instaurada, obrigando os

municípios a investirem 10% da arrecadação tributária em educação, incluindo a construção e manutenção de prédios escolares. Novas concepções de educação em oposição à tradicional tecnicista e conteudista começaram a ter maior destaque, como as relacionadas à “Escola Nova”.

O avanço do modelo urbano-industrial no Brasil, impulsionado pelo Estado, ampliou a presença de empresas estatais em setores-chave como energia e telecomunicações. Isso gerou uma demanda por profissionais qualificados para ocupar posições de liderança nessas empresas públicas, além de desempenhar tarefas complexas. Houve uma valorização dos cursos técnicos ofertados pelas Escolas Técnicas Federais, pois possibilitavam a perspectiva de salários mais altos em cargos técnicos de nível médio nas empresas estatais.

Essa valorização atraiu estudantes das camadas médias pela perspectiva de um bom emprego e pela alta qualidade do ensino, superior à de outras redes públicas, que era vista como um trampolim para o ingresso no ensino superior (Ramos; Porto Júnior, 2023).

O processo de urbanização intenso durante os anos de 1950, com a maior parte da população agora vivendo nas cidades, pressionaram a construção de novas escolas. Precisava-se construir rapidamente, favorecendo a adoção dos preceitos modernistas na arquitetura. Esse contexto se manifestou em uma linguagem estética formal, racionalista, padronizada, sem ornamentos, com predominância de formas geométricas, grandes corredores e muitas vezes fruto de um projeto padrão (Kowaltowski, 2011).

O projeto padrão é uma prática comum em projetos públicos, onde se utilizam programas de necessidades padronizados a partir das atividades estipuladas pelos órgãos administrativos. Os argumentos principais incluem a economia ao produzir em massa, a redução de custos e tempo de projeto, o treinamento uniformizado e otimizado de equipes, junto a outros fatores econômicos e de racionalidade construtiva (Kowaltowski, 2011).

Acrescenta-se ainda a possibilidade de criar um projeto símbolo que seja marca de uma determinada gestão. Alguns exemplos incluem os CIEPs (Centros Integrados de Educação Pública), concebidos por Darcy Ribeiro e projetados por Niemeyer para o governo do Rio de Janeiro na gestão de Brizola (Figura 11). Há também os CIACs (Centros Integrados de Apoio à Criança) do arquiteto João Filgueiras Lima, o Lelé, de 1990 na era Collor (Figura 12). Por último, os CEUs

(Centros Educacionais Unificados), projetados por Alexandre Delijaicov, André Takiya e Wanderley Ariza para a prefeitura de Marta Suplicy em São Paulo (Figura 13) (Kowaltowski, 2011).

Figura 11 — CIEP Nelson Rodrigues “Brizolão” em Nova Iguaçu, Rio de Janeiro



Fonte: Centros Integrados de Educação Pública (2024)

Figura 12 — CIAC de Araucária, Paraná



Fonte: Prefeitura estuda melhorias para a estrutura do CAIC (2024)

Figura 13 — CEU Parque Veredas, São Paulo



Fonte: São Paulo (SP). Secretaria Municipal de Educação (2024).

Kowaltowski (2011) destaca que a padronização de projetos enfrenta críticas como a não correção no processo de repetição, Avaliações Pós Ocupação (APO) não comprometidas, desconsiderar as características locais (sejam físicas ou sociais) e a monotonia causada à paisagem urbana.

Pode-se localizar neste contexto arquitetônico e histórico, marcado pela padronização e racionalidade, o momento da criação e ampliação da rede dos IFs, pela Lei n.º 11.892 de 2008. Silva e Pacheco (2023) apontam que períodos anteriores foram marcados por uma contrarreforma na Educação Profissional. Houve o fim da articulação entre o ensino médio e o ensino técnico, bem como a perspectiva de transformação das escolas técnicas em universidades tecnológicas, enfraquecendo a oferta de ensino técnico ao mudar o foco para o ensino superior. Tais reformas, alinhadas às políticas neoliberais, buscavam a progressiva privatização da Rede, aprofundando a dualidade entre a educação para dirigentes *versus* educação para dirigidos.

Os IFs surgem como uma resposta à necessidade de superar essa dicotomia, destacando-se nesta dissertação três pilares fundamentais de sua proposta político-pedagógica: a formação humana integral, a verticalização e a pesquisa como princípio pedagógico (Pacheco, 2023). Entende-se que estes princípios contribuem para a existência de espaços escolares com uma multiplicidade de necessidades e expectativas de desempenho. Eles abrigam usuários de diversas

faixas etárias, contextos socioeconômicos e culturais, envolvidos em atividades administrativas, de serviços e de ensino, pesquisa e extensão (Figura 14 e Figura 15). A expansão acelerada da rede nos primeiros anos de sua criação e a previsão atual da construção de mais 100 unidades (MEC, 2024), reforçam a complexidade do contexto apresentado.

Figura 14 — IFB *Campus* Gama, Brasília-DF



Fonte: Instituto Federal de Brasília (2024b)

Figura 15 — IFB *Campus* Estrutural, Brasília-DF



Fonte: Instituto Federal de Brasília (2024a)

A análise das origens históricas e da evolução dos espaços escolares revela uma interconexão entre as condições sociais, econômicas e políticas de cada período. Esses ambientes refletem as transformações na organização social e nos modos de produção. O trabalho emerge como elemento central na formação social e na transmissão de conhecimentos, evidenciando o papel da educação, em especial a EPT. Uma vez compreendido o histórico que resultou na configuração atual do espaço escolar, em especial no contexto da EPT, a seção seguinte abordará a cultura escolar e sua relação com o espaço.

2.2.2 Cultura Escolar, Espaço Escolar e Currículo Oculto

O percurso detalhado anteriormente revela que a arquitetura escolar nunca foi neutra; ela é o resultado material de forças sociais, políticas e históricas. São nesses espaços, no cotidiano, na interação entre os indivíduos e na vivência, que se manifesta a cultura escolar. Julia (2001) foi um dos primeiros a utilizar o termo, definindo-o como:

> [...] um conjunto de normas que definem conhecimentos a ensinar e condutas a inculcar, e um conjunto de práticas que permitem a transmissão desses conhecimentos e a incorporação desses comportamentos; normas e práticas coordenadas a finalidades que podem variar segundo as épocas (finalidades religiosas, sociopolíticas ou simplesmente de socialização).

Frago (2007, p. 87) avança nesta definição, estabelecendo-a como:

> [...] um conjunto de teorias, ideias, princípios, normas, modelos, rituais, inércias, hábitos e práticas (formas de fazer e pensar, mentalidades e comportamentos) sedimentadas ao longo do tempo em formas de tradições, regularidades e regras de jogo não interditadas, e repartidas pelos seus atores, no seio das instituições educativas.

A sociedade atribuiu à escola a tarefa de difundir uma cultura determinada, o que é feito por meio dos programas oficiais e explícitos. Porém, ao executar esta tarefa, a escola cria seus próprios procedimentos gerando um conjunto de efeitos culturais não previsíveis.

As culturas escolares podem ser observadas na realidade cotidiana, sendo relevantes para esta pesquisa os seguintes aspectos (Frago, 2007):

a) **os atores**: estudantes, responsáveis, docentes, profissionais da área administrativa e de serviços, que representam os usuários do espaço escolar;
b) **os organizativos e institucionais**: a distribuição e os usos do espaço;
c) **cultura material**: abarca os espaços edificados, os não edificados e mobiliários.

Ao elencar a cultura material, o autor reconhece o espaço escolar como um componente da cultura escolar, influenciando e sendo influenciado pelas práticas, rituais e tradições que ocorrem dentro do cenário da escola. O espaço comunica, revela o uso que é feito dele. A utilização varia de acordo com a cultura, sendo ele mesmo um produto cultural específico. Está ligado às interações interpessoais como distâncias, território pessoal, contatos, comunicação e conflitos de poder. Relaciona-se também à liturgia e aos ritos sociais, aos significados simbólicos das disposições dos objetos e corpos, hierarquias e relações (Frago, 1993).

O espaço escolar é particularmente relevante ao ser frequentado por crianças e jovens durante os anos cruciais da formação de suas estruturas mentais fundamentais. Logo, pode-se afirmar que todos os espaços vividos por esse público são importantes. Contudo a escola se distingue por sua natureza intencional: o espaço escolar é ordenado e ordena os seus usuários com propósito específico de formar o ser humano (Frago, 2001a).

Escolano (2001) afirma que o espaço escolar não é apenas físico, não é um cenário neutro. Por meio de sua materialidade ele transmite estímulos, conteúdos, valores ideológicos e discursos culturais. Enquanto lugar de memória na perspectiva de Nora (1993), o espaço escolar transcende sua função física, tornando-se um repositório de significados coletivos. O espaço escolar educa, possui uma função curricular, porém um currículo implícito, um currículo oculto.

Silva (2016) categoriza as teorias do currículo em tradicional, crítica e pós-crítica. Enquanto as tradicionais se concentram em questões técnicas e de organização, as teorias críticas argumentam que nenhuma teoria é neutra, científica ou desinteressada, mas sim implicada em relações de poder. Elas investigam as razões por trás da seleção de determinados conhecimentos, destacando as conexões entre saber, identidade e poder.

Tanto as teorias tradicionais quanto as críticas se utilizaram do conceito de currículo oculto, no entendimento de que existem aspectos não explícitos do ambiente escolar que contribuem para a aprendizagem social. A divergência reside

na interpretação de seu papel: enquanto as abordagens tradicionais o veem como um elemento natural e funcional à sociedade, as críticas o apontam como um mecanismo que perpetua desigualdades e o *status quo*. Por essa razão, a perspectiva crítica busca desvelar o currículo oculto, visando uma educação mais reflexiva e transformadora.

Os aspectos não explícitos incluem atitudes, comportamentos, valores e orientações que são transmitidos por meio das relações sociais, do tempo, de rituais e normas e também do espaço escolar. Para exemplificar, pode-se refletir sobre um valor muito presente nas escolas: a disciplina. Como ela se manifesta no espaço? O filósofo inglês Jeremy Bentham, no século XVIII, propôs um modelo arquitetônico para prisões: o panóptico. O modelo consiste em um prédio circular onde as celas são dispostas em torno de uma torre central de vigilância, a qual os prisioneiros não sabem se está ocupada (Figura 16). Assim, gera-se um efeito para o funcionamento do poder, a sensação de vigilância constante.

Figura 16 — Prisão construída seguindo o modelo panóptico



Fonte: Friman (2005)

Diante da pressão causada pelo aumento populacional e seus impactos sociais, Bentham defendeu a aplicação de seu modelo não somente nas prisões, mas também em fábricas, hospitais, quarteis e escolas. Foucault (1999) utilizou esta estrutura arquitetônica para entender as relações de poder e disciplina na

sociedade, formulando o conceito de panoptismo. A existência desta estrutura panóptica pode ser identificada em quarteis, hospitais, prisões e escolas: salas/celas ligadas por corredores delimitando um pátio/átrio central.

Para além do modelo panóptico, o valor disciplinar no espaço escolar se manifesta em outros aspectos organizativos e materiais. Por exemplo, isso pode ser identificado na separação de salas de aula (seja por graus, gênero e outras características dos estudantes) e disposição regular das carteiras.

Já foi dito que o espaço comunica, revela o uso que é feito dele para aqueles que o sabem ler. Quais aspectos podem ser observados para realizar esta leitura, especialmente em relação ao espaço escolar? A partir de Frago (2001a, 2005) e Escolano (2001), o Quadro 7 apresenta os atributos do espaço escolar.

Quadro 7 — Elementos do espaço escolar

Atributos do espaço escolar	Descrição
Interno e externo	Refere-se ao que compõe a escola e ao que está fora dela, bem como as conexões entre a sala de aula e outros espaços.
Fechado e aberto	Estruturas herméticas em contraste com as de transição ou porosas.
Pequeno e grande	A escola de dimensões menores, nas proporções de um lar ou a escola de dimensões maiores, nas proporções de um quartel.
Curvo e retilíneo	Formas predominantemente curvas ou lineares.
Alheio e comum	As relações de posse e usos mantidas pelos membros da comunidade escolar entre si e com os objetos dentro da escola. O que é individual e o que é coletivo.
Área de influência	O alcance de público da escola, considerando o nível educativo, o tipo de ensino, o meio físico, a rede viária e de comunicação, o prestígio da instituição e as características demográficas dos estudantes.
Dimensão simbólica	Como o lugar é percebido e interpretado culturalmente, refletindo não apenas a disposição material dos espaços e objetos nele, mas também sua carga simbólica.
Localização	Onde a escola está situada na trama urbana tem relação com os valores daquela sociedade.

Atributos do espaço escolar	Descrição
Disposição e distribuição interna dos edifícios escolares	A organização dos espaços reflete suas funções, como se inter-relacionam e o nível de relevância de determinadas atividades. Pode-se observar características como a existência/inexistência e a proximidade/afastamento.
Funcionalidades	Quais atividades são desenvolvidas e sua natureza. Podem ser atividades pedagógicas, administrativas, de serviço, promoção de encontros e apresentações, lazer, entre outros.
Sala de aula	A disposição física e arquitetônica da sala de aula, a disposição dos seus usuários e dos objetos (equipamentos e mobiliários) e a relação desses elementos com as metodologias e processos educativos.
Símbolos	A disposição de símbolos presentes no edifício escolar, como escudos, bandeiras, imagens e textos em paredes e muros, elementos religiosos e políticos, que refletem os valores e ideais da comunidade escolar.

Fonte: Elaborado pelo autor (2025), com base em Frago (2001a, 2005) e Escolano (2001).

Com base nesses atributos, pode-se delimitar que os espaços de uso comum podem ser áreas internas ou externas, com formas e dimensões variadas, presentes em todas as escolas. São espaços de uso coletivo, não subordinados ao controle rígido do tempo acadêmico, como ocorre em salas de aula e laboratórios. Organizam e estruturam o espaço escolar como um todo, interligando os ambientes. Além da função de direcionar o fluxo de pessoas, têm papel central na promoção de atividades coletivas, da interação social e da recreação. Sua dimensão simbólica está intimamente ligada à construção de um senso de comunidade.

Os espaços de uso comum são simultaneamente cenários de vivências cotidianas e elementos da cultura escolar que codificam a memória. Como Nora (1993) argumenta, os lugares de memória emergem justamente quando a memória espontânea se fragmenta, exigindo suportes materiais e simbólicos com papel importante na formação de identidades.

A análise do conceito de cultura escolar revela a contribuição que os espaços educacionais desempenham na transmissão de valores, normas, práticas sociais e na construção da memória. A leitura dos diversos aspectos físicos e simbólicos da escola proporciona uma compreensão das dinâmicas educativas e das relações de poder presentes na instituição de ensino. Compreender esses aspectos do espaço escolar torna possível desocultar as influências implícitas e promover uma

aprendizagem mais consciente. Uma vez entendido que o espaço escolar educa, na seção seguinte se buscará entender como a configuração espacial pode influenciar nesse processo.

2.2.3 Sintaxe Espacial

Também conhecida como Teoria da Lógica Social do Espaço, foi proposta por Bill Hillier e Julienne Hanson nos anos 1970 e busca entender a relação entre a configuração espacial de um ambiente construído e os padrões sociais e comportamentais que ocorrem dentro dele.

A abordagem contempla técnicas de entendimento e representação do espaço, descrevendo possibilidades de interação e contatos a partir de possíveis fluxos de pessoas ou veículos. A Sintaxe Espacial estabelece relações entre espaço (organizado para fins humanos, tanto na escala urbana quanto na edilícia) e comportamento (as interações entre indivíduos e entre grupos, recortes sociais e estruturas de poder).

A aplicação das ferramentas da Teoria da Sintaxe Espacial em edificações consiste em analisar as partes componentes do edifícios e como elas estão conectadas entre si, definindo potenciais fluxos de pessoas. Pode-se então avaliar se os espaços e o conjunto da edificação são integrados ou segregados (Garcia, 2016). Este conhecimento pode ser utilizado, por exemplo, ao projetar uma nova edificação, ao redefinir usos de ambientes existentes e ao propor novas distribuições de mobiliários/equipamentos.

A sintaxe espacial parte de duas proposições (UCL, 2024):

a) O espaço é intrínseco a atividade humana, não é apenas um cenário; e
b) O que ocorre em um espaço determinado é influenciado pelas suas relações com a rede de espaços aos quais está conectado.

As ferramentas da Teoria da Sintaxe espacial representam o elementos espaciais geometricamente, seja com base em suas formas ou em como as pessoas o experimentam. Esses elementos espaciais podem ser de natureza geométrica (como pontos, linhas axiais e espaços convexos) ou definidos pela sua funcionalidade (como ambientes em um edifício).

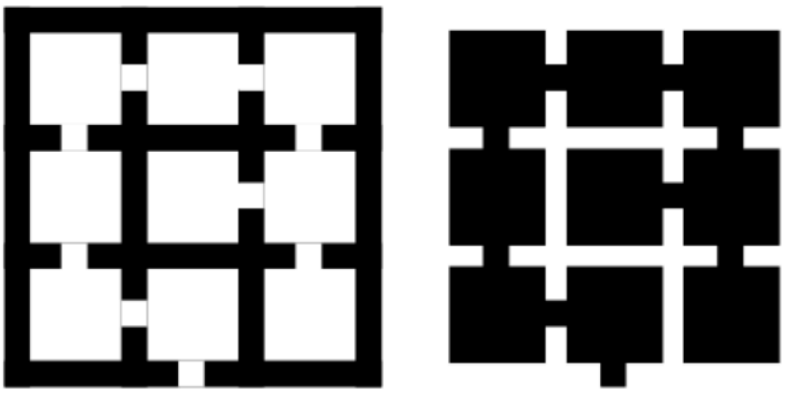
Para realizar os estudos de fenômenos espaciais e socioeconômicos, são desenvolvidos modelos espaciais e as relações dos elementos espaciais podem ser medidas objetivamente. Para melhor entendimento, alguns conceitos e estratégias

chave utilizados pela teoria da Sintaxe Espacial serão abordados a seguir, a partir dos trabalhos de Hillier e Hanson (1984), Hillier (2007), Holanda (2002), Medeiros (2013) e Garcia (2016).

2.2.3.1 Mapa de Barreiras

Representação do espaço registrando os diversos tipos de barreiras ao movimento de pedestres sobre o chão. Além das paredes do edifício, podem ser elementos paisagísticos, diferenças de nível, espelhos d'água e tudo que impeça o fluxo de usuários. Os mapas de barreira contém dois elementos: as barreiras e o sistema de espaços abertos (Holanda, 2002). Na Figura 17, na esquerda representa-se um edifício partindo das barreiras do ambiente e na direita, partindo do sistema de espaços abertos.

Figura 17 — Mapa de barreiras

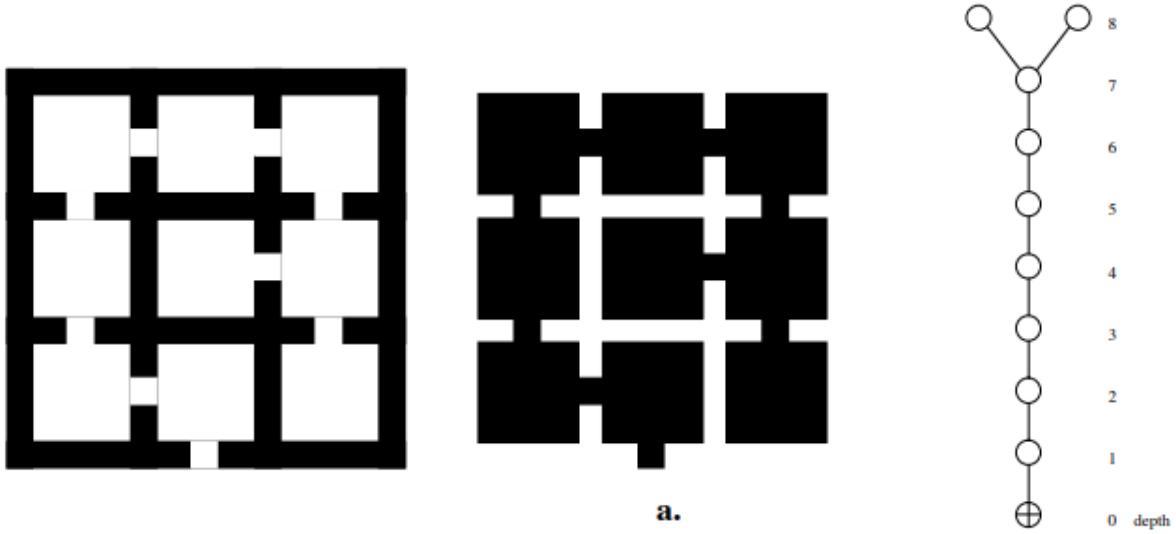


Fonte: Adaptado de Hillier (2007, p. 21).

2.2.3.2 Grafo de Acesso Justificado

As relações espaciais podem ser representadas por meio de um grafo. Os elementos espaciais são representados por círculos, sendo aquele com uma cruz a raiz ou base do grafo, e as linhas representam as relações de acesso. Na Figura 18, cada círculo representa um elemento espacial, que neste caso são ambientes de uma edificação.

Figura 18 — Grafo justificado



Fonte: Adaptado de Hillier (2007, p. 21).

2.2.3.3 Passos

Quando ocorre uma mudança de um elemento espacial para outro por meio de sua conexão. Se a representação é um ambiente, quando se muda de um para outro configura-se um passo.

2.2.3.4 Profundidade

Compreende a distância entre quaisquer dois elementos espaciais. Ela pode ser topológica (número de passos), angular[3] e métrica (euclidiana em metros). No exemplo da Figura 18, para chegar aos últimos ambientes do sistema precisa-se de 8 passos. Ambientes rasos estão mais próximos da raiz do grafo, enquanto os profundos requerem mais níveis para acessá-los.

2.2.4 Usuários e Necessidades

Conforme apontado na seção 2.2.2, além do espaço escolar, Frago (2007) estabelece como um dos aspectos da cultura escolar os atores. Eles abrangem estudantes, responsáveis, docentes e profissionais administrativos e de serviços. Em essência, esses atores representam os principais usuários do ambiente escolar.

Esses dois elementos da cultura escolar, o espaço escolar e seus usuários, encontram rebatimento com o conceito abrangente de arquitetura proposto por Kohlsdorf e Kohlsdorf (2017). Os autores entendem a arquitetura como situação

[3] Mudanças angulares: a depender do ângulo formado na trajetória de um movimento, pode significar mudanças irrelevantes ou significativas na direção. Presume-se que as pessoas escolham rotas que exijam o mínimo de mudanças na direção (UCL…, 2024).

relacional, deslocando o foco da “abordagem em um objeto (o espaço arquitetônico) para focar a ‘relação’ entre o espaço arquitetônico e aqueles que nele estão” (Kohlsdorf; Kohlsdorf, 2017, p. 39). Compreende-se que essa relação espaço e usuários é múltipla, envolvendo controle climático, circulação, organização funcional, etc.. Quando os espaços são utilizados, eles "respondem" às “solicitações”. Portanto existem necessidades dos usuários atendidas por características espaciais, com determinadas expectativas quanto ao seu desempenho.

Desde a clássica *firmitas-commoditas-venustas* (estabilidade-conforto-beleza) de Vitrúvio, ao longo da história da arquitetura foram desenvolvidas diversas taxonomias, buscando correspondências entre essas aspirações, desejos ou expectativas e atributos morfológicos dos espaços. Pensando no ensino e na prática projetual, Kohlsdorf e Kohlsdorf (2017) desenvolvem uma hipótese taxonômica para articular os tipos de expectativa sociais e sistemas de atributos morfológicos. Os autores apresentam as seguintes dimensões para avaliação de desempenho morfológico:

a) **Bioclimática:** correlaciona expectativas de conforto físico com as características climáticas do meio, incidentes direta ou indiretamente nos sentidos como tato, visão e audição;
b) **Copresencial:** se situa na esfera social das necessidades humanas e estuda as relações entre configurações espaciais e sistemas de interação entre pessoas. Em outras palavras, como os atributos de configuração do espaço incentivam ou restringem encontros sociais ocasionais;
c) **Econômico-financeira:** relaciona-se com os benefícios sociais a partir dos recursos financeiros aplicados;
d) **Expressivo-simbólica:** lida com a capacidade dos lugares de estabelecer vínculos afetivos e construir significados, a partir de atributos como ritmo, simetria, contraste, escala, etc;
e) **Funcional:** correlaciona expectativas de adequação e eficiência dos espaços para a realização de atividades, envolvendo questões antropométricas e ergonômicas; e
f) **Topoceptivo:** relaciona a configuração espacial a expectativas sociais por noção de lugar, relativo à noção de localização, orientação e identificação dos espaços.

Para identificar as percepções e necessidades dos usuários em relação aos espaços de uso comum, as abordagens teóricas, metodológicas e técnicas deste trabalho dialogam com as dimensões acima, principalmente a copresencial, expressivo-simbólica e funcional. Todavia, o foco deste trabalho não é empregar a proposta teórico-metodológica de Kohlsdorf e Kohlsdorf (2017) de forma sistemática e ostensiva, mas sim aprofundar o conceito de necessidades dentro do contexto arquitetônico.

3 METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza aplicada. A abordagem qualitativa mostra-se adequada para compreender fenômenos em profundidade e as complexidades de um contexto específico, como o ambiente educacional. No caso deste trabalho, que envolve diferentes campos do conhecimento, ela oferece um "*design* mais flexível e emergente" (Mattar; Ramos, 2021, p. 131). Ao integrar educação, arquitetura e *design* de jogos, busca-se uma solução para uma questão prática, justificando sua natureza aplicada e condizente com a classificação da maior parte das pesquisas em educação (Mattar; Ramos, 2021).

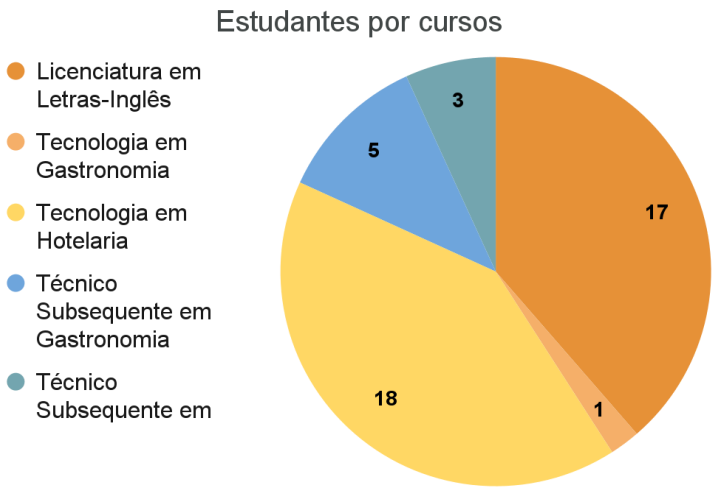
O estudo foi realizado no *Campus* Riacho Fundo do IFB, que utiliza o mesmo projeto arquitetônico de referência de outros *campi* do DF e de outras unidades da federação. A pesquisa contou com a participação de 45 frequentadores do campus, majoritariamente estudantes de cursos de graduação (Gráficos 1 e 2). Este número de participantes, mais reduzido, é adequado à abordagem qualitativa, que prioriza a profundidade da análise em vez da representatividade estatística.

Gráfico 1 — Vínculo com o IFB dos participantes



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Gráfico 2 — Distribuição dos estudantes participantes por curso



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

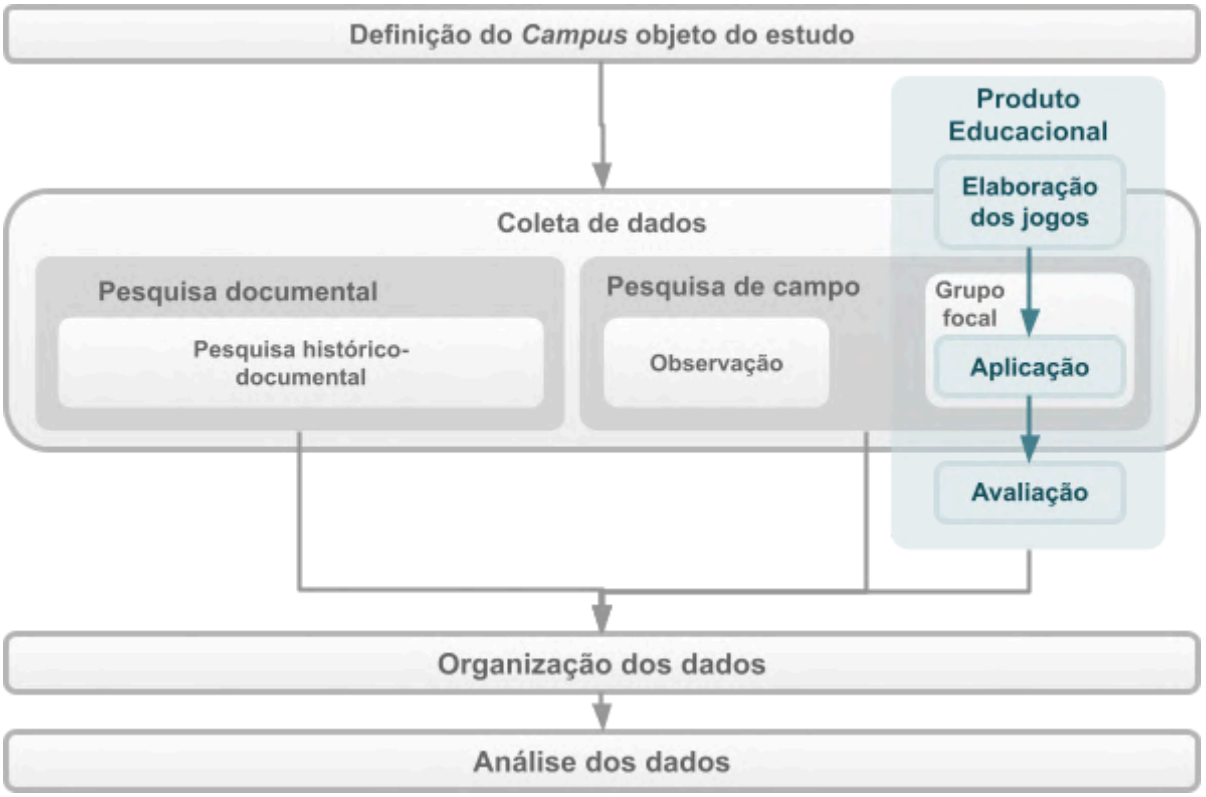
Neste trabalho, os procedimentos envolvem duas vertentes: a pesquisa-ação e pesquisa do tipo etnográfica. A pesquisa-ação refere-se principalmente aos procedimentos de desenvolvimento do Produto Educacional. Pretende-se que ele não seja apenas um resultado, mas parte intrínseca e ativa do processo investigativo. Dessa maneira, o desenvolvimento dos jogos e sua utilização como ferramenta de coleta de dados foram fundamentados em uma perspectiva de pesquisa-ação. Ou seja, a pesquisa é orientada por objetivos de conhecimento (estudo) e práticos (intervenções). O processo ocorreu em ciclos, abrangendo “a identificação de um problema ou uma área para desenvolvimento, o planejamento de uma ação ou intervenção para transformar a realidade, a implementação do plano de ação e avaliação e reflexão sobre os resultados” (Mattar; Ramos, 2021, p. 155). Esse processo é contínuo e dinâmico, caracterizando uma espiral de atividades que se repetem e se aprimoram.

Quanto à pesquisa do tipo etnográfica, neste estudo ela envolve principalmente os procedimentos para identificar os usos e necessidades dos usuários em relação aos espaços de uso comum. Sabe-se que em sua origem, o método etnográfico foi desenvolvido pela antropologia para o estudo aprofundado de culturas a partir do ponto de vista de seus próprios membros. No entanto, ao ser transposto para o campo da educação, o que se realiza mais frequentemente são pesquisas do tipo etnográfico, uma vez que o interesse do pesquisador não é a descrição de uma cultura em sua totalidade, mas a compreensão de um fenômeno específico (André, 2013). Dessa perspectiva, algumas características típicas não são

seguidas à risca, como o longo tempo de imersão (Mattar; Ramos, 2021, p. 155).

A Figura 19 apresenta um esquema síntese da metodologia. Primeiramente, foi definida a escola objeto do estudo. A coleta de dados inclui pesquisa histórico-documental e pesquisa de campo. A pesquisa de campo compreende observações semiestruturadas e dinâmicas de grupo utilizando jogos, aplicadas em grupos focais.

Figura 19 — Síntese da metodologia da pesquisa



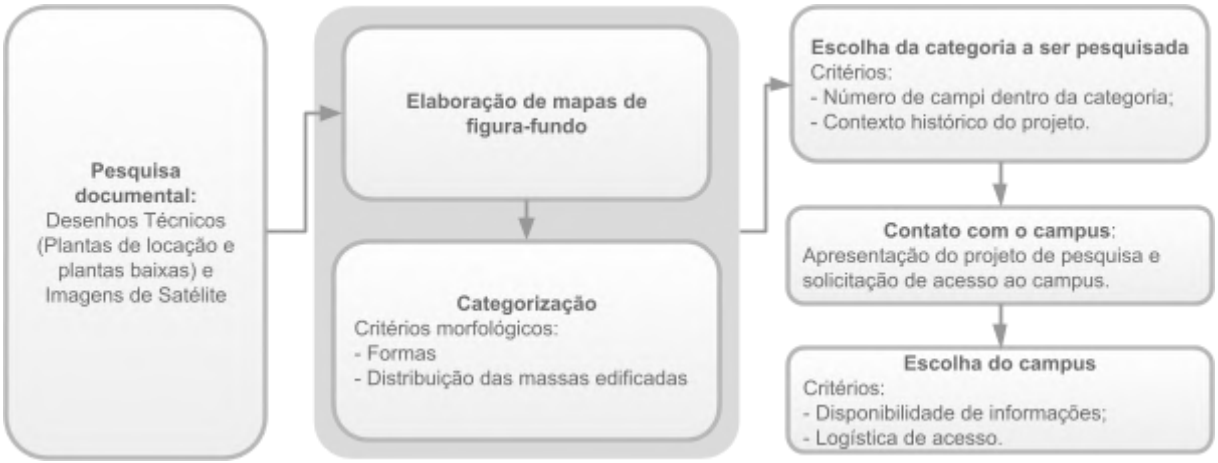
Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Nas sessões seguintes, serão apresentados o processo para definição do *Campus* objeto de estudo (seção 3.1), as categorias de análise (seção 3.2) e as definições para a coleta, organização e análise dos dados (seção 3.3).

3.1 Definição do *Campus* Objeto de Estudo

O IFB possui dez *campi* e, com exceção do Campus Planaltina, todos os demais foram implantados após 2008, ano de criação dos Institutos Federais. Inicialmente, a maioria dessas unidades funcionou em instalações provisórias. Seguindo a lógica descrita na seção 2.2.1, sobre o histórico dos espaços escolares, foram utilizados projetos padrão para acelerar a implantação física definitiva dos *campi*. A Figura 20 apresenta um resumo do processo de escolha do Campus objeto deste estudo.

Figura 20 — Processo de definição do *Campus* objeto do estudo



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Primeiramente, realizou-se um levantamento dos desenhos técnicos e imagens de satélite obtidas pelo *Google Earth* dos dez *campi*. Utilizando-se desses documentos, foram feitos mapas de figura-fundo[4]. Tais mapas permitiram destacar a massa edificada, os cheios e vazios. A comparação entre os mapas dos *campi* levou a categorizar as edificações em três tipos de projeto (Quadro 8). Identificou-se dois tipos de projeto padrão em sete *campi*, o que fica evidente nas massas edificadas com formas e distribuição semelhantes em destaque na Figura 21.

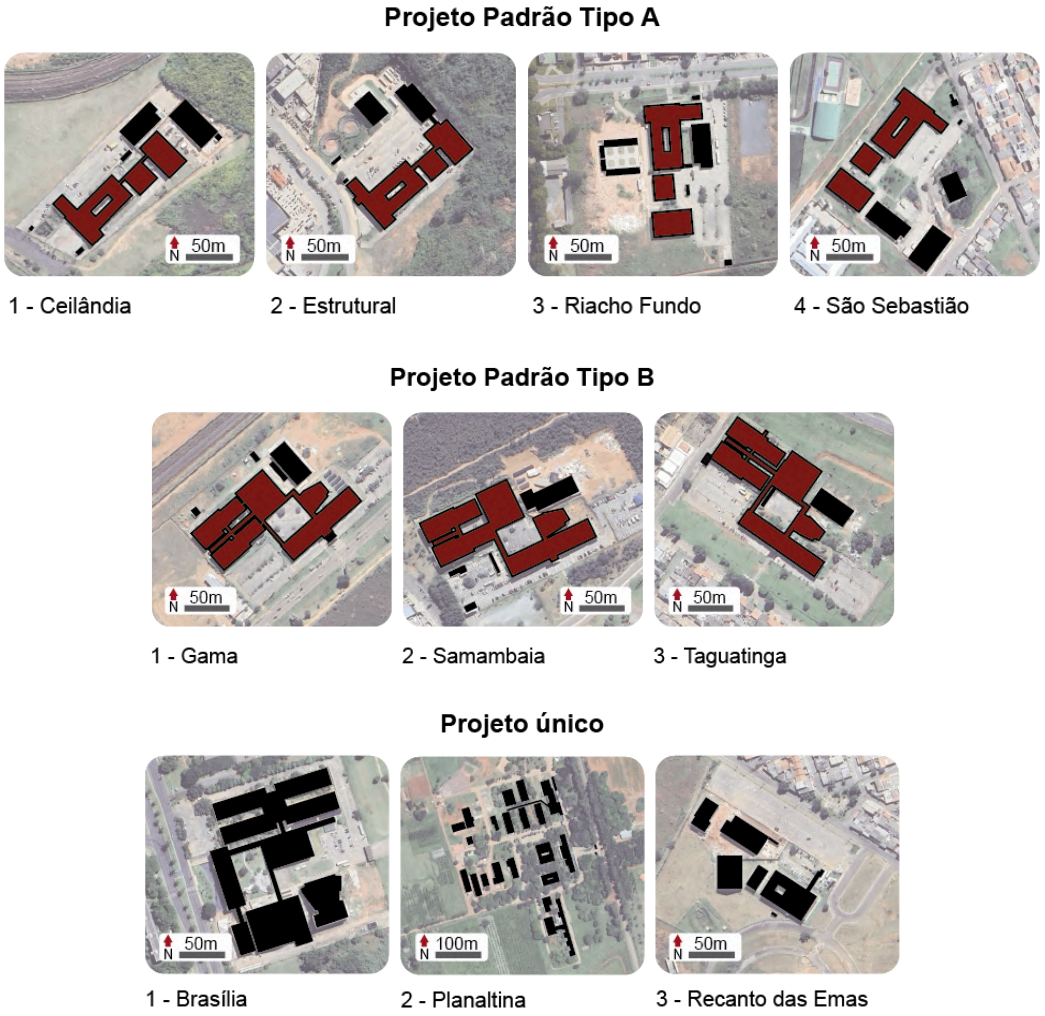
Quadro 8 — Tipos de projeto dos *campi* do IFB

Tipo de projeto	*Campus*
Projeto Padrão Tipo A	1. Ceilândia 2. Estrutural 3. Riacho Fundo 4. São Sebastião
Projeto Padrão Tipo B	1. Gama 2. Samambaia 3. Taguatinga
Projeto único	1. Brasília 2. Planaltina 3. Recanto das Emas

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

[4] Criada por Giambattista Nolli em 1748, o Mapa de Nolli é uma representação cartográfica icônica de Roma ao inovar a representação do espaço urbano. Além de representar ruas e edifícios detalhadamente, o mapa destaca os espaços vazios ao adotar o contraste entre claro e escuro. Uma versão interativa pode ser acessada em: https://web.stanford.edu/group/spatialhistory/nolli/

Figura 21 — Tipos de projetos arquitetônicos dos *Campi* do IFB



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

O projeto padrão A foi utilizado em quatro dos dez *campi* do IFB e, segundo Edson Silva da Fonseca[5] (engenheiro civil e servidor do Ministério da Educação - MEC), seu modelo foi adotado em outros estados como Acre, Amapá e Mato Grosso do Sul. Originalmente, o projeto foi elaborado pelo Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE) em colaboração com o estado do Ceará, com objetivo de atender às escolas de ensino médio daquela região.

A maioria dos projetos não foi executada conforme sua concepção, eliminando elementos como um anfiteatro ao ar livre. Em alguns casos, apenas componentes específicos foram implementados, como a quadra esportiva. As adaptações foram realizadas levando em consideração as necessidades e condições específicas de cada localidade (Fonseca, 2023).

[5] Entrevistado no dia 21 de outubro de 2023. No período da entrevista, atuava como Coordenador substituto e assessor técnico da coordenação de gestão e planejamento da SETEC/MEC.

A escolha do *Campus* Riacho Fundo para a realização da pesquisa deu-se por uma combinação de fatores:

a) Inclusão no grupo dos *campi* que utilizaram o projeto padrão Tipo A;
b) Autorização concedida pela direção da unidade; e
c) Vantagens logísticas e de disponibilidade de informações.

3.2 Categorias de Análise

Antes de detalhar as categorias, é pertinente justificar a escolha terminológica por "categorias de análise" em vez de outras denominações, como “variáveis”. Essa decisão metodológica alinha-se à abordagem qualitativa, pois o objetivo central reside na compreensão dos fenômenos e menos em sua medição ou teste de hipóteses. Além disso, o termo "categorias de análise" conecta-se diretamente à principal técnica de tratamento dos dados empregada neste trabalho: a Análise de Conteúdo.

As categorias de análise emergiram do referencial teórico e serviram como um guia estruturante para a investigação. Definidas a partir dos objetivos da pesquisa, elas nortearam tanto a elaboração dos protocolos preliminares e das fichas de análise, quanto a própria concepção dos jogos. Dessa forma, as categorias funcionam como a estrutura que articula os objetivos, os múltiplos instrumentos de coleta de dados e a interpretação final, permitindo a sistematização de um material diverso que inclui desenhos técnicos, imagens de satélite, áudios e registros fotográficos[6].

As categorias de análise relativas ao Objetivo A foram definidas com base nas contribuições da seção 2.1, sobre gamificação e jogos sérios. Especificamente, emergiram das categorias do *framework* heurístico para avaliação de jogos de tabuleiro apresentados por Bunt *et al.* (2024). O Quadro 9 apresenta, descreve e classifica as categorias segundo sua natureza. A classificação têm correspondência com o modelo MDA (Munhoz, 2018):

a) **Mecânicas:** regras e componentes necessários para se jogar;
b) **Dinâmicas:** comportamento das mecânicas durante o jogo; e
c) **Estéticas:** respostas emocionais evocadas ao jogar.

[6] Nos Apêndices C, D e E encontram-se tabelas que relacionam as categorias de análise com os métodos a serem utilizados, fontes de dados e tipo de análise, organizadas por objetivos deste trabalho.

Quadro 9 — Categorias de análise - Objetivo A

Objetivo A:		**Propor o uso de jogos como ferramenta para engajar os usuários na reflexão sobre os espaços escolares de uso comum e obter informações sobre seus usos e necessidades.**	
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**	**Natureza**
1	Usabilidade	Clareza dos objetivos e regras do jogo, facilidade de preparação e para jogar. O equilíbrio, o controle do jogador e a intuitividade das mecânicas.	Mecânica
2	Recursos	Qualidade dos componentes e *design* (durabilidade, estética e funcionalidade). Se são coerentes com a narrativa, atraentes e se ajudam a compreender e interagir com o jogo.	Mecânica
3	Experiência de jogo	Nível de engajamento, interatividade e dinâmica social (incluindo cooperação, competição e comunicação)	Dinâmica
4	Experiência de aprendizagem	A aquisição de conhecimento e habilidades, relacionada com a eficácia em atingir os objetivos de aprendizagem e com a narrativa.	Estética

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

O Quadro 10 apresenta as categorias de análise relacionadas ao Objetivo B. A definição dessas categorias emergiram principalmente dos referenciais teóricos apresentados na seção 2.2, sobre o espaço escolar. A coluna "natureza" indica as seguintes classificações:

a) **Material:** características tangíveis, envolvendo composição física, estrutura, forma e substância física; e
b) **Organizacional e Institucional:** estrutura, funcionamento, políticas, procedimentos e cultura de uma organização ou instituição escolar.

Quadro 10 — Categorias de análise - Objetivo B

Objetivo B:		**Caracterizar os espaços escolares de uso comum objeto do estudo.**	
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**	**Natureza**
1	Localização	Onde a escola está situada na trama urbana.	Material
2	Entorno	O que existe na imediação dos limites da escola; quais são as vias de acesso e de delimitação; existência de elementos geográficos de destaque (relevo, corpos d'água, cobertura vegetal); uso do solo predominante; equipamentos urbanos de destaque.	Material
3	Limites e transições	O que delimita o interno/externo, como por exemplo muros, grades e cercas.	Material
4	Dimensões	As dimensões do terreno e proporções da massa edificada.	Material
5	Forma	As massas edificadas e não edificadas; os cheios e os vazios; o fechado e aberto; o curvo e o retilíneo.	Material
6	Especificidade	Uso coletivo ou exclusivo	Organizacional e institucional
7	Mobiliário	Tipologia, materiais e acabamentos, distribuição no espaço (layout)	Material
8	Espaços de uso comum: circulação	Espaços de uso comum destinados para circulação de pessoas	Organizacional e institucional
9	Espaços de uso comum: encontros	Espaços de uso comum destinados para promover a interação social	Organizacional e institucional
10	Espaços de uso comum: ócio	Espaços de uso comum destinados para promover o ócio e o descanso	Organizacional e institucional
11	Espaços de uso comum: ensino/pesquisa/extensão	Espaços de uso comum destinados para atividades de ensino, pesquisa e extensão	Organizacional e institucional

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Destacam-se as últimas quatro categorias de análise, definidas com base nas funcionalidades do objeto central desta pesquisa: os espaços de uso comum.

Ressalta-se que tais categorias analisam a função pretendida para esses espaços, ou seja, sua destinação concebida ou institucionalmente determinada. O contraste entre essa destinação e seu uso real será o foco da análise do Objetivo C.

Certas categorias de análise, como as de localização, entorno e forma, foram construídas a partir de múltiplas fontes de dados, combinando informações coletadas em visitas presenciais com a análise de documentos, como plantas baixas.

O Quadro 11 apresenta as categorias de análise relacionadas ao Objetivo C, cujo foco são os usuários. Elas estão divididas em:

- **Caracterização:** características que definem o usuário do espaço;
- **Usos e necessidades:** atividades desenvolvidas pelos usuários, assim como suas necessidades e anseios em relação àquele espaço.

Quadro 11 — Categorias de análise - Objetivo C

Objetivo C:		**Identificar os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços escolares de uso comum.**	
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**	**Natureza**
1	Relação com o *campus*	Discente (curso), servidor docente, servidor técnico administrativo, prestador de serviços e visitante.	Caracterização
2	Espaços de uso comum: circulação	Como os espaços de uso comum são efetivamente utilizados pelos usuários para circulação.	Usos e necessidades
3	Espaços de uso comum: encontros	Como os espaços de uso comum são efetivamente utilizados pelos usuários para a interação social	Usos e necessidades
4	Espaços de uso comum: ócio	Como os espaços de uso comum são efetivamente utilizados pelos usuários para o ócio e o descanso	Usos e necessidades
5	Espaços de uso comum: ensino/pesquisa/extensão	Como os espaços de uso comum são efetivamente destinados para atividades de ensino, pesquisa e extensão	Usos e necessidades
6	Conforto/incômodo	Espaço onde o usuário se sente mais à vontade ou incomodado segundo seus próprios critérios	Usos e necessidades
7	Desejo	Manifestação dos usuários sobre o que desejam idealmente para	Usos e necessidades

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Por fim, apresentam-se as categorias de análise relacionadas ao objetivo geral da pesquisa (Quadro 12), as quais se concentram em três dos princípios norteadores da proposta político-pedagógica dos IFs. A análise dos dados buscará, portanto, identificar como esses princípios se materializam ou são percebidos nos usos e necessidades dos espaços de uso comum. Conforme discutido na seção 2.2.1, sobre o histórico dos espaços escolares, este trabalho entende que essas categorias relacionam-se com as configurações dos espaços da EPT, representados pelas escolas da rede. Portanto, são categorias de caráter transversal a toda a pesquisa.

Quadro 12 — Categorias de análise - Objetivo Geral

Objetivo Geral:		**Compreender os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT, reconhecendo sua importância para a cultura escolar.**
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**
1	Formação humana integral	Entendimento que a educação geral é indissociável da profissional, é pública e deve formar cidadãos conscientes de sua classe social e do processo produtivo. Incorpora ao trabalho produtivo a dimensão intelectual, a ciência, a tecnologia, a cultura, a arte e as humanidades
2	Verticalização	Oferta múltipla de cursos em diferentes níveis e construção de itinerários de formação entre diferentes cursos da EPT.
3	Pesquisa como princípio pedagógico	Pesquisa presente em qualquer nível escolar e acadêmico, não apenas como atividade exclusiva da pós-graduação ou da iniciação científica.

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

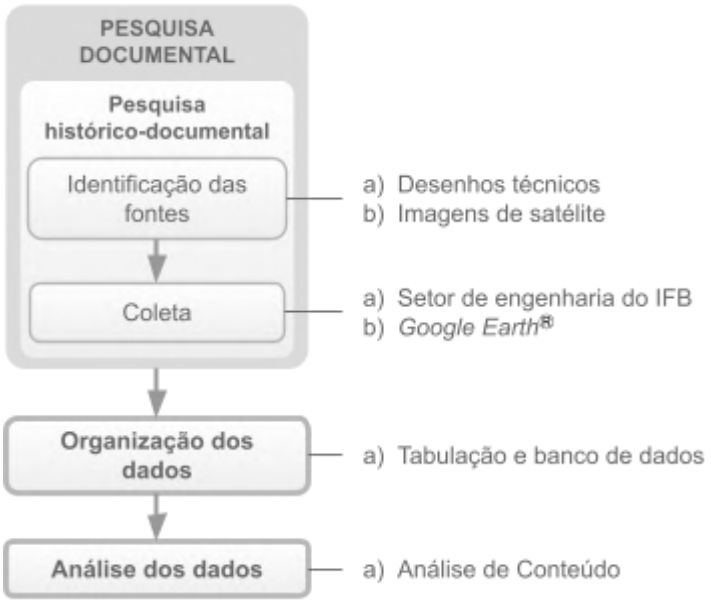
3.3 Coleta, organização e Análise dos Dados

Esta seção apresenta a estrutura da pesquisa por tipo de fontes, seguindo a categorização de Mattar e Ramos (2021): a pesquisa histórico-documental e a pesquisa de campo. Para ambas, descrevem-se os métodos de coleta, as ferramentas para organização dos dados e o tipo de análise empregada. Posteriormente, na seção 3.3.1, as escolhas de análise de dados são apresentadas com maiores detalhes.

A pesquisa histórico-documental analisou desenhos técnicos e imagens de satélite da escola selecionada para a pesquisa. Quanto às fontes, os desenhos técnicos foram disponibilizados pela engenharia do IFB e as imagens de satélite a

partir do *Google Earth*. Para a organização dos dados utilizou-se a plataforma *AirTable* e Planilhas *Google*. Para o tratamento analítico deste material, foi empregada a técnica de Análise de Conteúdo (Figura 22).

Figura 22 — Pesquisa documental



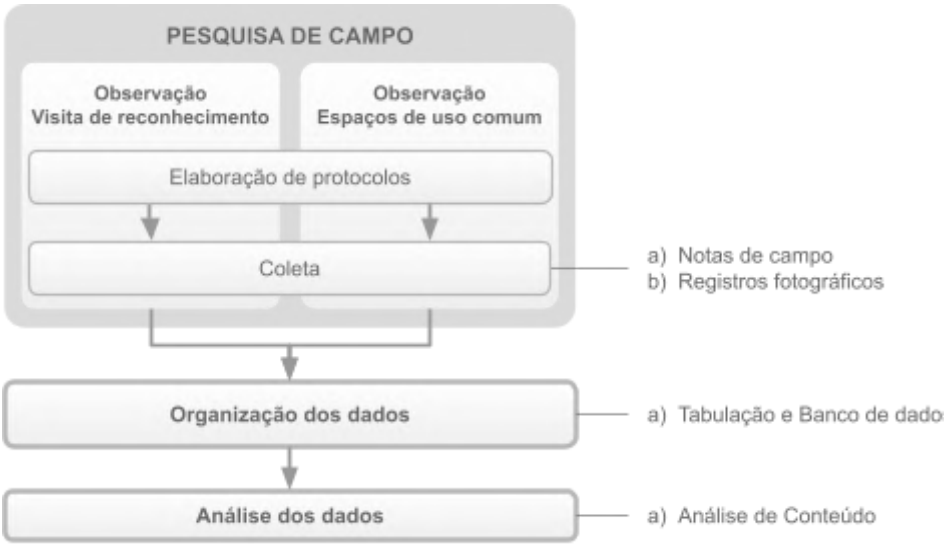
Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

A pesquisa de campo envolveu a realização de observações semiestruturadas e grupos focais mediados por jogos. Sobre as observações, houve dois propósitos distintos. O primeiro consistiu em uma visita de reconhecimento do local, para identificar as características materiais do *campus*. Em um segundo momento, o foco da observação recaiu sobre os espaços de uso comum[7]. Buscou-se identificar seus usuários e compreender como esses espaços são utilizados. Essa análise considerou o uso real, independentemente da função para a qual cada ambiente foi originalmente concebido.

A Figura 23 apresenta uma visão geral do processo das observações. Protocolos foram desenvolvidos para estruturar a observação, e durante esse processo, foram feitos registros fotográficos e notas de campo. Para a organização dos dados de observação, empregou-se as plataformas *AirTable* e Planilhas *Google*. Quanto à análise de dados, aplicou-se a análise de conteúdo.

[7] A observação de reconhecimento foi realizada no dia 04/09/2024 (manhã). As observações focadas nos espaços de uso comum foram realizadas no dia 24/10/2024 (manhã e tarde), 27/11/2024 (noite) e 09/12/2024 (tarde).

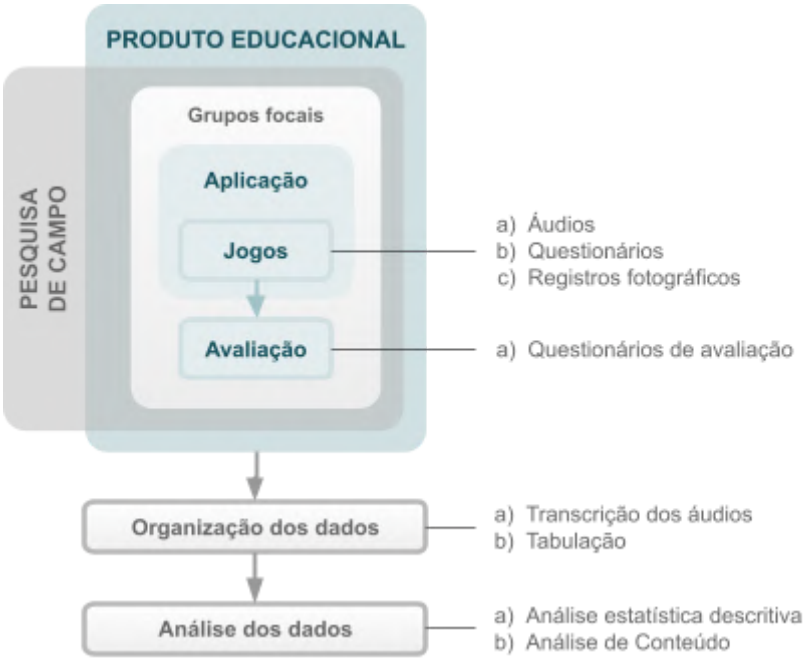
Figura 23 — Pesquisa de campo: Observação



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Ainda sobre a pesquisa de campo, o segundo método de coleta de dados foi a aplicação dos jogos em grupos focais (Figura 24). A seção 4, sobre o Produto Educacional, abordará com maiores detalhes o desenvolvimento e aplicação dos jogos. A partir deles, foram obtidos áudios, registros fotográficos e respostas de questionários. Sobre o método de análise de dados, foi utilizada a Análise de Conteúdo para os áudios dos grupos focais, perguntas abertas dos questionários e imagens.

Figura 24 — Pesquisa de campo: Grupo focal



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

3.3.1 Procedimentos de Análise de Dados

Pode-se afirmar que a análise dos dados iniciou antes da sua coleta, pois as categorias de análise apresentadas orientaram a elaboração dos protocolos de observação, das fichas de análise, a criação dos jogos e a avaliação do Produto Educacional. Esses instrumentos foram estruturados a partir dos objetivos da pesquisa.

Para os dados foram utilizadas a análise estatística descritiva e a análise de conteúdo. Um dos métodos mais utilizados para a análise qualitativa de dados, Bardin (2006 apud Mattar e Ramos, 2021, p. 276) define a análise de conteúdo como:

> Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) dessas mensagens.

A autora propõe três fases:

a) **Pré-análise:** fase de organização do material. Envolve a escolha dos documentos, a formulação de hipóteses e objetivos, e a elaboração de indicadores que fundamentarão a interpretação final. Inicia-se com uma "leitura flutuante" para um primeiro contato e impressões, seguida da constituição de um corpus de análise com base em regras como exaustividade, representatividade, homogeneidade e pertinência;
b) **Exploração do Material:** aplicação sistemática das decisões tomadas na pré-análise, sendo essencialmente um trabalho de codificação, decomposição ou enumeração dos dados. Regras de enumeração como frequência e ocorrência são aplicadas, e as categorias devem apresentar qualidades como exclusão mútua, homogeneidade, pertinência, objetividade e produtividade; e
c) **Tratamento dos Resultados, Inferência e Interpretação:** fase final, onde, através de um processo de inferência, a análise transcende a descrição para a interpretação do conteúdo, atribuindo sentido e significado aos dados. O objetivo é conectar os elementos analisados com seus contextos e sistemas de significado, buscando uma compreensão holística.

Enquanto a aplicação de Bardin era mais voltada para dados textuais, Lune e Berg (2017) apontam sua aplicabilidade para uma vasta gama de artefatos. A

premissa fundamental dos autores é que praticamente qualquer material produzido por seres humanos pode ser "lido" e interpretado em busca de padrões e significados. Imagens, filmes e vídeos são considerados formas de comunicação humana e, portanto, passíveis de análise de conteúdo. No caso desta pesquisa, parte dos dados coletados é composta por desenhos técnicos, fotografias, mapas com marcações de participantes e outras representações do espaço, o que compreende esta perspectiva ampliada da análise de conteúdo.

O Quadro 13 relaciona os métodos de coleta de dados com os de análise utilizados neste estudo.

Quadro 13 — Métodos de coleta e análise de dados

Método Coleta de Dados	**Dados**	**Método de Análise de Dados**	**Objetivo**
Pesquisa Histórico - Documental	Desenhos técnicos e Imagens de Satélite	Análise de Conteúdo	Caracterizar os espaços escolares de uso comum a partir do seu planejamento
Observação: Reconhecimento	Notas de campo e registros fotográficos	Análise de Conteúdo	Caracterizar os espaços escolares de uso comum em suas propriedades físico-materiais
Observação: Espaços de uso comum	Notas de campo	Análise de Conteúdo	Identificar os usos e necessidades dos usuários com foco nas atividades desenvolvidas
Grupo Focal: Questionário Gamificado	Áudios, respostas em texto, números, marcações em mapas e fotografias produzidas pelos participantes (*Jotform*)	Análise Estatística Descritiva Análise de Conteúdo	Identificar os usos e necessidades dos usuários a partir de suas experiências Estimular a reflexão sobre os espaços de uso comum
Grupo Focal: Jogos	Áudios e registros fotográficos	Análise de Conteúdo	Identificar os usos e necessidades dos usuários a partir de suas experiências Estimular a reflexão sobre os espaços de uso comum

Método Coleta de Dados	Dados	Método de Análise de Dados	Objetivo
Grupo Focal: Questionário de Avaliação	Perguntas abertas e respostas em escala Likert (*JotForm*)	Análise Estatística Descritiva Análise de Conteúdo	Avaliar o Produto Educacional

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

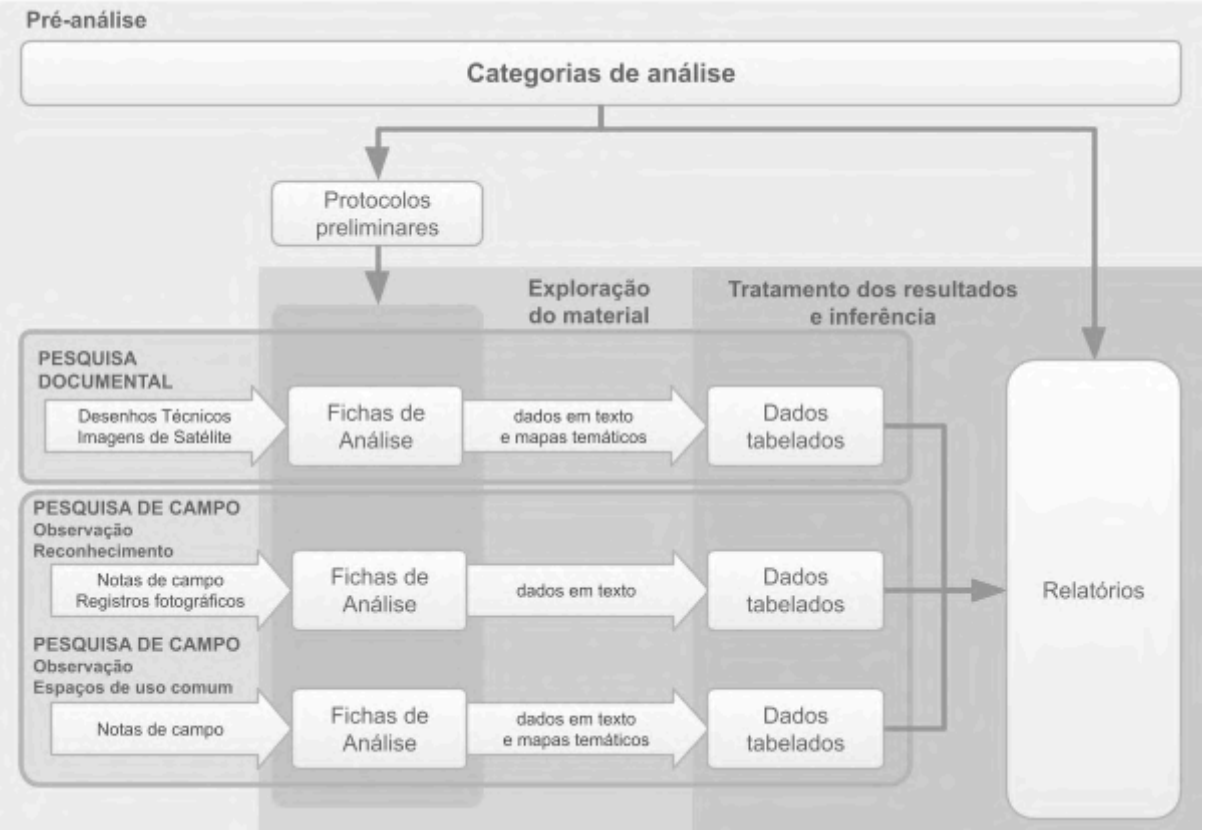
Foram realizadas pesquisa histórico-documental e observações para caracterizar os espaços escolares de uso comum a partir da perspectiva de seu planejamento, das suas características físico-materiais e identificar os usos e necessidades dos usuários. As categorias de análise serviram como base para a elaboração de protocolos preliminares[8], nos quais se estabeleceu o que seria analisado e observado. Com base nesses protocolos, foram desenvolvidas fichas de análise utilizando a plataforma *AirTable*, estruturando a coleta e organização dos dados[9].

A partir da coleta dos desenhos técnicos e imagens de satélite, bem como das notas de campo e registros fotográficos, as fichas foram preenchidas, permitindo a transformação dos dados brutos em informações textuais, numéricas e mapas temáticos. Com as informações tabeladas, foi possível obter uma visão sistematizada dos dados. Em seguida, realizou-se uma tabela comparativa entre os dados oriundos da pesquisa documental e da observação de campo, o que permitiu a identificação de padrões, contrastes e convergências, culminando na elaboração dos relatórios finais (Figura 25).

[8] Os protocolos preliminares estão disponíveis nos apêndices F, G e H.

[9] As fichas de análise estão disponíveis nos apêndices I e J.

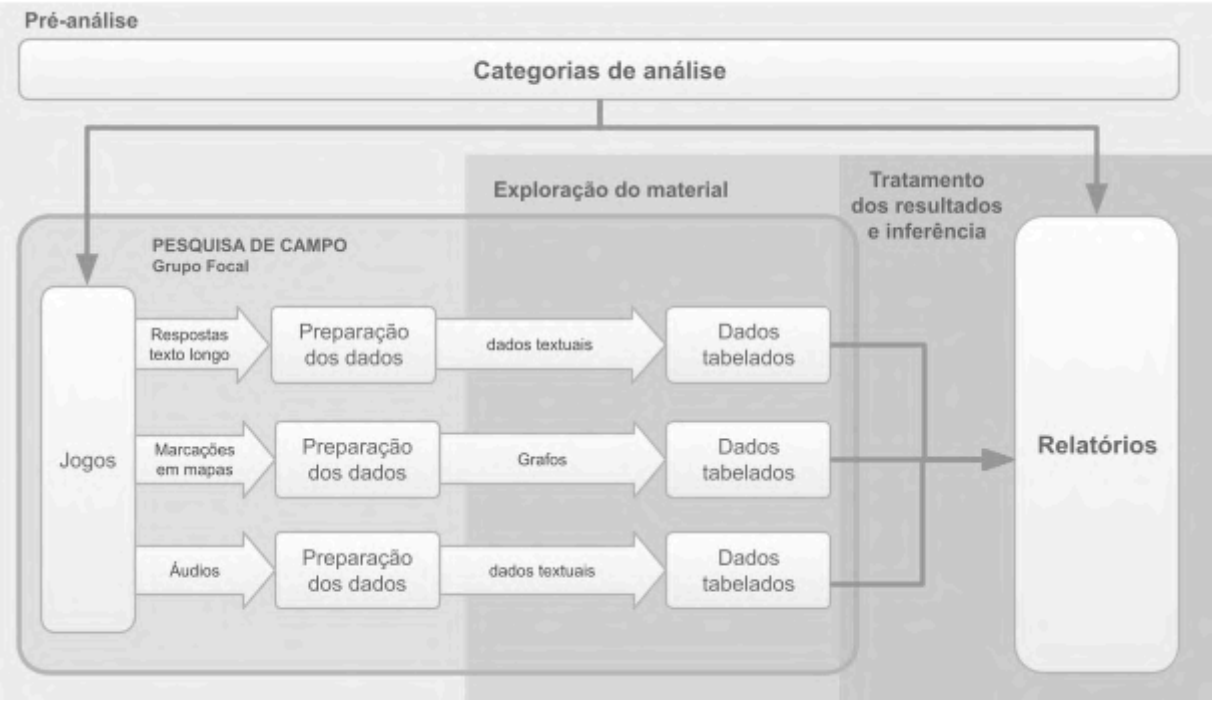
Figura 25 — Análise de dados: Pesquisa documental e Observação



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Para identificar os usos e necessidades dos usuários a partir de suas experiências e estimular a reflexão sobre os espaços de uso comum, foram utilizados jogos como instrumentos para a pesquisa de campo. Os jogos integraram dinâmicas realizadas em grupos focais, aplicados em formato de oficinas, conforme detalhado na seção 4, sobre o Produto Educacional. A Figura 26 apresenta a estrutura geral da análise dos dados provenientes dos jogos.

Figura 26 — Análise de dados: Grupo Focal



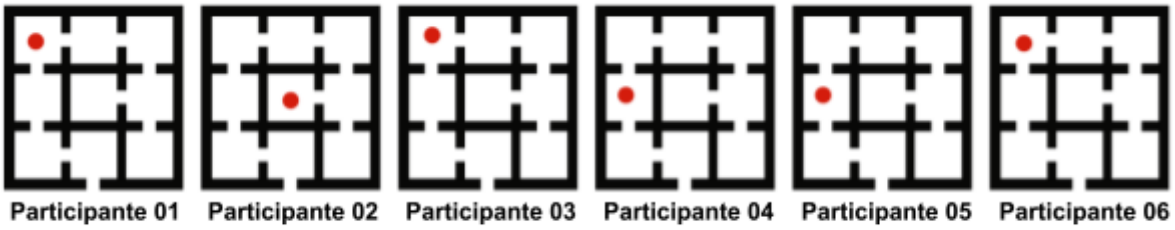
Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

A partir dos grupos focais foram obtidos dados em formato de áudio, texto, números e imagens (marcações em mapas e fotografias). Para os áudios, realizou-se a preparação dos dados com sua transcrição com auxílio da ferramenta *Whisper AI*.

No caso das marcações em mapas, utilizou-se técnicas da Teoria da Sintaxe Espacial apresentadas na seção 2.2.3. Primeiramente a planta-baixa do *campus* foi convertida em uma representação em mapa de barreiras. Essa representação foi convertida em um grafo, que por sua vez foi convertido em uma tabela, relacionando os ambientes e a utilização daquele espaço.

Para melhor compreensão, toma-se o exemplo da categoria de análise denominada “Espaços de uso comum: encontros”, que visa verificar como esses ambientes são efetivamente utilizados para atividades de interação social. Para isso, um dos dados brutos coletados consiste em mapas nos quais cada participante indicou as áreas onde costuma se encontrar com colegas (Figura 27).

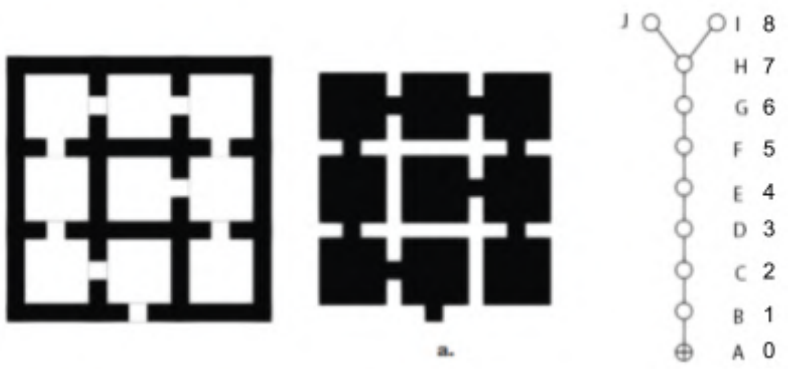
Figura 27 — Exemplo marcações em mapas



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

O sistema de ambientes representados no mapa é convertido em um grafo de acesso justificado. Nesta representação, os ambientes são representados por nós e as linhas representam as relações de acesso. No exemplo abaixo (Figura 28) cada círculo representa um ambiente, devidamente identificado com uma letra.

Figura 28 — Grafo justificado



Fonte: Adaptado de Hillier (2007, pg. 21).

O grafo é transposto para uma planilha eletrônica (Quadro 14). Dessa maneira é possível, por exemplo, verificar a partir do somatório de indicações, qual o ambiente que os estudantes afirmam que mais utilizam para encontrar seus colegas.

Quadro 14 — Grafo convertido em tabela

Profundidade	0	1	2	3	4	5	6	7	8	8
Ambiente	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
Participante 01	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
Participante 02	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Participante 03	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
Participante 04	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
Participante 05	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
Participante 06	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
SOMA	0	0	0	2	3	0	0	0	0	1

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Por fim, para os questionários de avaliação, que continham tanto itens em escala Likert quanto perguntas abertas, adotou-se uma abordagem de métodos mistos. Os dados quantitativos (escala Likert) foram submetidos à análise estatística descritiva, enquanto os dados qualitativos (respostas abertas) foram examinados por meio da Análise de Conteúdo.

4 PRODUTO EDUCACIONAL

Este trabalho propõe, como Produto Educacional (PE), um conjunto de jogos com dupla função: além de engajar os usuários em uma reflexão colaborativa sobre os espaços escolares de uso comum, os jogos também servem como instrumento para a coleta de dados sobre os usos e as necessidades dos participantes quanto a esses ambientes.

A aplicação deste PE se justifica especialmente no contexto da EPT, representada pelos IFs. Criados tendo como base a verticalização, a formação humana integral e a pesquisa como princípio pedagógico (Silva; Pacheco, 2023), os IFs conformam espaços escolares diversos e complexos, que atendem a uma multiplicidade de sujeitos e demandas. Os espaços de uso comum são suportes materiais e simbólicos para a formação de lugares de memória, relacionando-se com o senso de comunidade. A interação com o jogo permite que os participantes não apenas observem, mas também critiquem e reflitam sobre esses espaços, conectando as dinâmicas de jogo com a realidade do *campus* e as suas aspirações.

Para que essa interação seja eficaz considerando os objetivos deste trabalho, a concepção do PE amparou-se na literatura sobre jogos. Conforme abordado na seção 2.1, aplicar, analisar, avaliar e outros objetivos de aprendizagem se relacionam com elementos que compõem os jogos (Bedwell *et al.*, 2012; Lameras *et al.*, 2017), especialmente aqueles com mecânicas de competição e colaboração. Nesse sentido, os jogos foram criados para terem esses elementos presentes, em maior ou menor grau.

Os jogos de tabuleiro demonstram ser de especial interesse, ao simplificar questões complexas e estimularem a interação e organização presencial (Bayeck, 2020; Bunt *et al.*, 2024; La Carreta, 2018). Buscando esses benefícios, o jogo Bem Viver IF foi desenvolvido dentro desta modalidade. Os jogos sérios ou estratégias de gamificação são utilizados para abordar questões espaciais, como demonstrado por Tan (2014) com sua plataforma de planejamento urbano participativo *Play the City*.

O Quadro 15 relaciona os quatro jogos desenvolvidos neste trabalho, suas descrições e os objetivos para a pesquisa.

Quadro 15 — Jogos do Produto Educacional

Jogo	Nome	Descrição	Objetivo para pesquisa
01	**Montar o *Campus***	O grupo se divide em equipes e cada uma deve dispor peças conforme a representação do *campus*, dentro do tempo limite. Jogo predominantemente de **competição**.	**Jogo sério** para identificar percepções dos usuários sobre o *campus* quanto aos elementos volumétricos que delimitam os espaços de uso comum do *campus*.
02	**Desafio dos Exploradores**	Duas equipes exploram o *campus*, respondem perguntas, marcam mapas e fazem registros fotográficos para resolverem enigmas e descobrirem o código de um tesouro. Jogo de **competição** e **colaboração**.	**Questionário aplicado em uma dinâmica gamificada**, com o objetivo de levantar informações sobre quem utiliza e como são utilizados os espaços de uso comum. Estimular a reflexão crítica sobre esses espaços.
03	**Bem Viver IF**	**Jogo de tabuleiro** focado na construção das áreas de uso comum de um *campus* escolar. Os jogadores dividem-se em equipes para completar missões, gerenciar verbas, superar imprevistos e equilibrar interesses individuais e coletivos. Jogo de **competição** e **colaboração**.	**Jogo sério** para identificar as percepções e necessidades dos usuários em relação aos espaços de uso comum. Estimular a reflexão crítica sobre esses espaços.
04	***Campus* dos Sonhos**	O grupo escolhe os espaços de uso comum que julga essenciais e os dispõe sobre o mapa da escola. Jogo predominantemente de **colaboração**.	**Jogo sério** para identificar os desejos e necessidades dos usuários dos espaços escolares de uso comum do *campus* e estimular a reflexão colaborativa sobre o tema.

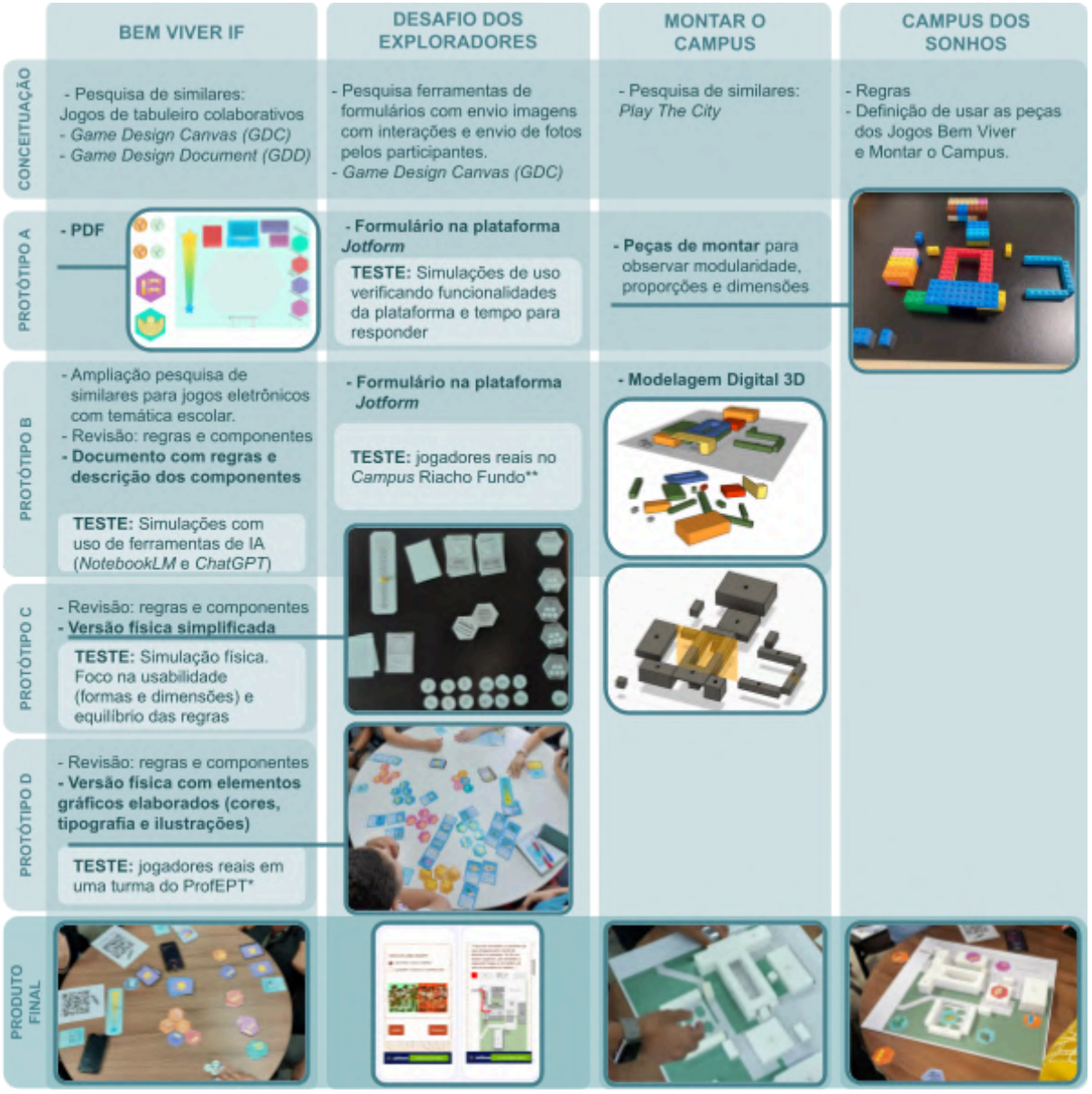
Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

O referencial teórico sobre jogos fundamentou as categorias que nortearam o desenvolvimento e a avaliação do Produto Educacional enquanto jogo (ou seja, usabilidade, recursos, experiência de jogo e de aprendizagem). De forma complementar, o referencial sobre o espaço escolar embasou as demais categorias de análise, que guiaram a elaboração do PE como instrumento de pesquisa.

O desenvolvimento dos jogos realizou-se em ciclos iterativos, conforme a abordagem da pesquisa ação, em um processo contínuo e dinâmico, caracterizando-se como uma espiral de atividades que se repetem e se aprimoram ao longo do tempo (Mattar; Ramos, 2021). Cada ciclo compreendeu as fases de identificação de problemas, planejamento de ações e intervenções, implementação e avaliação, com as devidas adaptações em função da complexidade inerente a cada

jogo. As Figuras 29, 30, 31, 32 e 33 sintetizam e ilustram o processo de desenvolvimento dos jogos.

Figura 29 — Etapas de desenvolvimento do Produto Educacional



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

* Relatório do teste no apêndice K.

** Relatório do teste no apêndice L.

Figura 30 — Desenvolvimento do jogo Bem Viver IF



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

1 - Esquema desenvolvido para o *Game Design Canvas*[10]

2 - Protótipo A: versão digital em pdf para impressão

3 - Protótipo C: versão física simplificada para simulação de jogo

4 - Protótipo D: versão física para teste com jogadores reais

5 - Produto final

[10] *Game Design Canvas* (*GDC*) é uma ferramenta adaptada do *Business Model Canvas* (Osterwalder; Pigneur, 2013), para estruturar elementos essenciais do jogo. O *GDC* é composto por seções que abordam diferentes dimensões do *design* do jogo, como conceito, público-alvo, objetivos, regras, componentes e identidade visual.

Figura 31 — Desenvolvimento do jogo Desafio dos Exploradores



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

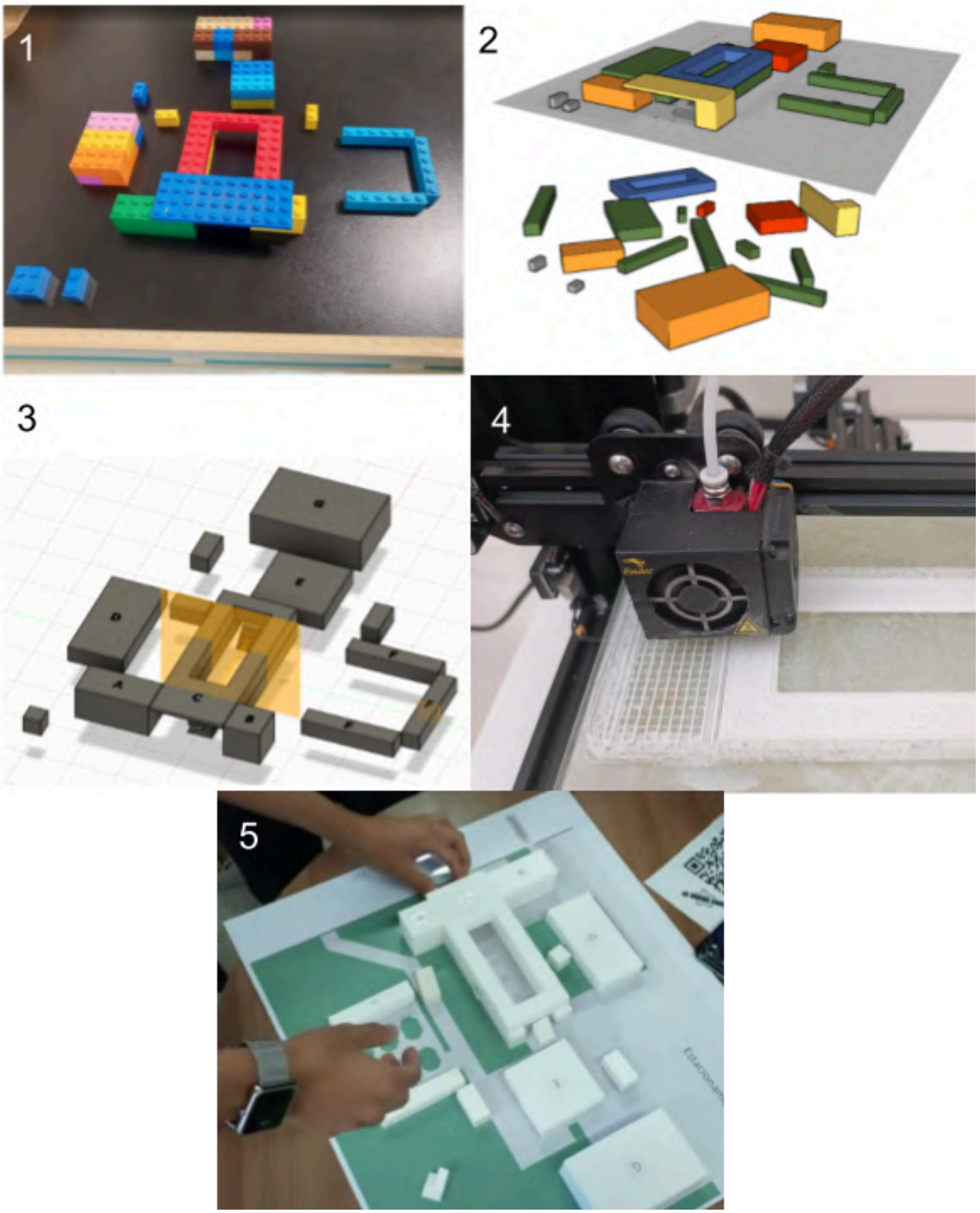
1 - *Game Design Canvas*

2 e 3 - Protótipo A: versão preliminar do questionário na plataforma *Jotform*;

4 - Protótipo B: versão para testes com jogadores reais;

5 e 6 - Produto final.

Figura 32 — Desenvolvimento do jogo Montar o *Campus*



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

1 - Protótipo A: feito com peças de montar para observar modularidade, proporções e dimensões dos componentes;

2 e 3 - Protótipo B: modelagem digital 3D;

4 - Impressão 3D dos Blocos;

5 - Produto final.

Figura 33 — Jogo *Campus* dos Sonhos



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

As etapas de testes foram fundamentais para o desenvolvimento dos jogos, possibilitando revisões de regras e componentes. O Bem Viver IF foi testado com estudantes do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), especificamente da turma do componente curricular "Organização e Memórias de Espaços Pedagógicos da EPT" (2º Semestre de 2024). Já o Desafio dos Exploradores foi testado no Campus Riacho Fundo com um grupo de quatro participantes de perfis distintos: dois docentes, um técnico administrativo e um estudante.

A aplicação do PE ocorreu em formato de oficinas (Quadro 16), agendadas conforme a disponibilidade dos participantes. A estrutura foi concebida com flexibilidade para maximizar a adesão, permitindo realizar atividades de uma ou duas oficinas com um mesmo grupo de participantes, a depender do tempo disponibilizado.

Quadro 16 — Oficinas de aplicação[11]

	Oficina “Conhecer o *Campus*”	Oficina “Construir o *Campus*”
ESTRUTURA	**Apresentação** Atividade 01 - **Bem Viver IF** Atividade 02 - ***Campus* dos Sonhos** Finalização - **Questionário de avaliação**	**Apresentação** Divisão do grupo em duas equipes Atividade 01 - **Montar o *Campus*** Atividade 02 - **Desafio dos Exploradores** Finalização - **Questionário de avaliação**
APLICAÇÃO	**GRUPO FOCAL 1 (GF1)**	
		DATA: 26 de maio de 2025 **HORA:** 16:40 - 17:40 **PARTICIPANTES:** 17 Turma do curso de Licenciatura em Letras-Inglês e docente
	GRUPO FOCAL 2 (GF2)	
	DATA: 29 de maio de 2025 **HORA:** 19:30 - 21:00 **PARTICIPANTES:** 10 Turmas do 1º Semestre (7 participantes) e do 3º Semestre (3 participantes) do curso de Tecnologia em Hotelaria	**DATA:** 29 de maio de 2025 **HORA:** 21:00 - 21:30 **PARTICIPANTES:** 8 Turmas do 1º Semestre (7 participantes) e do 3º Semestre (1 participante) do curso de Tecnologia em Hotelaria
	GRUPO FOCAL 3 (GF3)	
	DATA: 12 de junho de 2025 **LOCAL:** *Campus* Riacho Fundo - Sala 111 **HORA:** 16:13 - 17:06 **PARTICIPANTES:** 9 Estudantes do curso de técnico em Panificação (3 participantes) do curso técnico em Gastronomia (6 participantes)	

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Ao final dos encontros, foram aplicados questionários de avaliação do Produto Educacional[12]. Esses instrumentos combinaram itens em escala Likert (1 a 5 pontos) e perguntas abertas, estruturados em torno das categorias de análise: usabilidade (i), recursos (ii), experiência de jogo (iii) e de aprendizagem (iv). Como o PE é um

[11] Os roteiros das oficinas encontram-se no apêndice M e os relatórios de cada aplicação, nos apêndices N, O e P.
[12] A versão impressa dos questionários de avaliação das oficinas encontra-se no apêndice Q.

instrumento desta pesquisa, os resultados de sua avaliação serão analisados e discutidos na próxima seção.

O PE foi formatado como um guia prático (disponível no apêndice A), podendo ser utilizado para:

a) Subsidiar novas pesquisas acadêmicas;
b) Fomentar o diálogo sobre o tema na comunidade escolar;
c) Servir como ferramenta de escuta de demandas; e
d) Apoiar o planejamento de intervenções.

Esta seção detalhou o percurso de construção do PE, um processo marcado por ciclos iterativos de planejamento, implementação e avaliação, em alinhamento com a abordagem da pesquisa-ação. O caminho culminou na aplicação dos jogos em oficinas, cujas informações levantadas, somadas à pesquisa documental e observações, constituem a matéria-prima para a análise e discussão de resultados apresentadas na próxima seção.

5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Este capítulo apresenta a análise dos dados coletados com a aplicação do Produto Educacional (PE) e dos demais instrumentos de pesquisa. Conforme detalhado na seção metodológica, os dados foram analisados predominantemente por meio da análise de conteúdo, processo que resultou na elaboração de relatórios[13] que subsidiam a discussão a seguir.

Para garantir o anonimato, as falas dos participantes, quando citadas, foram associadas ao seu grupo focal de origem e fonte de dados, segundo a codificação apresentada no Quadro 17.

Quadro 17 — Participantes dos Grupos Focais

Grupo Focal	Data de Realização	Participantes	Cursos	Fonte de Dados	CÓDIGO
1	26/05/2025	17	Licenciatura em Letras-Inglês	Áudio	**AudGF1**
				Questionário de Avaliação	**AvaGF1**
				Questionário Desafio dos Exploradores	**DsfGF1**
2	29/05/2025	10	Tecnologia em Hotelaria	Áudio	**AudGF2**
				Questionário de Avaliação	**AvaGF2**
				Questionário Desafio dos Exploradores	**DsfGF2**
3	12/06/2025	9	Técnico em Panificação e Técnico em Gastronomia	Áudio	**AudGF3**
				Questionário de Avaliação	**AvaGF3**

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Esta seção estrutura-se a partir dos objetivos de pesquisa, iniciando na seção 5.1 com a discussão sobre os resultados da avaliação do Produto Educacional, ou seja, dos jogos. Em seguida, na seção 5.2, caracterizam-se os espaços escolares objeto deste estudo. Na seção 5.3 busca-se identificar os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços escolares de uso comum. Por fim, na seção 5.4, faz-se uma síntese dos resultados do trabalho, considerando o contexto da EPT.

[13] Os relatórios encontram-se no apêndice R.

5.1 Avaliação do PE: Jogos como Ferramentas de Reflexão e Escuta

Esta seção dedica-se a analisar os resultados referentes ao Objetivo A, que buscou propor o uso de jogos como ferramenta para engajar os usuários na reflexão sobre os espaços escolares de uso comum e obter informações sobre seus usos e necessidades. O referencial teórico orientou o desenvolvimento dos jogos para terem elementos colaborativos e competitivos (Bedwell *et al.*, 2012; Lameras *et al.*, 2017), aproveitando-se das características desejáveis dos jogos de tabuleiro (Bayeck, 2020; Bunt *et al.*, 2024; La Carreta, 2018). Após sua aplicação em grupos focais, procede-se agora à avaliação do Produto Educacional.

A avaliação baseou-se em duas fontes de dados principais: questionários, que combinaram itens em escala Likert (1-5) e perguntas abertas, e as gravações em áudio das oficinas, que permitiram aprofundar a análise das percepções dos participantes. Os resultados foram organizados nas quatro categorias analíticas, inspiradas nas propostas de Bunt *et al.* (2024): usabilidade (i), recursos (ii), experiência de jogo (iii) e experiência de aprendizagem (iv).

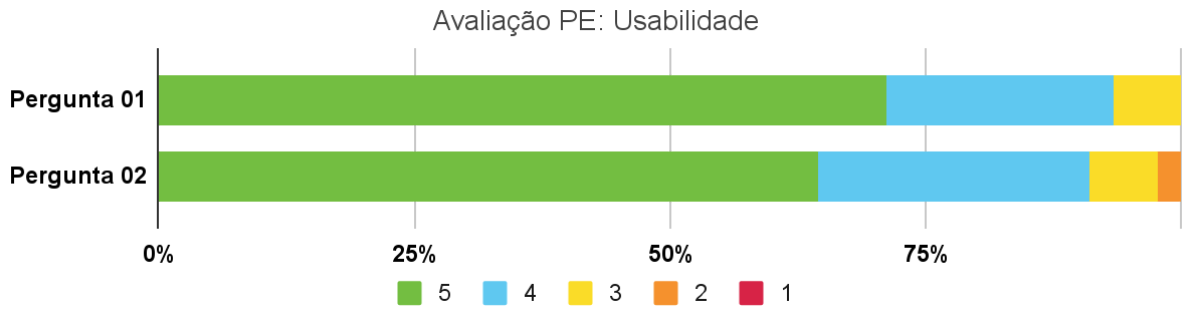
5.1.1 Usabilidade

A categoria **usabilidade**, neste estudo, refere-se a um conjunto de atributos que tornam o jogo funcional e acessível, englobando: a clareza de seus objetivos e regras; a facilidade de preparação e de jogabilidade; o equilíbrio, a coerência e a fluidez da experiência; e, por fim, o controle do jogador e a intuitividade das mecânicas.

As falas durante os jogos e as respostas ao questionário de avaliação revelam que o jogo Bem Viver IF apresentou uma curva de aprendizagem mais acentuada, exigindo maior preparação e apoio da mediação para que os participantes compreendessem suas regras. Tal dificuldade fica evidente em frases como “No começo foi bem difícil de entender” (AvaGF2) e “Eu não entendi nem a lógica do jogo" (AudGF2).

Essa avaliação é reforçada nas respostas em escala Likert para avaliar a clareza dos objetivos e entendimento das regras do jogo (Gráfico 3). O desvio-padrão moderado (0,67) indica uma variação nas percepções dos participantes sobre os jogos, ainda que a média elevada (4,59) sugira que a maioria teve uma experiência positiva.

Gráfico 3 — Avaliação PE: Usabilidade



Pergunta 1: Os objetivos do jogo são claros.
Pergunta 2: As regras do jogo são fáceis de entender.

Fonte: elaborado pelo autor (2025)

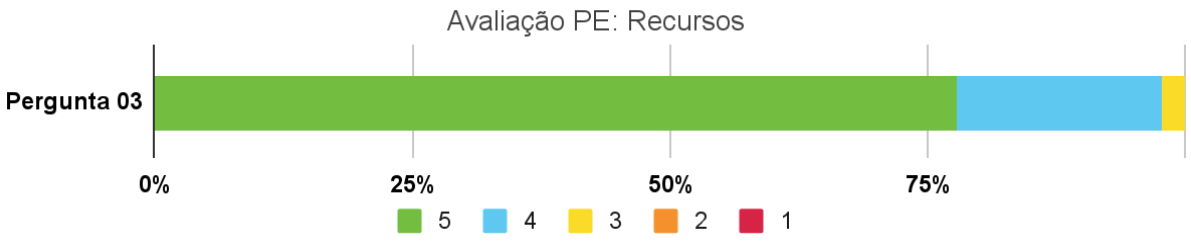
5.1.2 Recursos

A categoria **recursos** compreende a qualidade dos componentes e do *design* e funcionalidade do jogo, abrangendo: durabilidade, estética, coerência com a narrativa, e a capacidade de apoiar a compreensão e a interação dos participantes com o jogo.

Percebeu-se alguns desafios em relação ao uso do questionário digital no jogo Desafio dos Exploradores, envolvendo, por exemplo, a marcação de trajetos (“Meu Deus, apaguei o desenho todo” - AudGF1) e limitações de recursos (“[não gostei de] O fato de só poder tirar uma foto” - AvaGF2). Por outro lado, observou-se valorização da qualidade gráfica (“Eu gostei do visual do jogo” - AvaGF2) e funcional dos componentes (“[gostei] da dinâmica e de ter uma maquete” - AvaGF1).

As respostas da escala Likert reforçam essa apreciação com a alta média geral (4,76) e baixa dispersão dos dados (0,48) (Gráfico 4). Isso sugere que o *design* e a estética dos materiais utilizados no jogo foram eficazes e contribuíram para a compreensão e o engajamento dos jogadores.

Gráfico 4 — Avaliação PE: Recursos



Pergunta 3: Os elementos visuais do jogo (ilustrações, mapas, etc.) foram atraentes e ajudaram a compreender e interagir com o jogo.

Fonte: elaborado pelo autor (2025)

5.1.3 Experiência de Jogo

A categoria experiência de jogo trata do nível de engajamento, ou seja, o envolvimento afetivo e a capacidade de cativar e sustentar a atenção dos jogadores por meio de mecânicas envolventes e desafiadoras. Também é definida pela interatividade e mecânica, que abrange o nível de controle dado ao jogador, a capacidade do jogo de responder às suas ações, envolvendo a compreensão das mecânicas e uso de estratégias para alcançar objetivos. Por fim, a dinâmica social também faz parte da experiência de jogo, incluindo a cooperação, competição e comunicação entre jogadores.

O engajamento dos participantes pôde ser observado por meio de expressões de entusiasmo, empolgação, frustração e foco contínuo na atividade. Nos registros de áudio, foram frequentes as manifestações de emoção diante de descobertas e conquistas (“Abriu! A gente conseguiu abrir!” - AudGF1, “Agora vai!” - AudGF2), bem como expressões de decepção (“Morreu, galera. Acabou.” - AudGF2). Nos questionários de avaliação, essa dimensão apareceu em comentários como “Foi muito divertido, amei” (AvaGF2) e “Experiência muito legal e dinâmica” (AvaGF2). Alguns participantes destacaram ainda o fator competitivo como um estímulo adicional, embora também tenha sido mencionado como fonte de ansiedade.

O jogo Bem Viver IF se destacou quando observado a interatividade e mecânica, com os participantes articulando possibilidades, avaliando custos e benefícios, justificando escolhas e ajustando seus planos conforme as condições impostas pelo jogo. Expressões como “A gente tem que pensar no nosso objetivo” (AudGF2) e “Vamos recuar e ficar com o dinheiro, porque lá na frente a gente pode comprar” (AudGF3) revelam a consciência dos participantes sobre a dinâmica envolvida. Nos questionários, essa dimensão também foi mencionada em comentários que destacaram a necessidade de pensar antes de agir, como “Gostei da complexidade de tomar decisões boas e foi divertido ver que decisões ruins trouxeram prejuízos para o grupo” (AvaGF2).

No caso do jogo Desafio dos Exploradores, a interatividade e mecânica foram acionadas por meio da resolução de enigmas que exigiam observação e interpretação dos espaços do *campus* (“[gostei de] Os enigmas. Misturar exploração com resolução de problema é muito legal” - AvaGF1). Os demais jogos eram mais simples, tendo o tempo como principal desafio no Montar o Campus e, no Campus dos Sonhos, a busca pelo consenso.

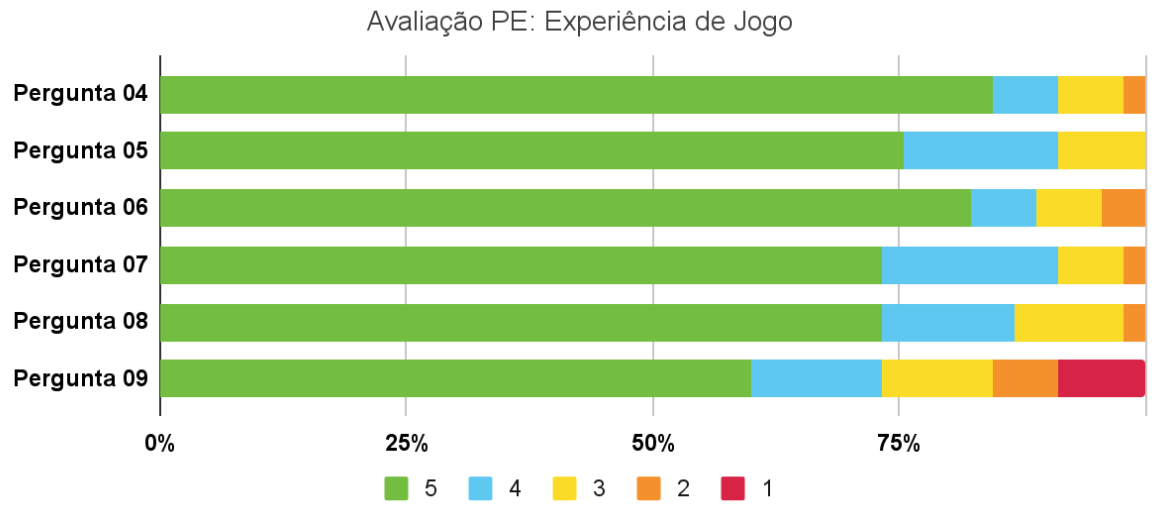
Quanto à cooperação e competição, observou-se interações colaborativas, expressas em comportamentos de escuta, negociação, apoio mútuo e busca de consenso. Ainda que tenham ocorrido falas que indicam tensões e competitividade (“Não tem colaboração não” - AudGF2), principalmente no jogo Bem Viver IF, predominou uma atitude voltada à coletividade.

Em um dos grupos, após uma rodada inicial marcada pela competição e troca constante de missões, os participantes decidiram adotar na segunda partida uma postura mais cooperativa. Com isso, redefiniram as regras entre si, optaram por escolher coletivamente as marcas de gestão e conseguiram avançar mais na construção de espaços.

Nos questionários de avaliação, a cooperação foi valorizada por meio de comentários sobre o trabalho em equipe, a interatividade com os colegas e a “conexão dos participantes com o objetivo geral do jogo [...]” (AvaGF2). No entanto, surgiram também críticas pontuais a respeito da exclusão de membros e das dificuldades de comunicação em grupos grandes.

Por fim, os resultados dos itens de escala Likert reforçaram a percepção positiva da experiência (Gráfico 5). A média elevada (4,56) e a mediana máxima (5) sugerem que os jogadores se sentiram envolvidos e que o jogo conseguiu sustentar o interesse da maioria dos participantes. No entanto, o desvio-padrão mais alto (0,88) sugere maior variabilidade nas experiências, indicando que nem todos se envolveram no mesmo nível.

Gráfico 5 — Avaliação PE: Experiência de Jogo



Pergunta 4: O jogo estimulou a interação entre os participantes.
Pergunta 5: O jogo manteve minha atenção durante todo o processo.
Pergunta 6: Eu me senti motivado a participar ativamente do jogo.
Pergunta 7: As tarefas propostas pelo jogo foram desafiadoras na medida certa.
Pergunta 8: A dinâmica do jogo fluiu de forma natural e envolvente.
Pergunta 9: Minhas decisões tiveram impacto no resultado do jogo.

Fonte: elaborado pelo autor (2025)

5.1.4 Experiência de Aprendizagem

A categoria experiência de aprendizagem compreende a aquisição de conhecimento e habilidades, relacionada com a narrativa e com a eficácia em atingir os objetivos de aprendizagem. Aplicada a esta pesquisa, a categoria foca, portanto, nos novos sentidos e percepções sobre o espaço escolar que os participantes construíram a partir da interação com os jogos.

Os jogos evidenciaram a coletividade dos espaços de uso comum, entendidos pelos participantes como um bem coletivo, acessível a todos os sujeitos da escola e com função de integração entre diferentes grupos, conforme falas como “todos podem utilizar, todos podem participar” (AudGF3) e “porque reúne todos os grupos” (AudGF2). Ambientes como refeitório, auditório, biblioteca e banheiros foram identificados como espaços de uso comum. Os jogos despertaram a reflexão sobre a importância de preservar e valorizar esses espaços compartilhados.

Observou-se momentos de identificação dos desafios e decisões do jogo com situações concretas do cotidiano escolar e social. Durante os jogos, surgiram referências espontâneas a contextos políticos e administrativos, evidenciando que os participantes ativaram repertórios sociopolíticos em sua reflexão sobre a gestão

escolar: “Vai deixar pra outra gestão inaugurar. Lula fez isso” (AudGF2) e “A oposição é pesada, né?” (AudGF2). Essas manifestações demonstram que o jogo provocou reflexões para além do conteúdo espacial, permitindo o exercício da leitura da realidade.

Os jogos permitiram manifestações que apontam necessidades percebidas na infraestrutura da escola, como a falta de refeitório, estacionamento seguro, internet estável e espaços apropriados para descanso. Expressões como “a gente reivindica pra [sic] ter comida aqui pra nós” (AudGF3) e “eu venho de carro com medo de ser sequestrada” (AudGF2) evidenciam como a atividade instigou a expressão de demandas concretas e o reconhecimento de problemas vivenciados pelos sujeitos no cotidiano escolar.

Os jogos (principalmente o Desafio dos Exploradores) despertaram memórias e identidades vinculadas ao percurso formativo dos participantes, promovendo uma revalorização de experiências vividas no espaço escolar. Afirmações como “tenho muito mais apego e memória com cada canto do meu *campus*” (AvaGF2) exemplificam o modo como o vínculo afetivo com a escola foi mobilizado. Também surgiram falas que indicam distanciamento, como: “eu não faço muita coisa no *campus*, então foi difícil marcar os locais que mais gosto” (AvaGF2). Essas falas revelam diferentes níveis de apropriação simbólica do espaço.

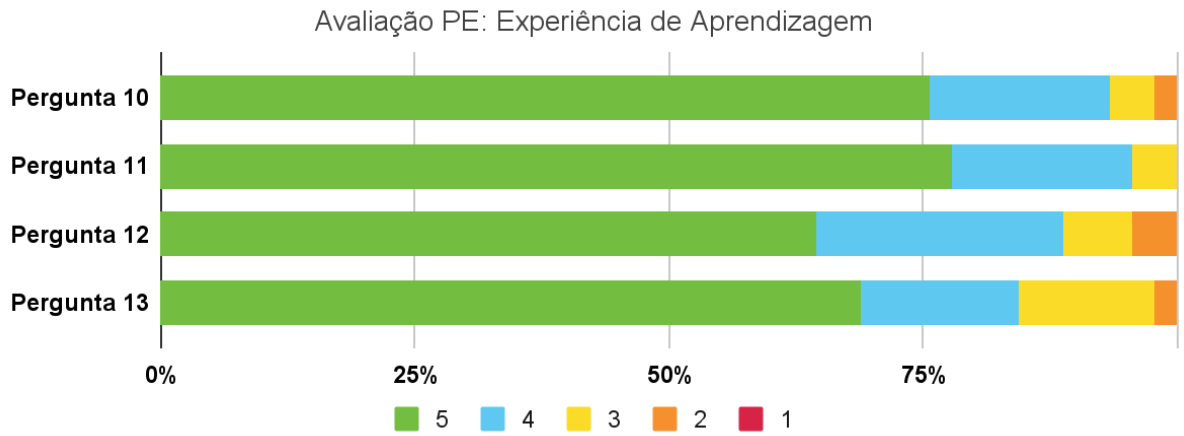
Os jogos Montar o *Campus*, *Campus* dos Sonhos e Desafio dos Exploradores exigiram capacidade de leitura de representações espaciais bidimensionais e tridimensionais e de leitura e conhecimento espacial prático, do espaço vivido pelos sujeitos. Os participantes demonstraram habilidade em localizar e nomear ambientes, interpretar representações e articular essas informações com sua experiência cotidiana. Falas como “essa escada é dentro” (AudGF1), “aqui é o B” (AudGF2), “ali todo mundo passa, vai pro banheiro ou pra sala” (AudGF2) indicam que os jogos exigiram, e ao mesmo tempo estimularam, competências de leitura e análise espacial.

Outros aspectos emergiram dos dados, como a valorização dos espaços escolares, expressa na percepção de que a proposta permitiu prestar atenção a elementos antes ignorados: “tivemos que refletir sobre a estrutura da escola que muitas vezes não prestamos atenção” (AvaGF1). Os participantes ressaltaram a importância dos espaços de uso comum para a convivência, o bem-estar e a socialização, considerando-os essenciais no cotidiano escolar.

Por fim, aspectos relativos à gestão foram mencionados, reconhecendo-se a complexidade da administração dos espaços, a importância da escuta dos usuários e o envolvimento de diferentes agentes escolares. Comentários como “é importante consultar os alunos acerca de melhorias no *campus*” (AvaGF3) revelam que a atividade contribuiu para o desenvolvimento de uma consciência crítica sobre a gestão escolar.

As respostas aos itens em escala Likert revelam que os participantes perceberam o jogo como um recurso eficaz para refletir sobre os espaços de uso comum na escola (Gráfico 6). Isso inclui reconhecer a importância desses espaços, pensar nas necessidades dos usuários e fazer relações com situações reais. A média alta (4,6) evidencia o potencial pedagógico do jogo, enquanto o desvio-padrão (0,72) indica que houve diferentes níveis de apropriação desse conteúdo entre os participantes.

Gráfico 6 — Avaliação PE: Experiência de Aprendizagem



Pergunta 10: O jogo contribuiu para meu entendimento sobre a importância dos espaços de uso comum de uma escola.

Pergunta 11: O jogo me fez refletir sobre as necessidades dos usuários dos espaços de uso comum de uma escola.

Pergunta 12: Identifiquei relações entre as dinâmicas do jogo e situações reais em uma escola.

Pergunta 13: O jogo despertou o meu interesse em conhecer mais sobre os espaços de uso comum em ambientes escolares.

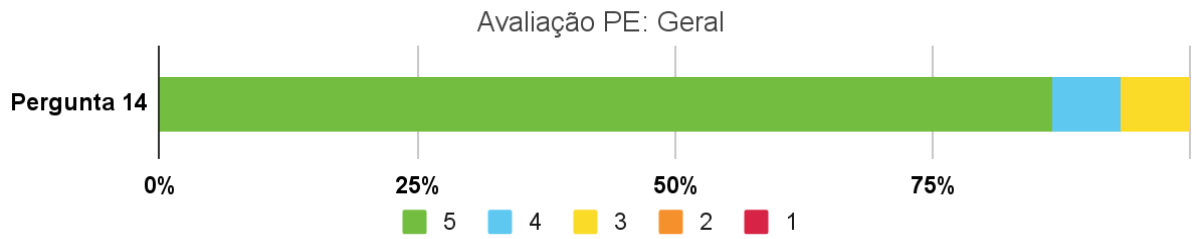
Fonte: elaborado pelo autor (2025)

5.1.5 Avaliação Geral e Síntese

Em uma avaliação global, a experiência dos jogos foi positiva, segundo respostas na escala Likert nos questionários de avaliação à afirmação “No geral, foi divertido jogar” (Gráfico 7). A média elevada de 4,80, a mais alta encontrada, com mediana 5 e desvio-padrão 0,55, indicam que os jogos foram divertidos e

prazerosos, com uma avaliação bastante uniforme.

Gráfico 7 — Avaliação PE: Geral



Pergunta 14: No geral, foi divertido jogar.

Fonte: elaborado pelo autor (2025)

Portanto, os dados apontam que os jogos, tal como elaborados nesta pesquisa, foram um recurso pedagógico eficaz para promover reflexões em relação à importância, ao uso, às necessidades e à gestão dos espaços escolares. A atividade suscitou níveis variados de apropriação, mas, de forma geral, mostrou-se capaz de articular experiência lúdica e aprendizagem. O Quadro 18 apresenta uma síntese dos resultados diante dos objetivos e questões pertinentes a esta seção.

Quadro 18 — Síntese: Objetivo A

Objetivo A	Propor o uso de jogos como ferramenta para engajar os usuários na reflexão sobre os espaços escolares de uso comum e obter informações sobre seus usos e necessidades.
Questão A1	Qual tipo de jogo e características de *design* e mecânica são adequados para os objetivos da pesquisa?
Síntese	Os jogos provocaram engajamento, reflexões críticas, expressão de demandas e memória afetiva. Foram avaliados positivamente em termos de usabilidade, qualidade gráfica, interação e aprendizagem. Jogos com elementos colaborativos e competitivos mostraram-se eficazes para os objetivos de aprendizagem. O formato como jogo de tabuleiro favoreceu a interação entre os participantes. As análises apontam que diferentes mecânicas favoreceram interatividade, decisão e aprendizado.

Fonte: elaborado pelo autor (2025)

5.2 Caracterização dos Espaços Escolares de Uso Comum

Esta seção dedica-se a analisar os resultados referentes ao Objetivo B, que buscou caracterizar os espaços escolares de uso comum objeto do estudo. A partir do referencial teórico foram definidos os atributos que caracterizam os espaços escolares, em especial os de uso comum. Desses atributos emergiram onze categorias analíticas: localização (i); entorno (ii); limites e transições (iii); dimensões (iv); forma (v); especificidade (vi); mobiliário (vii); espaços de uso comum concebidos

para circulação (viii); encontros (ix); ócio (x); e ensino/pesquisa/extensão(xi).

Guiados por essas categorias buscou-se caracterizar os espaços de uso comum do *Campus* Riacho Fundo do IFB, por meio da análise histórico-documental (desenhos técnicos e imagens de satélite) e observações diretas.

5.2.1 Localização e Entorno

A localização do *campus*, situado no Riacho Fundo I (DF), insere-se no limite entre uma área urbana consolidada e uma área de cobertura vegetal típica do cerrado (Figura 34). É acessível por vias amplas e arborizadas, com proximidade de equipamentos urbanos relevantes, como escolas, praças e centros esportivos. O **entorno** é caracterizado por uso misto, combinando áreas residenciais, comerciais e institucionais (Figura 35).

Figura 34 — Localização e entorno



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Figura 35 — Entorno



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

5.2.2 Limites e Transições

Quanto aos limites e transições, a área da escola é delimitada principalmente

por grades metálicas sobre muretas baixas, o que permite a visibilidade e sugere simbolicamente uma abertura desse espaço para o exterior. No entanto, os portões e guarita definem somente um ponto de acesso ativo, evidenciando a necessidade de controle (Figura 36). Essa configuração articula diferentes níveis de transição entre o espaço público e o espaço escolar, de segurança e acessibilidade.

Figura 36 — Limites e Transições



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

5.2.3 Dimensões e Forma

O terreno do *campus* possui aproximadamente 60.000 m², com taxa de ocupação de cerca de 11%, o que resulta em ampla área livre, favorecendo a ventilação natural, a incidência solar e as possibilidades de ampliação. A topografia levemente inclinada reforça a horizontalidade do conjunto edificado, que se apresenta com linhas retas e formas simples.

A forma arquitetônica do *campus* se caracteriza por uma implantação dispersa, composta por sete blocos principais (A a G), com organização setorizada e ausência de passarelas cobertas entre os edifícios. O conjunto principal (Blocos A, B e C) articula funções administrativas, pedagógicas e culturais, abrigando biblioteca, auditório e um átrio central configurado como praça interna (Figura 37). Os demais blocos incluem laboratórios (Bloco D), vivência (Bloco E), Centro de Formação Tecnológica (CFT/ Bloco F, composto por containers organizados em torno de uma praça), ginásio poliesportivo (Bloco G), áreas de convivência e estacionamento. Os espaços abertos entre os blocos cumprem funções de articulação e permanência, embora a ausência de coberturas possa comprometer a circulação protegida.

Figura 37 — Forma



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

5.2.4 Especificidade

A **especificidade** dos espaços combina áreas de uso técnico e coletivo, sendo que ambientes como a biblioteca, o auditório e o ginásio, embora compartilhados pela coletividade, possuem tempos específicos de uso e controle do acesso, em alguma medida.

5.2.5 Mobiliário

Já o **mobiliário** das áreas comuns inclui: mesas com bancos fixos, longarinas, jardineiras com assentos de concreto, armários, escaninhos, estantes com livros e mesas com computadores. O layout das mesas com bancos e longarinas foi alterado em diferentes momentos das observações. As mesas com os bancos ocupavam o hall de entrada e as longarinas eram dispostas na circulação interna que delimita o átrio central (Figura 38). No átrio, há jardineiras em concreto com assentos integrados, configurando uma praça interna.

Figura 38 — Mobiliário



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

5.2.6 Espaços de uso comum

No que tange aos espaços de uso comum, quatro dimensões foram analisadas: circulação (i) , encontro (ii), ócio (iii) e ensino/pesquisa/extensão (iv). A circulação se dá por corredores internos dos blocos e áreas externas pavimentadas, sem conexão protegida entre edifícios.

Os espaços de encontro incluem o hall principal, o átrio central do Bloco C (Figura 39), a praça do CFT e a praça pavimentada que abriga o grêmio estudantil (Figura 40), funcionando como ambientes potenciais para interação social, vivências informais e eventos institucionais. O ócio aparece como uso possível do átrio, embora sem estrutura específica além dos bancos de concreto. O bloco E, denominado de vivência, estava em reforma durante a realização desta pesquisa.

Por fim, quanto aos espaços de ensino, pesquisa e extensão, observa-se uma presença discreta, limitando-se a um ponto com livros e computador acessível aos estudantes.

Figura 39 — Espaços de uso comum: hall e átrio central



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Figura 40 — Espaços de uso comum: praça do CFT e praça do grêmio



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

5.2.7 Síntese

O *Campus* Riacho Fundo ocupa um terreno amplo e de baixa ocupação, onde se distribuem sete blocos de linhas retas e formas simples. Uma característica marcante é a ausência de passarelas cobertas entre os edifícios, tornando a circulação externa desprotegida. Em seu perímetro, os limites do campus são definidos por grades que permitem visibilidade, em contraste com o acesso controlado, mediando a transição entre o espaço público e o escolar. Internamente, o *campus* dispõe de áreas de convivência, como o hall, o átrio central, e as praças abertas. O hall, o átrio central e as circulações são equipadas com mobiliário básico. Embora promovam a circulação e o encontro, esses espaços oferecem pouca estrutura dedicada ao ócio ou a atividades de ensino e pesquisa.

O Quadro 19 apresenta uma síntese dos resultados em vista dos objetivos da pesquisa.

Quadro 19 — Síntese: Objetivo B

Objetivo B	Caracterizar os espaços escolares de uso comum objeto do estudo.
Questão B1	Quais atributos caracterizam os espaços escolares, em especial os espaços de uso comum no contexto da EPT?
Questão B2	Como se organizam os espaços escolares objeto de estudo?
Síntese	Espaços escolares foram caracterizados com base nos atributos localização, entorno, limites e transições, dimensões, forma, especificidade e mobiliário. Somam-se ainda os atributos específicos para a caracterização dos espaços de uso comum (circulação, encontros, ócio e ensino/pesquisa/extensão). O *campus* é organizado em blocos, com funções específicas, separados por praças e circulações. Há potencial de integração e ampliação, mas também limitações, como a ausência de interligação coberta e áreas descobertas, sem proteção contra a exposição às intempéries.

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

5.3 Usos e Necessidades dos Usuários

Esta seção dedica-se à análise dos resultados do Objetivo Específico C: identificar os usos e as necessidades dos usuários em relação aos espaços escolares de uso comum. Para tanto, a análise busca responder a três questionamentos centrais: Quem são esses usuários? Como utilizam os espaços? E, finalmente, quais são suas percepções e necessidades quanto a esses ambientes?

Os dados foram coletados por meio de observação e da aplicação dos jogos.

A análise foi estruturada em sete categorias analíticas: a relação com o *campus* (i), os espaços de uso comum utilizados para circulação (ii), encontros (iii), ócio (iv), ensino/pesquisa/extensão (v), conforto/incômodo (vi) e desejos (vii) dos usuários sobre o *campus*.

5.3.1 Relação com o Campus

A primeira dimensão analisada refere-se à relação dos usuários com o *campus*. As observações diretas revelaram uma presença heterogênea de sujeitos (estudantes de diferentes cursos, servidores, terceirizados e visitantes) cuja presença nos espaços variava conforme o perfil e a função exercida na instituição.

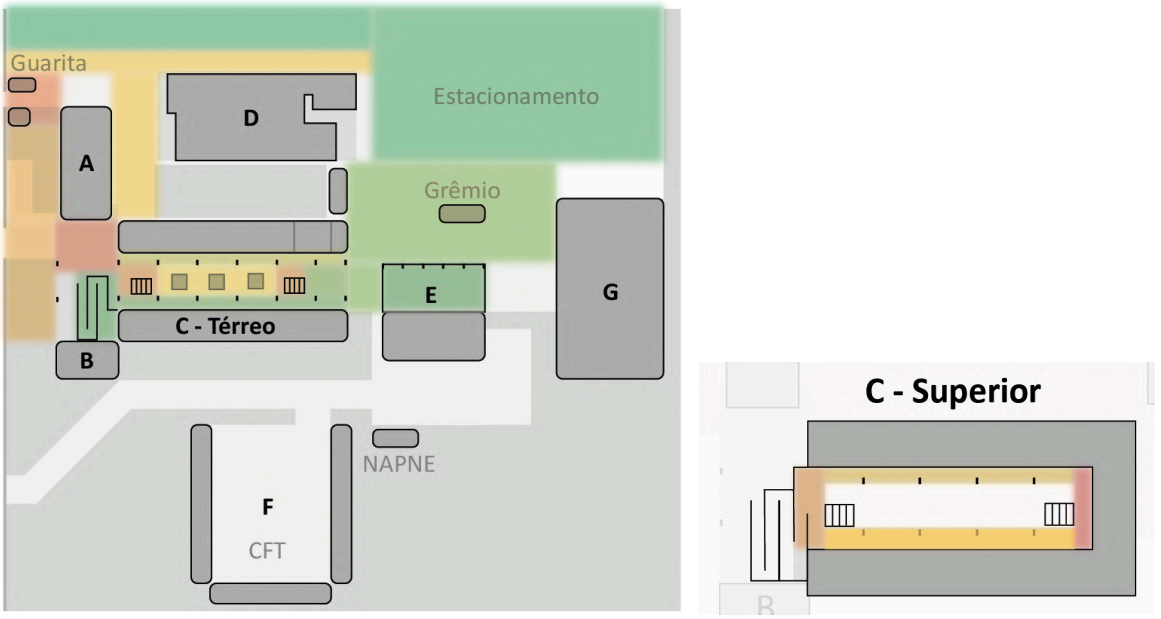
Estudantes do ensino médio demonstraram forte apropriação dos espaços de convivência, especialmente do hall de entrada, onde realizavam atividades diversas. Já os estudantes de cursos subsequentes e superiores, com maior presença à tarde e à noite, utilizavam os espaços de forma mais silenciosa e pontual. Em contraste, os servidores e trabalhadores terceirizados apresentaram circulação com menor tempo de permanência.

Em síntese, enquanto estudantes constroem práticas cotidianas de apropriação, convivência e permanência nos espaços de uso comum, servidores e terceirizados mantêm relações mais esporádicas e reguladas.

5.3.2 Espaços de Uso Comum: Circulação

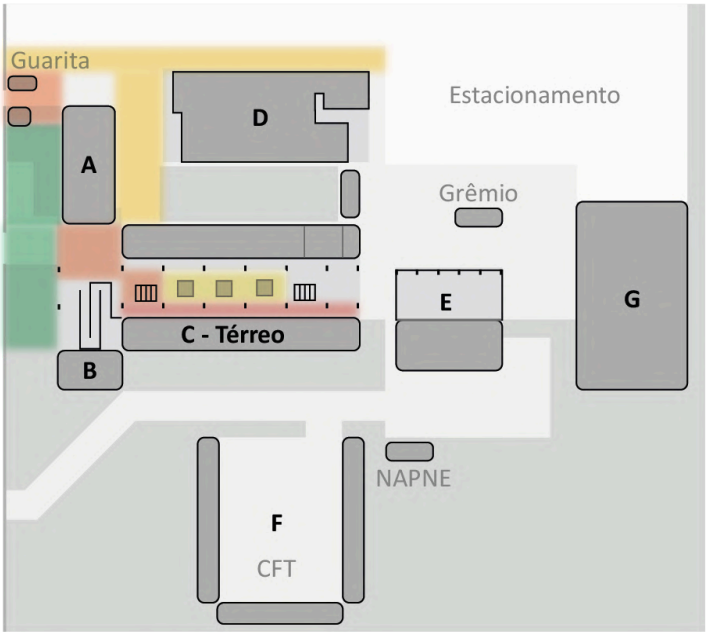
No que se refere à circulação, verificam-se padrões que variam de acordo com o turno, o tipo de atividade (entrada, saída, intervalo ou entre esses períodos), e o perfil dos usuários. Durante o dia, houve intensa movimentação nos horários de entrada, intervalo e saída, com destaque para o hall, os corredores e os acessos externos. À noite, com um menor número de estudantes na escola, a circulação foi mais reduzida, marcada por eventos pontuais. Essa dinâmica foi corroborada pelos dados do grupo focal (Figuras 41 e 42), que ressaltaram o papel central do hall como ponto de passagem e apontaram a ausência de intervalo para a maioria dos alunos do turno da noite como um fator adicional para o baixo fluxo neste período do dia.

Figura 41 — Mapeamento da circulação dos estudantes no período vespertino



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Figura 42 — Mapeamento da circulação dos estudantes no período noturno



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

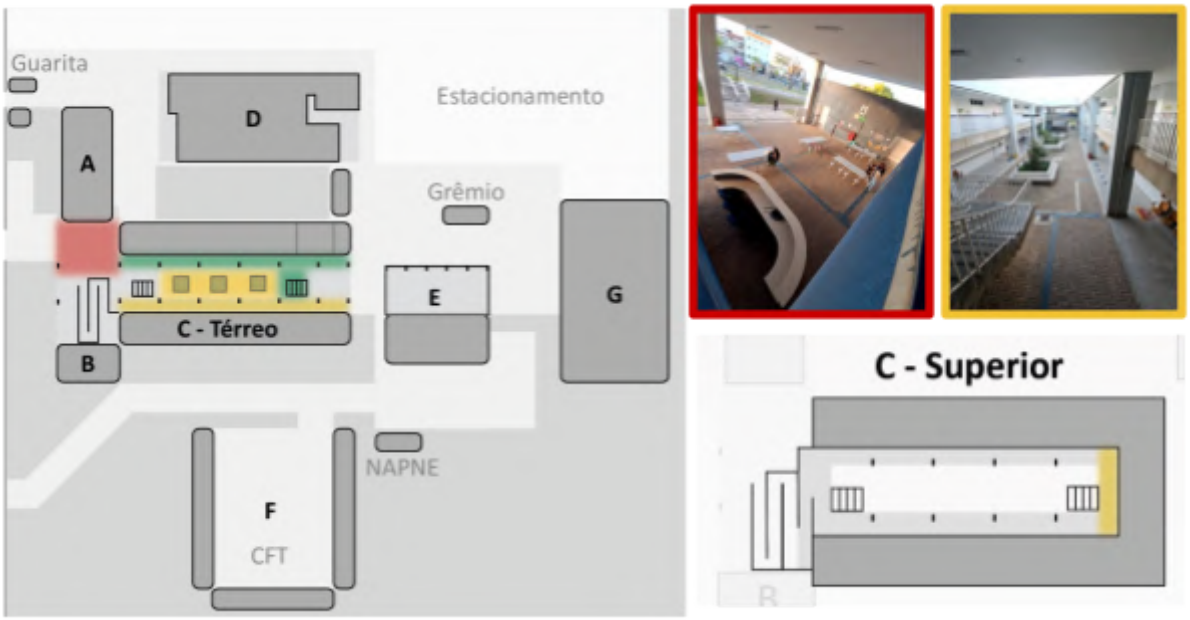
5.3.3 Espaços de Uso Comum: Encontros

Em relação ao uso para atividades de interação social, identificado na categoria encontros, o hall destacou-se como local privilegiado para socialização, refeições e interações informais. As observações revelaram o uso em grupos desse espaço para atividades como tarefas escolares, jogos, conversas e assistir vídeos.

Os questionários de avaliação do grupos focais reforçaram o que foi

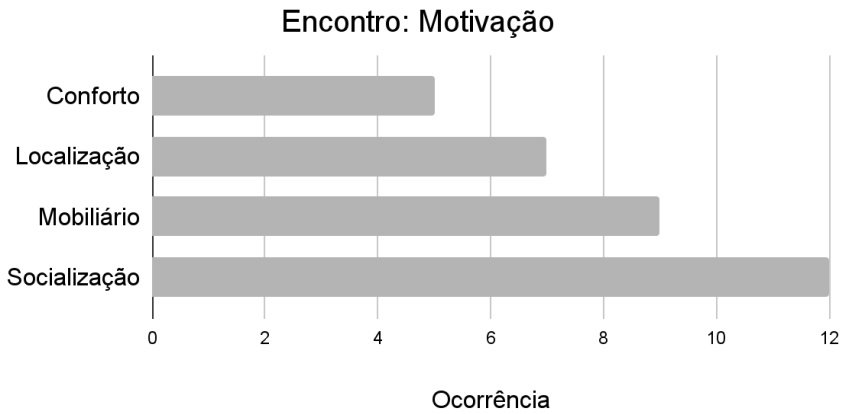
observado, com cerca de 70% dos participantes escolhendo o hall como espaço de encontro (Figura 43). Segundo eles, a escolha do hall e de outros ambientes deu-se em função principalmente das oportunidades de socialização (facilidade de encontrar colegas e interagir antes ou após as aulas) e presença de mobiliário (mesas, cadeiras e bancos) (Gráfico 8). As atividades mais recorrentes foram conversar e se alimentar, com horários de pico coincidentes com a chegada e os intervalos (Gráfico 9 e 10).

Figura 43 — Mapeamento de indicação dos espaços para encontro



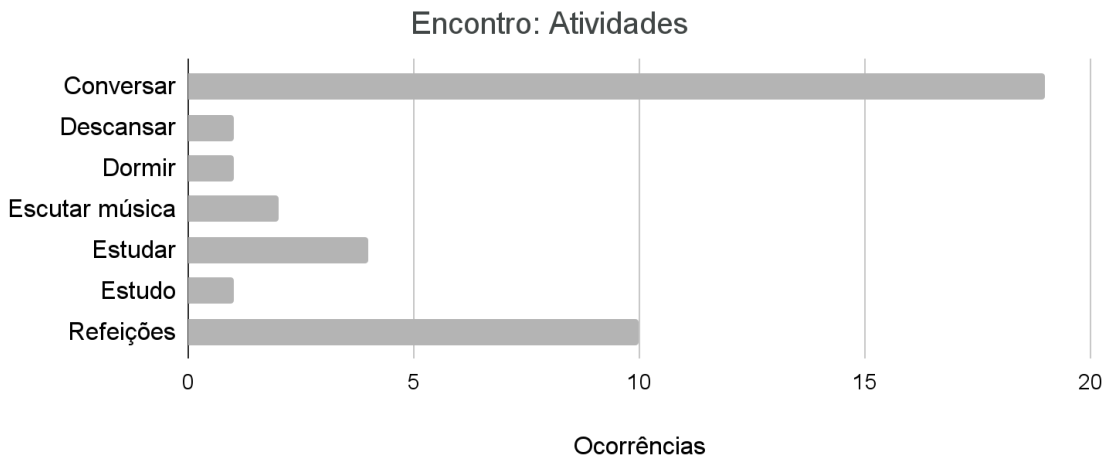
Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Gráfico 8 — Motivações para escolha dos espaços para encontro



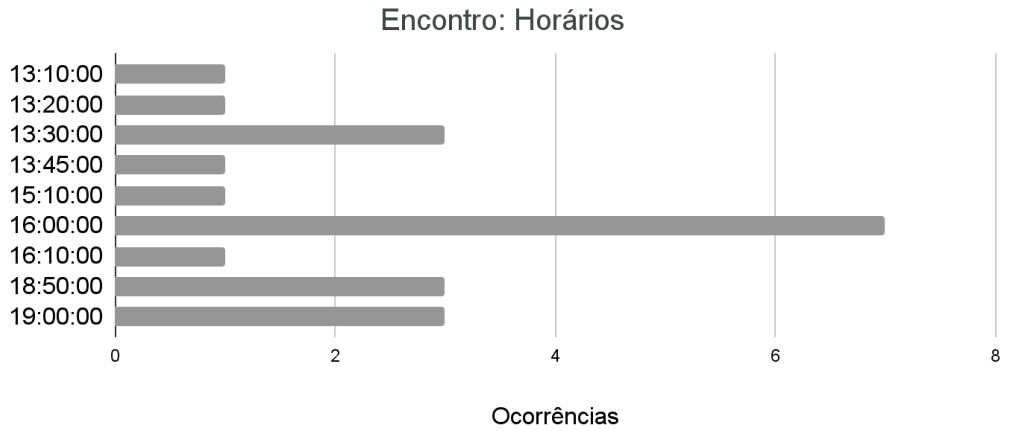
Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Gráfico 9 — Atividades relacionadas à encontro



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Gráfico 10 — Horários de uso dos espaços para encontro



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Essas observações demonstram que os espaços de uso comum, sobretudo o hall, configuram-se como ambientes dinâmicos de convivência, socialização e organização espontânea.

5.3.4 Espaços de Uso Comum: Ócio

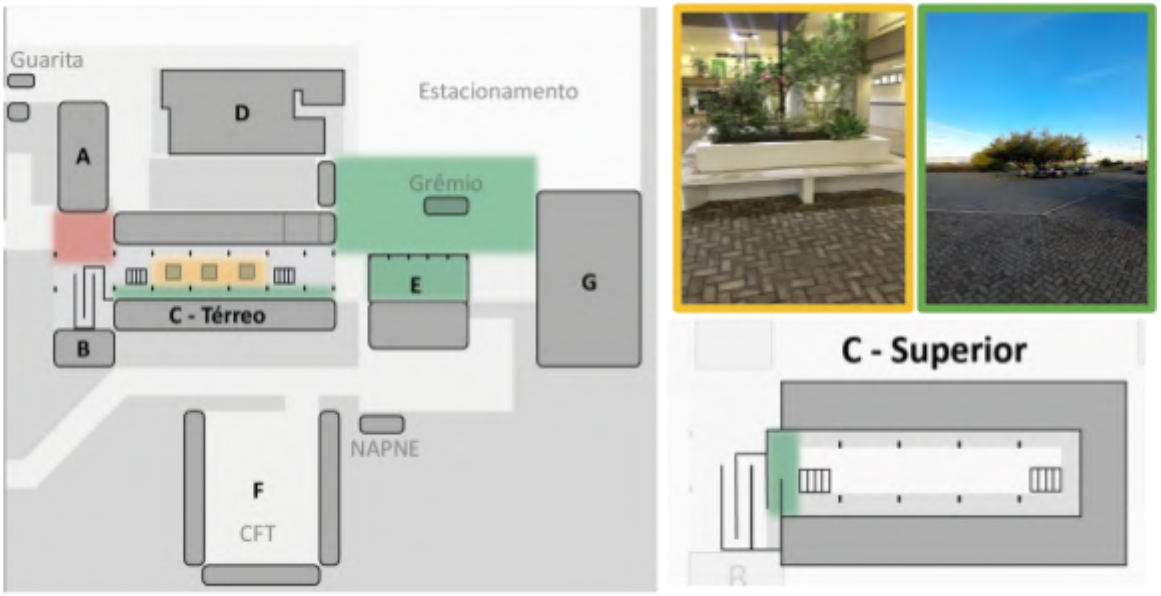
Na análise da dimensão do ócio, o hall figura novamente como um dos espaços de destaque. Neste ponto, notou-se uma variação entre os dados coletados por observação e aqueles obtidos nos grupos focais. Enquanto a observação destacou espaços como o pátio no bloco D e os corredores do pavimento superior (Figura 44), os grupos focais apontaram a área de vivência e o pátio articulador dos blocos C, E, D e G (Figura 45).

Figura 44 — Mapeamento observado dos espaços para encontro e ócio



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

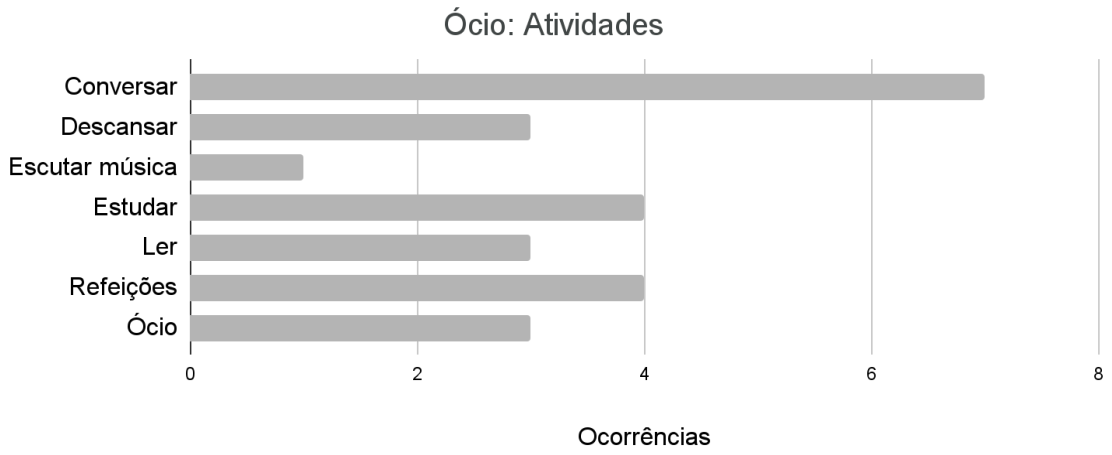
Figura 45 — Mapeamento de indicação dos espaços para ócio



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

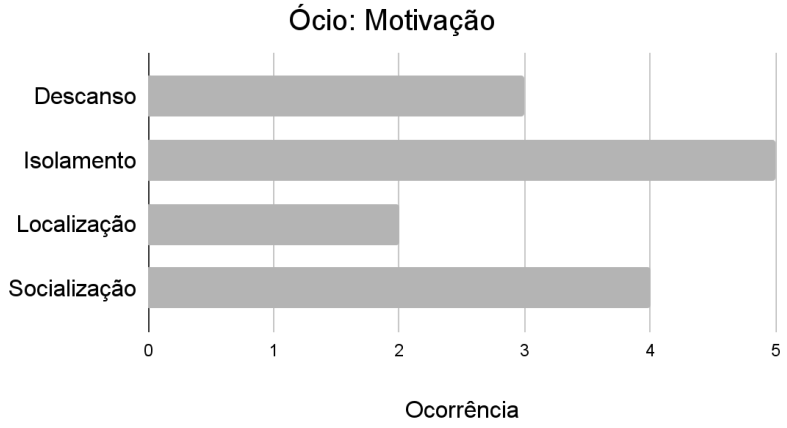
Segundo os participantes, os espaços eram utilizados para atividades como conversas, refeições, estudo, descanso e leitura (Gráfico 11). Nenhum dos participantes apontou o uso de celulares como uma das atividades, porém foi uma das que mais se destacou nas observações. A motivação para a escolha desses espaços foi relacionada pelos participantes a isolamento (busca por silêncio e redução de estímulos), socialização, descanso e localização estratégica (Gráfico 12).

Gráfico 11 — Atividades relacionadas ao ócio



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Gráfico 12 — Motivações para escolha dos espaços para o ócio



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

A estrutura física influencia diretamente esses usos. Longarinas, mesas e cadeiras são utilizadas como espaços de repouso, ainda que não planejadas para esse fim. Ao mesmo tempo em que favorece esses comportamentos ao criar espaços protegidos em termos bioclimáticos, a organização espacial evidencia a ausência de mobiliários específicos para o conforto individual e o descanso.

Embora a maior parte dos participantes dos grupos focais destaquem os espaços de uso comum como locais de encontro e socialização, também emergem percepções que valorizam usos individuais e momentos de pausa, sugerindo uma compreensão mais ampla do papel desses ambientes no cotidiano escolar. Por exemplo, uma das respostas afirma “[...] percebi que descansar, ler, até mesmo fazer nada, são pontos importantes na estrutura da instituição” (AvaGF1).

Os dados apontam para uma valorização do ócio como elemento importante da vivência escolar. O descanso, o tempo livre e o uso individual do espaço não

devem ser vistos como ociosidade improdutiva, mas como experiência significativa, especialmente quando se pensa em conforto, pertencimento e bem-estar.

5.3.5 Espaços de Uso Comum: Ensino, Pesquisa e Extensão

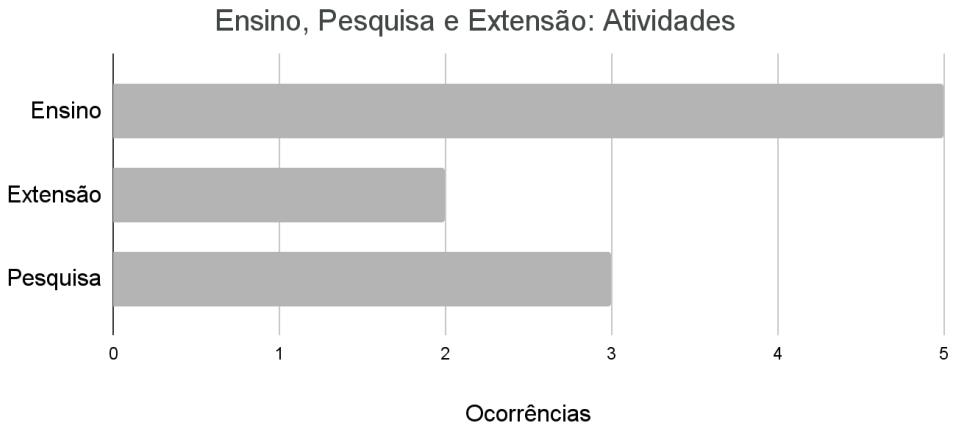
Embora menos frequentes, também foram observadas atividades de ensino, pesquisa e extensão. O hall destacou-se, principalmente, para atividades educativas e de extensão. Além dele, os participantes também mencionaram o espaço com computadores e estantes de livros (Figura 46). O Gráfico 13 detalha a frequência dessas atividades: as mais citadas foram as de ensino (planos de aula, realização de tarefas escolares), seguidas pelas de pesquisa (elaboração de TCC, escrita de relatórios, orientação de projetos e produção acadêmica) e, por fim, as de extensão (ações comunitárias e eventos pontuais). Como fatores motivadores da escolha, os participantes destacaram: a presença de equipamentos, o isolamento e a localização central (Gráfico 14).

Figura 46 — Mapeamento dos espaços para ensino, pesquisa e extensão



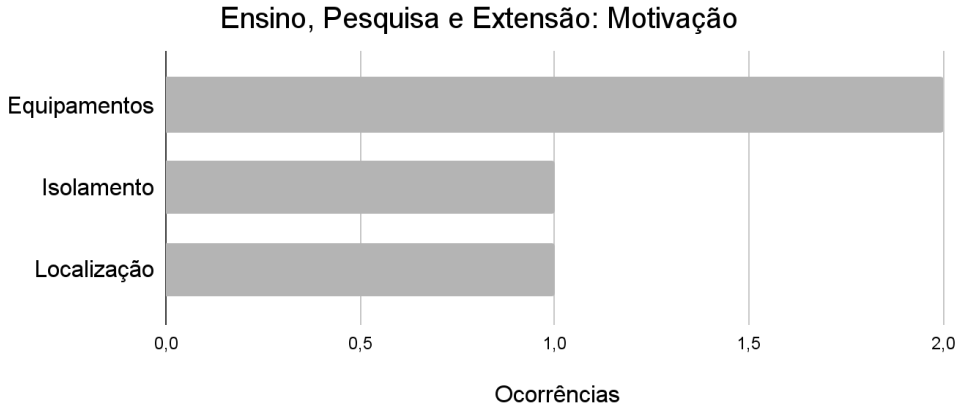
Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Gráfico 13 — Atividades relacionadas ao ensino, pesquisa e extensão



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Gráfico 14 — Motivações para escolha dos espaços para ensino, pesquisa e extensão

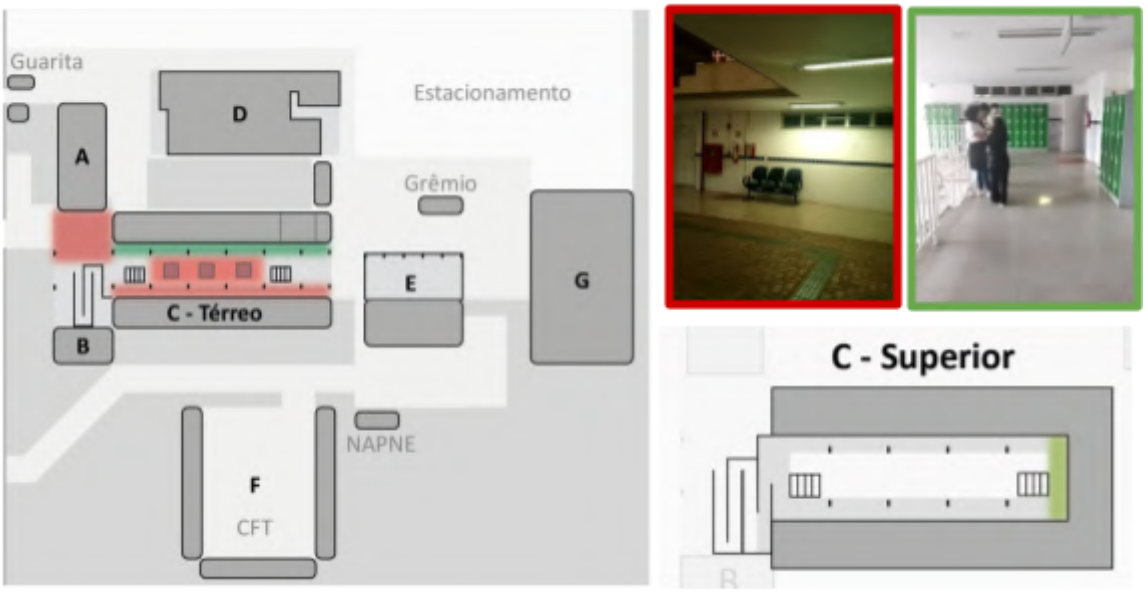


Fonte: elaborado pelo autor (2025).

5.3.6 Espaços de Uso Comum: Conforto e Incômodo

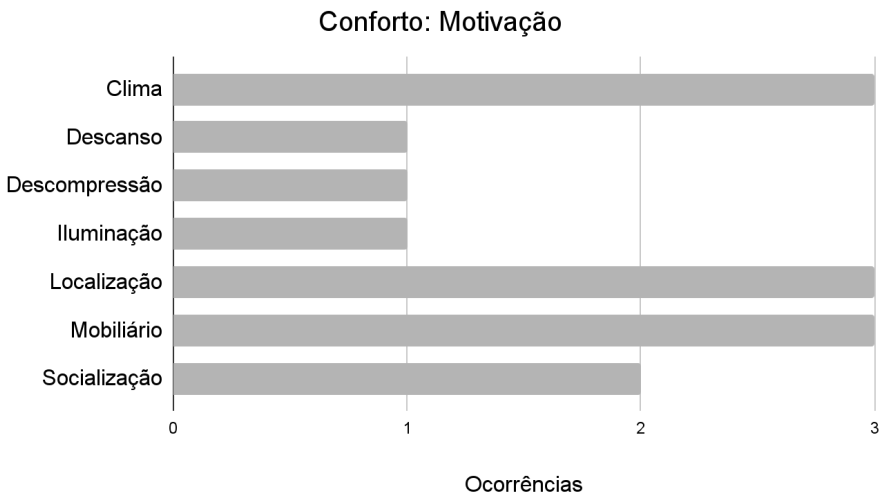
A análise das percepções de conforto nos espaços de uso comum revelou que locais como o hall principal, o átrio do Bloco C e as circulações (inclusive no pavimento superior) foram os mais associados a sensações de bem-estar pelos participantes (Figura 47). Os fatores apontados como motivadores para essa percepção foram a funcionalidade (presença de mobiliário e proximidade das salas de aula), a ambiência (temperatura, ventilação e iluminação agradáveis) e a possibilidade de descanso e descompressão (Gráfico 15). As atividades mais mencionadas relacionam-se com conversar e ócio (Gráfico 16). Os horários de maior uso coincidiram com os momentos de chegada, intervalo e saída do turno vespertino.

Figura 47 — Mapeamento da indicação dos espaços relacionados ao conforto



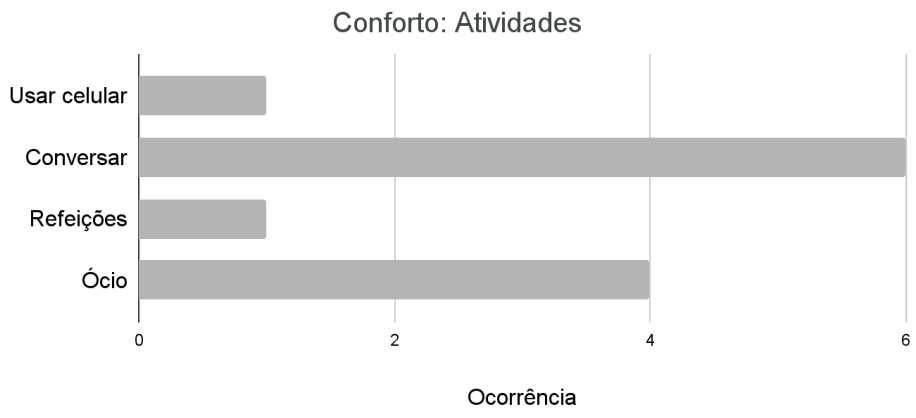
Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Gráfico 15 — Motivações para escolha dos espaços relacionados ao conforto



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Gráfico 16 — Atividades relacionadas ao conforto

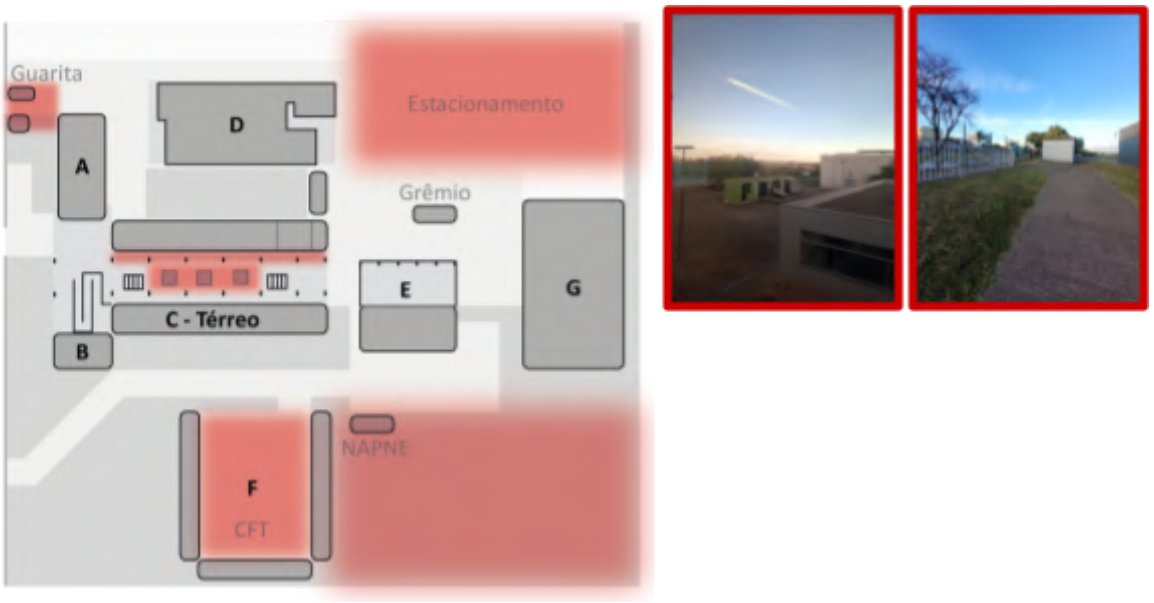


Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Nos questionários de avaliação do Produto Educacional, surgiram falas que reforçam essa percepção positiva, como a de um participante que se referiu ao *campus* como “um espaço agradável” (AvaGF2) e outro que reconheceu, por meio da experiência do jogo, uma nova valorização de ambientes que “acolhem e fazem bem” (AvaGF1).

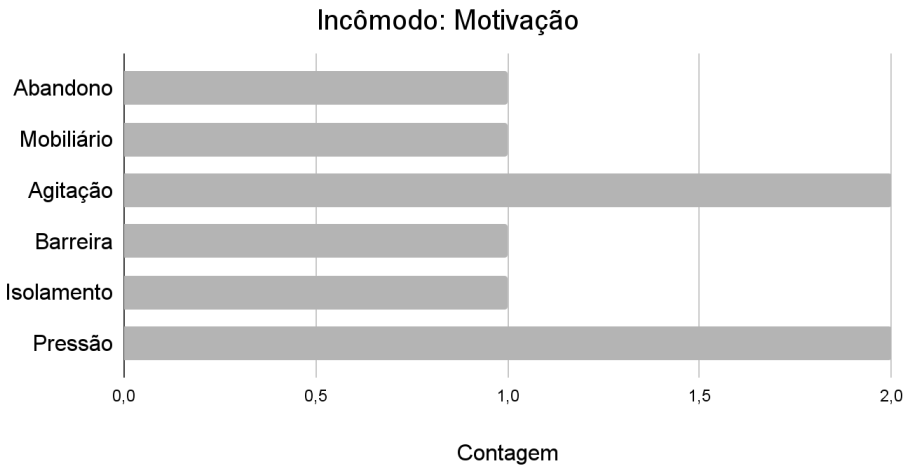
Por outro lado, a análise da categoria incômodo evidenciou críticas e desconfortos relacionados a diferentes áreas do campus. Dentre os espaços citados negativamente estão a guarita, o átrio e a circulação do Bloco C, o estacionamento, a praça central do CFT e áreas não ocupadas do terreno (Figura 48). As justificativas para essa percepção negativa incluíram o excesso de fluxo e barulho, o desconforto do mobiliário, as limitações de acesso e a sensação de abandono, ilustrada pela menção ao "mato alto" (DsfGF1) (Gráfico 17).

Figura 48 — Mapeamento de indicação dos espaços relacionados ao incômodo



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Gráfico 17 — Motivações para escolha dos espaços relacionados ao incômodo



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Além dos incômodos físicos e estruturais, também emergiram críticas mais amplas sobre a vivência escolar. Alguns participantes relataram perceber o *campus* como um lugar exclusivamente voltado às obrigações acadêmicas, sem espaços de alívio ou bem-estar. Esse sentimento foi reforçado por falas como “é um lugar onde nós sempre estamos sobrecarregados […]” (DsfGF1).

A interação com os jogos trouxeram falas contundentes sobre insegurança em áreas mais afastadas (“Eu venho de carro com medo de ser sequestrada” - AudGF2; “a pessoa sozinha não pode ir lá” - AudGF3) e dificuldades relacionadas à alimentação no *campus* (“pedindo macarrão do Uber e morrendo de se endividar” - AudGF2).

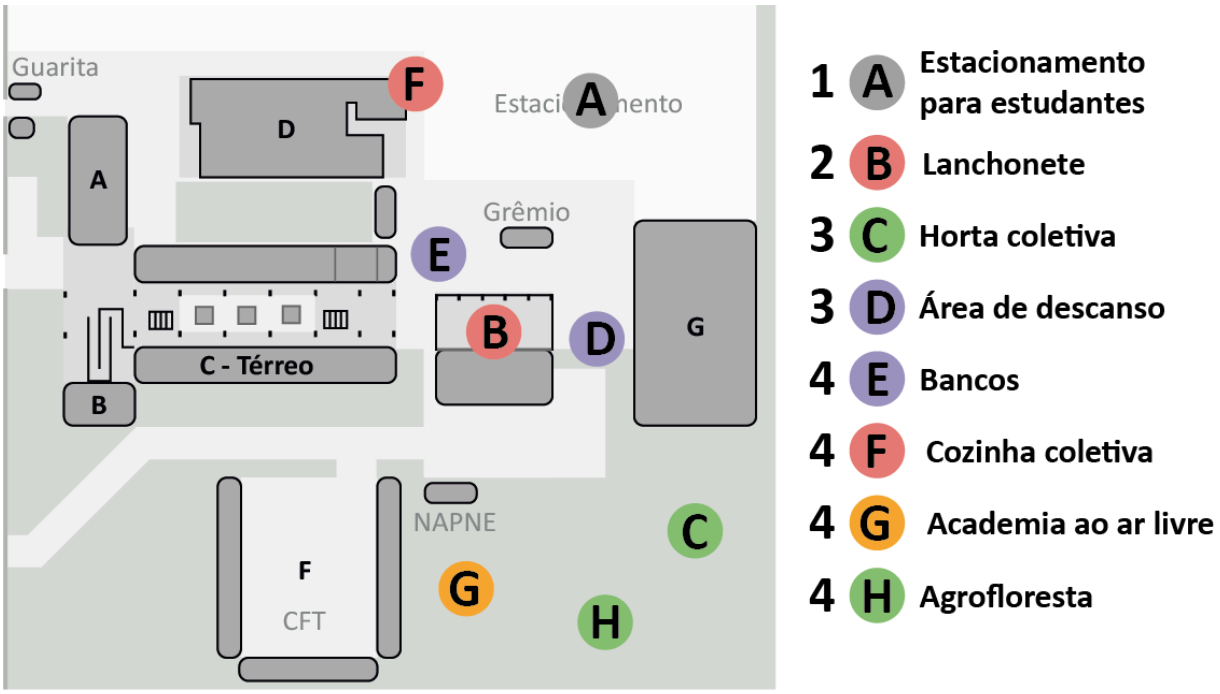
A contraposição entre conforto e incômodo nos relatos e registros analisados destaca a importância de se pensar a ambiência e a infraestrutura escolar como dimensões fundamentais do processo educativo. A presença ou ausência de acolhimento e segurança nos espaços de uso comum afeta a forma como os estudantes se apropriam e se relacionam com o ambiente.

5.3.7 Espaços de Uso Comum: Desejo

A categoria desejo emergiu a partir das respostas aos questionários de avaliação do Produto Educacional e dos áudios registrados nas oficinas de aplicação do jogo *Campus* dos Sonhos. Essa dinâmica provocou os estudantes a imaginarem os espaços de uso comum para o *campus*, revelando tanto demandas concretas quanto aspirações simbólicas vinculadas ao bem-estar, à segurança e à convivência. As Figura 49 e 50 apresenta as configurações de *campus* resultante de cada oficina,

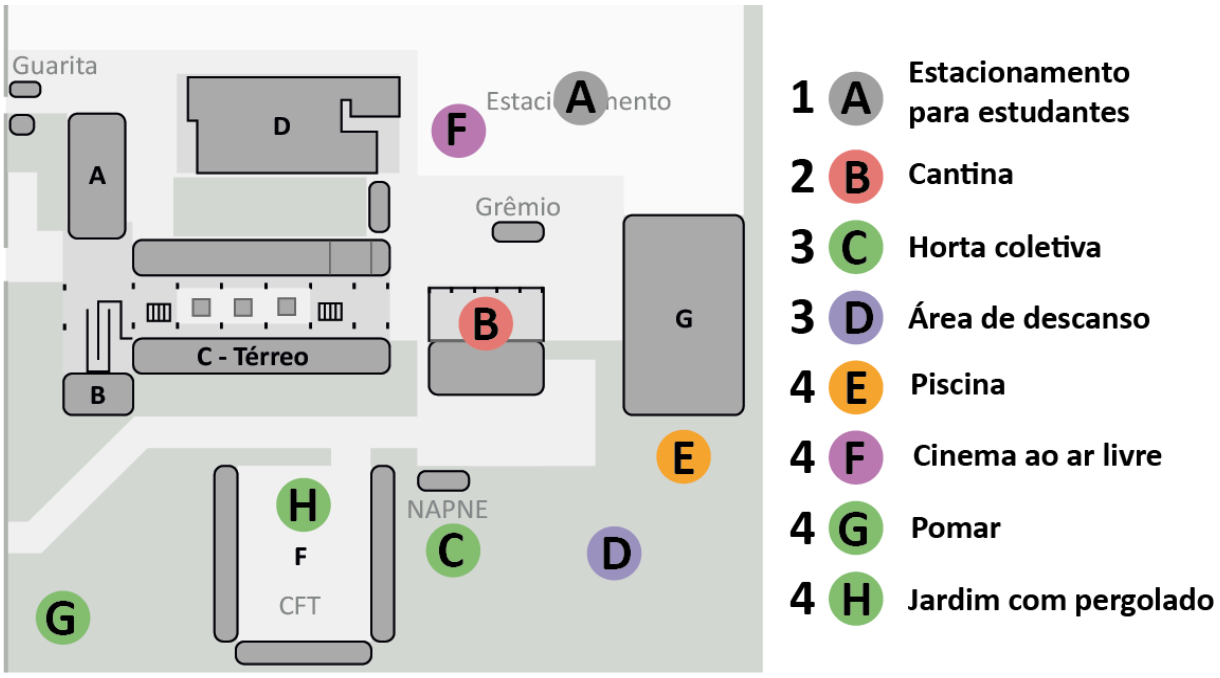
na ordem em que os espaços foram priorizados.

Figura 49 — Resultado jogo *Campus* dos Sonhos: Grupo Focal 2



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Figura 50 — Resultado jogo *Campus* dos Sonhos: Grupo Focal 3



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Nos questionários de avaliação, os estudantes evidenciaram dificuldades cotidianas ligadas à alimentação e à segurança ao indicarem a ausência de refeitório, cantina e estacionamento interno para alunos. As falas apontam para um

desejo por melhorias básicas, mas também por soluções que não necessariamente envolvam grandes investimentos (“[...] algumas delas [melhorias] nem precisam de gastos” - AvaGF3). Essa percepção revela um olhar crítico e criativo sobre o espaço escolar, destacando que transformações significativas podem ser viabilizadas com intervenções simples.

Além das carências, os participantes também demonstraram um desejo por espaços mais acolhedores, verdes e adaptados à diversidade dos usuários. Destacam-se propostas como “área de lazer ampla e verde” (AvaGF2) e “espaços destinados para alunos adultos” (AvaGF3), que indicam uma visão ampliada da escola.

Os áudios das oficinas reforçam essas demandas. A estrutura de alimentação surgiu como tema central em ambos os grupos. Lanchonete, cantina, cozinha coletiva, agrofloresta e horta coletiva foram espaços priorizados nas dinâmicas. O estacionamento para estudantes foi reiteradamente apontado como espaço prioritário final, sinalizando uma questão crítica de segurança e acesso.

Para além da infraestrutura básica, os estudantes também expressaram desejos vinculados ao descanso, à contemplação e ao lazer, como jardim pergolado, pomar, área de descanso, cinema ao ar livre e até piscina. Essas propostas revelam a compreensão do espaço escolar não apenas como local de atividades acadêmicas, mas também como território de bem-estar, socialização e cuidado.

A análise da categoria desejo mostra que os estudantes, quando convidados a refletir, articulam memória, crítica e imaginação. Seus desejos extrapolam a simples reclamação por carência estrutural e apontam para um projeto de escola mais sensível às suas vivências e necessidades.

5.3.8 Síntese

Como síntese desta seção, observa-se uma apropriação diferenciada dos espaços conforme o perfil dos usuários: estudantes, sobretudo do ensino médio, utilizam intensamente áreas como o hall para socialização, estudo, descanso e circulação, enquanto servidores e terceirizados apresentam uso mais pontual e funcional.

As percepções indicam que o conforto está associado à ambiência, mobiliário e localização estratégica, enquanto os incômodos derivam de fatores como barulho, insegurança e percepção de abandono de áreas. Emergiram também críticas à falta

de espaços de acolhimento, descanso e alimentação. A categoria desejo evidenciou uma visão crítica e propositiva por parte dos participantes. Os usuários reconhecem os espaços de uso comum como fundamentais para o bem-estar e a vivência escolar, defendendo melhorias que vão além da funcionalidade.

Dessa forma, os dados revelam não apenas uma apropriação dos espaços conforme o perfil dos usuários, mas também um conjunto de demandas e desejos que apontam para a necessidade de uma escuta ativa na gestão dos ambientes escolares.

O Quadro 20 apresenta resumidamente os resultados.

Quadro 20 — Síntese: Objetivo C

Objetivo C	Identificar os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços escolares de uso comum.
Questão C1	Quem utiliza e como são utilizados os espaços de uso comum no IFB?
Questão C2	Quais as percepções e necessidades dos usuários em relação aos espaços de uso comum?
Síntese	Os dados indicam usos distintos por diferentes grupos, apontam necessidades (refeitório, descanso, segurança) e valorização de espaços para convivência e ócio. Estudantes utilizam intensamente o hall e outros espaços para socialização, estudo, descanso e circulação. Servidores e terceirizados têm presença mais funcional e pontual. Foram expressas necessidades por infraestrutura básica (alimentação, segurança, descanso) e espaços mais acolhedores. Há críticas e desejos por transformação e reconhecimento do valor desses ambientes.

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

5.4 Espaços Escolares de Uso Comum e a EPT

Esta seção final dedica-se à análise dos resultados à luz do objetivo geral da pesquisa: compreender os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT, reconhecendo sua importância para a cultura escolar. Para tanto, a discussão é orientada por três categorias centrais, que derivam dos princípios norteadores da proposta político-pedagógica dos Institutos Federais: formação humana integral (i), verticalização (ii) e pesquisa como princípio pedagógico (iii). A análise buscará, portanto, identificar como esses três princípios se materializam nos espaços, utilizando como base os dados e as discussões já apresentados nos objetivos específicos anteriores.

A análise dos documentos e observações revelou que os espaços de uso comum do *campus* não dispõem de áreas específicas para atividades que incorporem a concepção da formação humana integral. Ainda que existam espaços como biblioteca, auditório e ginásio, esses espaços não são de acesso livre e obedecem a uma lógica diferente dos espaços de uso comum. Por outro lado, espaços como o hall e o átrio demonstraram-se significativos para os usuários, sendo utilizados para descanso, socialização, lazer e atividades pedagógicas não convencionais. Nos grupos focais, os participantes reforçaram a importância desses locais como ambientes que favorecem o bem-estar e a convivência. Essa perspectiva foi corroborada pelas falas nas oficinas e pelos questionários de avaliação.

A forma como o *campus* é apropriado demonstra a importância de ambientes que acolham a subjetividade dos sujeitos, reconhecendo que a formação vai além da instrução técnica e inclui experiências de lazer, descanso e expressão pessoal. Nesse sentido, destaca-se o jogo *Campus* dos Sonhos, onde os participantes priorizaram espaços relacionados com alimentação e bem estar (pomar, horta coletiva, agroflorestas, área de descanso), esportes (piscina, academia ao ar livre) e descanso (bancos e área de descanso) e cultura (cinema ao ar livre).

A coexistência de cursos de diferentes níveis (ensino médio, técnico e superior) e o uso compartilhado dos espaços comuns demonstram a materialização do princípio da verticalização. A planta do *campus*, embora setorizada, permite a circulação e o encontro entre os diferentes grupos. O hall, em particular, foi identificado como um ponto de convergência simbólica.

As falas durante os jogos evidenciaram possíveis tensões resultantes dos interesses dos diferentes grupos. Por exemplo, durante a dinâmica de priorizar espaços para “construir” o *campus*, os participantes escolheram o estacionamento para estudantes em detrimento da cantina, que também beneficiaria, segundo eles, aqueles que estão no Ensino Médio Integrado (“Nossa, os meninos do ensino médio passando fome aqui, já estão ficando amarelo [sic]” - AudGF2). Ou ainda, quando no mesmo jogo mas com outro grupo de aplicação, descartaram escolher um espaço de jogos pois “aluno já faz algazarra sem isso, imagina com isso” (AudGF3).

Emergiram também questões intergeracionais (“Falta [sic] alguns espaços destinados para alunos adultos” - AvaGF3) que revelam os desafios da verticalização em termos de convivência e equidade no uso dos espaços. A

verticalização foi outro tema expresso em falas que evidenciam a presença de estudantes de graduação oriundos do EMI (“[...] e eu acho que quem estudou aqui no ensino médio conhece o *campus*” - AudGF2).

A pesquisa como princípio pedagógico foi a categoria que apresentou menor incidência nos dados. As observações não registraram práticas de pesquisa evidentes ocorrendo nos espaços de uso comum, e os registros dos jogos, áudios e questionários de avaliação tampouco revelaram um vínculo direto entre esses ambientes e o desenvolvimento de atividades investigativas.

Quando a prática da pesquisa foi mencionada, apareceu de forma pontual, relacionada à redação de trabalhos e reuniões de orientação, e sem associação clara com um espaço específico. Essa ausência sugere que o princípio da pesquisa não está integrado à cultura cotidiana dos espaços escolares de uso comum. A transposição desse princípio para além das salas de aula pode constituir um desafio à efetiva consolidação de uma proposta formativa que inclua a investigação como prática transversal e significativa.

A análise revelou que os espaços de uso comum desempenham papel central na construção das culturas escolares, ao favorecerem experiências diversas, como convivência, lazer, estudo e pertencimento. A formação humana integral se expressa nesses usos diversos, que ultrapassam as funções estritamente voltadas para a formação técnica e tecnológica. A verticalização é percebida no compartilhamento dos ambientes pelos diferentes grupos, gerando aproximações e tensões. Já o princípio da pesquisa como prática pedagógica teve presença limitada nos espaços comuns. Os jogos mostraram-se dispositivos com potencial para escuta, engajamento e reflexão crítica, revelando sentidos atribuídos aos espaços e promovendo a valorização de suas múltiplas funções no cotidiano escolar.

O Quadro 21 apresenta resumidamente os resultados da pesquisa.

Quadro 21 — Síntese: Objetivo Geral

Objetivo Geral	Compreender os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT, reconhecendo sua importância para a cultura escolar.
Objetivo A	Propor o uso de jogos como ferramenta para engajar os usuários na reflexão sobre os espaços escolares de uso comum e obter informações sobre seus usos e necessidades.
Objetivo B	Caracterizar os espaços escolares de uso comum objeto do estudo.
Objetivo C	Identificar os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços escolares de uso comum.
Síntese	Os espaços de uso comum têm papel central para as culturas escolares. Podem favorecer vivências que ultrapassam a formação meramente técnica e tecnológica, materializando a realização de uma formação humana integral. Os jogos aplicados engajaram os participantes, despertaram memórias, identificaram demandas e estimularam reflexões. Foram avaliados positivamente quanto à usabilidade, estética e aprendizagem, especialmente ao envolveram mecânicas colaborativas e competitivas. O *campus* é organizado em blocos, com funções específicas, separados por praças e circulações. Apresenta potencial de integração e ampliação, contudo, também possui limitações, como a ausência de interligação coberta entre blocos e a exposição de áreas abertas à incidência solar excessiva. Os dados indicam usos distintos por estudantes e servidores, com necessidades relacionadas principalmente à alimentação, descanso e segurança. A formação humana integral se expressa nesses usos diversos, que ultrapassam as funções estritamente voltadas para a formação técnica e tecnológica. A verticalização se expressa no uso compartilhado e nas tensões entre diferentes grupos. A pesquisa como princípio pedagógico foi identificada de modo mais indireto.

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação partiu do problema de como se relacionam os usos e necessidades dos usuários dos espaços escolares de uso comum com as culturas escolares no contexto da Educação Profissional e Tecnológica (EPT). Uma das motivações desta investigação foi a constatação da escassez de estudos historiográficos sobre arquitetura escolar, em especial aquelas voltadas para o ensino profissionalizante (Bencostta, 2019; Frago, 2001).

A formação humana integral, a verticalização e a pesquisa como princípio pedagógico são parte das bases conceituais que nortearam a criação dos Institutos Federais (Pacheco, 2023). Esses eixos resultam em espaços escolares complexos, que devem contemplar múltiplas demandas. Os espaços de uso comum, ao serem o lugar de confluência de todo o diverso público que frequenta os IFs, impõem desafios singulares aos ambientes escolares. A pesquisa buscou compreender essas dinâmicas a partir de um olhar que considera o espaço como componente ativo das culturas escolares.

Este trabalho desenvolveu o Produto Educacional (PE) para alcançar este objetivo, em formato de jogos sérios e estratégias de gamificação como ferramentas metodológicas e pedagógicas. A dinâmica dos jogos foi importante para identificar os usos e as necessidades da comunidade escolar, como a demanda por espaços mais qualificados para descanso, estudo, alimentação e segurança. A convivência intergeracional mostrou-se um ponto de tensão e oportunidade, indicando uma lacuna de atuação institucional. Os espaços de uso comum foram reconhecidos pelos participantes como locais de socialização e memória. Isso corrobora a visão do espaço como uma “construção social” (Frago, 2001a, p. 64), realidade construída individual e socialmente.

Fica evidente, assim, que o espaço escolar não é um palco neutro: ao mesmo tempo que influencia e é influenciado por seus sujeitos, ele carrega intencionalidades, memórias e disputas que podem ser desveladas e debatidas. Dinâmica semelhante se manifesta em uma escala mais ampla, na relação entre o *campus* e seu território, conforme sintetiza Pacheco (2023, p. 65): “o *campus* influencia, mas também é influenciado por esta realidade. Educa e é educado”.

Ao buscar responder à questão central da pesquisa, evidencia-se que os usos e necessidades dos espaços de uso comum são parte constitutiva da cultura escolar. A pesquisa ressalta que esses espaços não são apenas áreas de

circulação, eles abrigam usos e devem responder às necessidades diversas de socialização, de descanso, culturais, de memória e identidade, pedagógicos e de pesquisa/extensão.

Tais usos e necessidades dialogam com as bases conceituais que norteiam a EPT, orientado a construção dos currículos explícitos: definição de componentes curriculares, itinerários formativos, normas, políticas institucionais e outros aspectos da realidade cotidiana da escola que integram as suas culturas escolares. Por outro lado, compreendidos como um “[...] programa educador, [...] um elemento do currículo invisível ou silencioso" (Escolano, 2001, p. 45), o espaço escolar, em especial os de uso comum, ainda carecem de uma reflexão institucional mais profunda. A conscientização sobre a relação entre esses espaços e as culturas escolares pode orientar a construção de ambientes mais alinhados aos objetivos dos Institutos Federais.

A ausência de infraestruturas adequadas, como refeitórios e áreas de descanso, não é um mero déficit funcional, mas uma lacuna que impacta a experiência educativa e a efetivação de princípios como a formação humana integral, um dos pilares da EPT. A questão transcende a infraestrutura e alcança a própria concepção desses espaços. Frequentemente, os processos de planejamento, ao atenderem urgências administrativas, resultam em ambientes concebidos de forma mecânica, sem considerar as necessidades humanas de apropriação. Como afirma Frago, “a alta eficácia do mecanismo planejado revela-se altamente ineficaz” (Frago, 2001a, p. 138).

Esta pesquisa oferece contribuições principalmente no campo metodológico e da prática social. Quanto ao metodológico, contribui ao utilizar jogos sérios como instrumento de pesquisa-ação e escuta ativa da comunidade escolar. Quanto à prática social, o Produto Educacional desenvolvido pode ser adaptado e aplicado em outros contextos escolares como ferramenta pedagógica, de diagnóstico ou de planejamento participativo. Os resultados da pesquisa também oferecem subsídios concretos para a gestão dos *campi* dos IFs.

Pode-se apontar como limitações a concentração em um único *campus* do IFB e a aplicação dos jogos majoritariamente com estudantes de cursos técnicos subsequentes e superiores, o que restringe a generalização dos resultados. A composição dos participantes esteve condicionada à disponibilidade e interesse, o que pode ter influenciado as respostas e percepções registradas. Além disso, os

jogos foram aplicados em oficinas pontuais, não permitindo uma análise longitudinal do impacto das reflexões suscitadas.

Para pesquisas futuras, sugere-se a replicação do Produto Educacional em outros *campi* dos Institutos Federais, visando à construção de estudos comparativos. Sugere-se ainda a aplicação dos jogos com outros públicos, possibilitando que diferentes usuários interajam entre si. Essa interação pode oferecer oportunidades interessantes de debates sobre a gestão democrática escolar. O desenvolvimento e aplicação do Produto Educacional podem ser investigados por outras perspectivas, como a do *design* de jogos. Por fim, pode-se aprofundar o uso das técnicas da Sintaxe Espacial, adicionando outro ângulo para a comparação dos dados coletados.

Espera-se que este trabalho contribua para ampliar o debate sobre a importância dos espaços escolares de uso comum como elementos constitutivos da cultura escolar e da formação humana. Ouvir a comunidade escolar e valorizar sua experiência cotidiana é essencial para a construção de ambientes educacionais mais democráticos, acolhedores e significativos, condizentes com os ideais que fundamentam a Educação Profissional e Tecnológica, tal qual concebida na criação dos Institutos Federais.

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso. **Etnografia da prática escolar**. Campinas, SP: Papirus Editora, 2013. (Prática Pedagógica).

ANTUNES, Ricardo. **Os Sentidos do Trabalho: ensaios sobre a afirmação e a negação do trabalho**. São Paulo: Boitempo, 1999.

ASSIS, Ana Paula Silva de. Pedagogia sócio-espacial: uma abordagem por meio dos jogos. **urbe. Revista Brasileira de Gestão Urbana**, Curitiba, v. 14, p. e20210101, 2022.

BAYECK, Rebecca Yvonne. Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. **Simulation & Gaming**, v. 51, n. 4, p. 411–431, 2020.

BEDWELL, Wendy L. *et al.* Toward a Taxonomy Linking Game Attributes to Learning: An Empirical Study. **Simulation & Gaming**, v. 43, n. 6, p. 729–760, 2012.

BENCOSTTA, Marcus Levy. A escrita da arquitetura escolar na historiografia da educação brasileira (1999-2018). **Revista Brasileira de História da Educação**, Maringá, v. 19, p. e064, 2019.

BENCOSTTA, Marcus Levy Albino. Arquitetura e espaço escolar: o exemplo dos primeiros grupos escolares de Curitiba (1903-1928). *In*: BENCOSTTA, Marcus Levy Albino (org.). **História da Educação, Arquitetura e Espaço Escolar**. São Paulo: Cortez, 2005. p. 141–170.

BERG, Bruce L.; LUNE, Howard. **Qualitative research methods for the social sciences**. Ninth editioned. New York, NY: Pearson, 2017.

BUNT, Lance *et al.* Play with Purpose: A Heuristic Approach to Evaluating Tabletop Serious Games for Academic Integrity Education. **European Conference on Games Based Learning**, v. 18, n. 1, p. 142–152, 2024.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. 1. ed. Petrópolis-RJ: Editora Vozes, 2017.

CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS. **Centro de Memória do CEFET-MG (Cemet)**. Minas Gerais, 2024. Disponível em: https://www.memoria.cefetmg.br/. Acesso em: 6 abr. 2024.

CENTROS INTEGRADOS DE EDUCAÇÃO PÚBLICA. *In*: WIKIPÉDIA: A ENCICLOPÉDIA LIVRE. Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:2011-06-12_CIEP_Brizol%C3%A3o_172_N%C3%A9lson_Rodrigues.JPG Acesso em: 3 jun. 2024.

DETERDING, Sebastian *et al.* Gamification: Toward a Definition. *In*: CHI 2011 GAMIFICATION WORKSHOP, 2011, Vancouver, Canadá. **Proceedings of the Chi 2011 Gamification Workshop**. Vancouver, Canadá: ACM Publication, 2011. p. 7–12.

ESCOLANO, Agustín. Arquitetura como programa: Espaço-escola e currículo. *In*:

ESCOLANO, Agustín; FRAGO, Antonio Viñao. **Currículo, Espaço e Subjetividade**. 2. ed. Rio de Janeiro: DP & A, 2001. p. 19–57.

FERNÁNDEZ, José; GÁRATE, Patricio. **Playful Planning: On Game Dynamics and Collective Decision-Making**. 2022. Disponível em: https://www.koozarch.com/interviews/playful-planning-on-game-dynamics-and-collective-decision-making. Acesso em: 6 abr. 2024.

FONSECA, Edson Silva da. **Entrevista concedida aos autores**. Brasília, 2023.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. 20. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1999.

FRAGO, Antonio Viñao. Del espacio escolar y la escuela como lugar: propuestas y cuestiones. **Historia de la Educación**, v. 12, p. 17–74, 1993.

FRAGO, Antonio Viñao. Do espaço escolar e da escola como lugar: propostas e questões. *In*: CURRÍCULO, ESPAÇO E SUBJETIVIDADE. 2. ed. Rio de Janeiro: DP & A, 2001a. p. 59–139.

FRAGO, Antonio Viñao. Espaços, Usos e Funções: a localização e a disposição física da direção escolar na escola graduada. *In*: BENCOSTTA, Marcus Levy Albino (org.). **História da Educação, Arquitetura e Espaço Escolar**. São Paulo: Cortez, 2005. p. 15–47.

FRAGO, Antonio Viñao. Introdução. *In*: CURRÍCULO, ESPAÇO E SUBJETIVIDADE. 2. ed. Rio de Janeiro: DP & A, 2001b.

FRAGO, Antonio Viñao. **Sistemas educativos, culturas escolares e reformas**. 1. ed. Mangualde: Pedago, 2007. (Colecção Política, media, estudos culturais, v. 7).

FRIGOTTO, Gaudêncio. Concepções e mudanças no mundo do trabalho e ensino médio. *In*: FRIGOTTO, Gaudêncio *et al.* (org.). **Ensino médio integrado: concepção e contradições**. São Paulo, SP : Rio de Janeiro, RJ: Cortez Editora ; Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio, Fundação Oswaldo Cruz, 2010.

FRIMAN. **Presidio Modelo in Cuba**. Cuba, 2005. Fotografia digital colorida, Wikimedia Commons. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Presidio-modelo2.JPG. Acesso em: 17 jul. 2025.

FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL. **Biblioteca Nacional Digital do Brasil**. [*S. l.*], 2024. Disponível em: https://bdlb.bn.gov.br/. Acesso em: 6 abr. 2024.

GARCIA, Patrícia Melasso. **Pedagogias Invisíveis do Espaço Escolar**. 2016. 407 f. Tese (Doutorado) - Universidade de Brasília, Brasília: PPG/FAU/UnB, 2016.

HILLIER, Bill. **Space is the machine**. Londres: Space Syntax, 2007. Disponível em: https://spaceisthemachine.com. Acesso em: 30 mar. 2023.

HILLIER, Bill; HANSON, Julienne. **The Social Logic of Space**. 1. ed. New York: Cambridge University Press, 1984. Disponível em: https://www.cambridge.org/core/product/identifier/9780511597237/type/book. Acesso

em: 20 mar. 2025.

HOLANDA, Frederico de. **O espaço de exceção**. Brasília, DF: FRBH, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 9. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1938.

INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA. **Campus Estrutural - Sobre o Campus**. Brasília, 2024a. Disponível em: https://www.ifb.edu.br/campus-estrutural/sobre-o-campus. Acesso em: 6 abr. 2024.

INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA. **Campus Gama - Página Inicial**. Brasília, 2024b. Disponível em: https://www.ifb.edu.br/gama/pagina-inicial. Acesso em: 6 abr. 2024.

INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA. **Estatuto**. Brasília, DF: IFB, 2011.

INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA. **Plano de Desenvolvimento Institucional: PDI 2019/2023**. Brasília, DF: IFB, 2021.

INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA. **Plano Diretor de Infraestrutura**. Brasília, DF: IFB, 2022.

INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA. **Projeto Pedagógico Institucional**. Brasília, DF: IFB, 2019.

JULIA, Dominique. A cultura escolar como objeto histórico. **Revista Brasileira de História Da Educação**, Campinas, v. 1, p. 9–43, 2001.

KLEIMAN, Fernando. **WINNING DATA: Designing and testing a game to change civil servants' attitudes towards open governmental data provision**. 2021. - Delft University of Technology, Delft, 2021. Disponível em: http://resolver.tudelft.nl/uuid:01bc5442-00a4-45ca-ae48-1440ef16f833. Acesso em: 28 fev. 2025.

KOHLSDORF, Gunter; KOHLSDORF, Maria Elaine. **Ensaio sobre o desempenho morfológico dos lugares**. Brasília, DF: Frbh, 2017.

KOWALTOWSKI, Doris C. C. K. **Arquitetura escolar: o projeto do ambiente de ensino**. São Paulo: Oficina de Textos, 2011.

KRATH, Jeanine; SCHÜRMANN, Linda; VON KORFLESCH, Harald F.O. Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. **Computers in Human Behavior**, v. 125, p. 106963, 2021.

LA CARRETA, Marcelo. **Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático**. Curitiba: Appris Editora e Livraria Eireli - ME, 2018.

LAMERAS, Petros *et al.* Essential features of serious games design in higher education: Linking learning attributes to game mechanics. **British Journal of Educational Technology**, v. 48, n. 4, p. 972–994, 2017.

LEFEBVRE, Henri. **A produção do espaço**. Paris: Éditions Anthropos, 2000.

MARX, Karl. **Contribuição à Critica da Economia Política**. tradução: Florestan Fernandes. São Paulo: Expressão Popular, 2008.

MATTAR, João; RAMOS, Daniela Karine. **Metodologia de Pesquisa em Educação: Abordagens Qualitativas, Quantitativas e Mistas**. São Paulo, SP: Edições 70, 2021.

MEC. **Ministério da Educação**. Brasília, 2024. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/2024/marco/governo-federal-anuncia-100-novos-campi-de-institutos-federais. Acesso em: 6 abr. 2024.

MEDEIROS, Valério. **Urbis Brasiliae: o labirinto das cidades brasileiras**. 1ªed. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

MUNHOZ, Daniella Rosito Michelena. **Design de Jogos de Tabuleiro e Dinâmicas Cooperativas: Uma Abordagem Histórico-Cultural**. 2018. 282 f. Tese (Doutorado em Design) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2018.

NETTO, José Paulo. **Introdução ao estudo do método de Marx**. 1ªed. São Paulo: Expressão Popular, 2011.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Projeto História**, v. 10, n. História e Cultura, p. 7–28, 1993.

PACHECO, Eliezer. Breves anotações sobre os Institutos Federais. *In*: FIORUCCI, Rodolfo (org.). **15 anos dos Institutos Federais: história, política e desafios**. Foz do Iguaçu: Editora Parque Itaipu, 2023. p. 61–73.

PREFEITURA ESTUDA MELHORIAS PARA A ESTRUTURA DO CAIC. **O Popular do Paraná**, Paraná, 2024. Disponível em: https://opopularpr.com.br/prefeitura-estuda-melhorias-para-a-estrutura-do-caic/. Acesso em: 6 jun. 2024.

RAMOS, Marise Nogueira; PORTO JÚNIOR, Manoel José. Os Institutos Federais e a defesa do ensino médio integrado: uma relação histórica. *In*: PACHECO, Eliezer; FIORUCCI, Rodolfo (org.). **15 anos dos Institutos Federais: história, política e desafios**. 1ªed. Foz do Iguaçu, PR: Editora Parque Itaipu, 2023. p. 28–43.

REZENDE, Felipe Augusto De Mello; SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. Articulação teórica entre os atributos do jogo para a aprendizagem e a classificação do jogo em Roger Caillois: possibilidades para o ensino de química. **Ensino & Multidisciplinaridade**, Maranhão, p. e1023, 2023.

SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo. Razão e Emoção**. 4. ed. São Paulo, SP: Edusp, 1996. (Milton Santos).

SANTOS, André; SILVA, Thiago De Faria. Bem viver IF: um jogo para refletir sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT. **Revista Educar Mais**, Pelotas-Rs, v. 9, p. 1–15, 2025.

SÃO PAULO (SP). SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. **CEU Parque Veredas**. São Paulo, 2024. Disponível em: https://ceu.sme.prefeitura.sp.gov.br/unidade/ceu-parque-veredas/. Acesso em: 6 abr. 2024.

SAVIANI, Dermeval. Trabalho e educação: fundamentos ontológicos e históricos. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 34, p. 152–165, 2007.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de Identidade: uma introdução às Teorias do Currículo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

SILVA, Caetana Juracy Rezende; PACHECO, Eliezer. A concepção do projeto político-pedagógico dos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia. *In*: PACHECO, Eliezer; FIORUCCI, Rodolfo (org.). **15 anos dos Institutos Federais: história, política e desafios**. 1ªed. Foz do Iguaçu, PR: Editora Parque Itaipu, 2023. p. 5–27.

TAN, Ekim. Negotiation and Design for the Self-Organizing City. **Architecture and the Built Environment**, 2014. Disponível em: https://journals.open.tudelft.nl/abe/article/view/tan. Acesso em: 28 fev. 2025.

UCL, ... **UCL Space Syntax**. 2024. Disponível em: https://www.spacesyntax.online. Acesso em: 29 mar. 2024.

APÊNDICES

APÊNDICE A - PRODUTO EDUCACIONAL.....124
APÊNDICE B - Quadro de Coerência..... 170
APÊNDICE C - Categorias de análise Objetivo A..... 173
APÊNDICE D - Categorias de análise Objetivo B..... 174
APÊNDICE E - Categorias de análise Objetivo C..... 176
APÊNDICE F - Protocolo pesquisa histórico documental..... 177
APÊNDICE G - Protocolo de observações.....181
APÊNDICE H - Protocolo grupo focal - Jogos.....185
APÊNDICE I - Fichas de análise - Pesquisa histórico documental..... 187
APÊNDICE J - Fichas de análise - Observação.....213
APÊNDICE K - Relatório - Teste Jogo Bem Viver IF.....291
APÊNDICE L - Relatório - Teste Jogo Desafio dos Exploradores.....302
APÊNDICE M - Roteiros das oficinas..... 311
APÊNDICE N - Relatório - Oficina 26 de maio de 2025.....320
APÊNDICE O - Relatório - Oficina 29 de maio de 2025.....333
APÊNDICE P - Relatório - Oficina 12 de junho de 2025..... 358
APÊNDICE Q - Questionários..... 372
APÊNDICE R - RELATÓRIOS ANÁLISE DE DADOS..... 377

APÊNDICE A - PRODUTO EDUCACIONAL



S237 Santos, André Maurício Costa dos
O espaço da escola: jogos para discutir os espaços de uso comum na EPT / André Maurício Costa dos Santos. — Brasília, 2025.
45 f. : il. color.

Orientador: Thiago de Faria e Silva.
Produto educacional (Mestrado) — Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília, Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica, 2025.

1. Educação profissional e tecnológica. 2. Espaço escolar. 3. Culturas escolares. 4. Jogos sérios. I. Silva, Thiago de Faria e. II. Título.

CDU: 377

Ficha catalográfica elaborada com os dados fornecidos pelo autor.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO 3

DESAFIO DOS EXPLORADORES 4

BEM VIVER IF 6

MONTAR O CAMPUS 10

CAMPUS DOS SONHOS 12

REFERÊNCIAS 14

APÊNDICES 15

APRESENTAÇÃO

Você já parou para pensar nos espaços da sua escola que não são sala de aula ou laboratório? Aqueles lugares onde a gente passa, encontra amigos, descansa, joga conversa fora ou simplesmente respira um pouco entre uma atividade e outra? Esses são os **espaços de uso comum**, e eles têm muito a dizer sobre como vivemos a escola.

Este livreto traz alguns jogos que foram criados para ajudar a olhar para esses espaços com mais atenção e provocar conversas sobre como eles são usados, sentidos e pensados por quem vive o dia a dia escolar.

Os jogos aqui não são só para se divertir (embora isso também aconteça!). Eles fazem parte de uma proposta chamada jogos sérios — jogos que, além de entreter, ajudam a aprender, refletir, planejar e transformar.

Os jogos aqui que trouxemos aqui podem ser usados para:

- Pesquisas acadêmicas;
- Criar momentos de escuta entre estudantes, servidores e demais pessoas da comunidade escolar;
- Ouvir as necessidades e desejos da comunidade escolar;
- Ajudar no planejamento de melhorias na escola.

E, claro, se divertir enquanto tudo isso acontece!

Esses jogos nasceram da pesquisa "O espaço da escola: jogos para refletir sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT" do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), no Instituto Federal de Brasília (IFB), com apoio da Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal (FAPDF).

Então, bora jogar? Boa diversão e boas descobertas!

4

DESAFIO DOS EXPLORADORES

OBJETIVO

Duas equipes devem explorar o campus, responder perguntas e resolver enigmas para descobrir o código que abre o cadeado do tesouro.

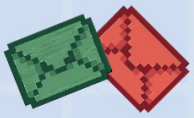
COMPONENTES



2 Baús com brindes



2 Cadeados com segredo



2 Envelopes com enigmas



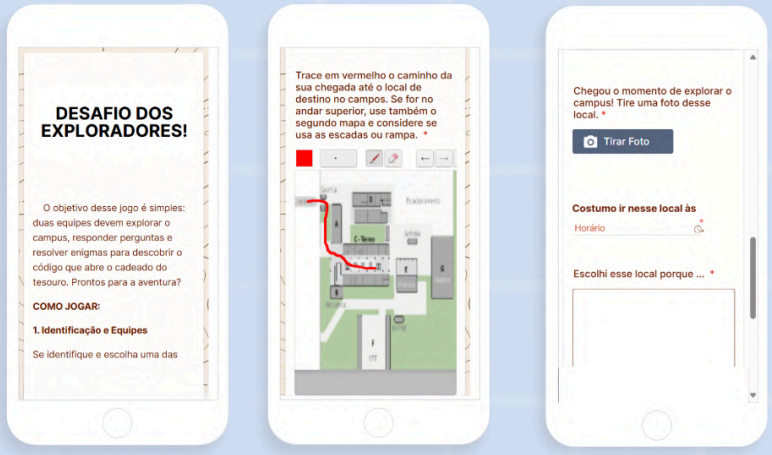
Formulário

COMO FAZER?

Para o formulário, use qualquer plataforma online. Sugerimos o *Jotform*, que permite envio de fotos e marcações em imagens. Tenha também uma versão impressa (exemplo no **Apêndice I**) para possíveis falhas técnicas.

Para os baús, utilize uma caixa com fecho que permita usar um cadeado. Dentro, coloque itens como bombons, livros, jogos ou outros objetos que façam sentido para os seus objetivos.

O cadeado deve ser com segredo. Se ele tiver 3 dígitos, crie 3 enigmas relacionados aos espaços da sua escola. Eles devem fazer sentido no contexto local. No **Apêndice II**, há exemplos que podem servir de modelo ou inspiração.



Telas do formulário do jogo Desafio dos Exploradores

Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

5

REGRAS

PREPARAÇÃO

1 Separe os participantes em duas equipes.

2 Cada participante irá acessar o formulário (on-line ou impresso).

Para responder às perguntas cada um deverá explorar os espaços de uso comum (corredores, áreas abertas, áreas de livre acesso, etc.) realizando ações como:

- Tirar fotos de lugares do *campus*;
- Marcar locais em mapas; e
- Responder perguntas.

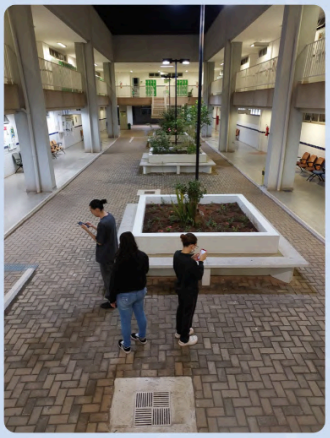
VAMOS COMEÇAR!

Após os integrantes de cada equipe enviarem as respostas, receberão um baú e os enigmas dentro de um envelope.

Os integrantes devem explorar o *campus* para descobrir as respostas dos enigmas.

VITÓRIA OU DERROTA

A equipe que desvendar o código e abrir primeiro o seu baú será a vencedora.







Participantes durante o jogo Desafio dos Exploradores, no dia 29/05/2025

Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

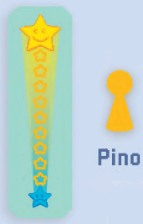
6

BEM VIVER IF

OBJETIVO

O objetivo do jogo é a construção das áreas de uso comum de um campus escolar. Isso será conquistado ao completar missões, gerenciar verbas adicionais de forma eficiente, superar imprevistos e equilibrar interesses particulares e coletivos.

COMPONENTES


Medidor de Bem Viver

Pino


Cartas de Período Letivo


Verbas


Imprevisto


Contrato


Peças de espaço


Cartas de Marca da Gestão


Cartas de Missão


Fichas de verbos


Manutenção

COMO FAZER?

As peças para o jogo estão disponíveis para impressão no **Apêndice III**.

As cartas devem ser impressas em papel mais resistente:

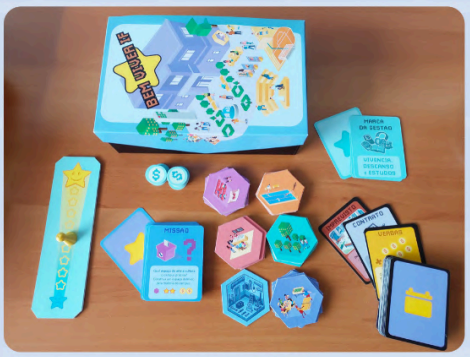
- 250g a 300g para versões finais;
- 180g a 230g para protótipos.

As **Peças de Espaço**, **Peças de Manutenção** e o **Medidor de Bem Viver** podem ser colados em papel Paraná com espessura entre 1,5 mm e 2,0 mm, garantindo maior durabilidade e melhor manuseio.

ATENÇÃO!

Algumas peças são frente e verso!

Verifique antes de imprimir!



Componentes do jogo Bem Viver IF

Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

REGRAS

PREPARAÇÃO

1 Divida o grupo em duas equipes. Cada uma deve escolher uma **Marca da Gestão**. A escolha pode ser aberta ou secreta.

A **Marca da Gestão** define qual foco as equipes podem ter em suas ações de construção.



O grupo escolhe quem será o **Diretor ou Diretora** da **primeira gestão** (rodada de jogo).

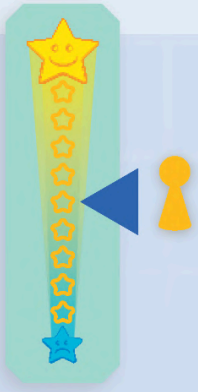
Essa pessoa terá a decisão final sobre em que e quando investir.

Defina a ordem do jogo (sentido horário ou antihorário).

O Diretor ou Diretora recebe **5 fichas de verbas**.



2 Posicione o pino no meio do **Medidor de Bem Viver**.



3 Embaralhe as cartas de **Período Letivo** e fazer uma pilha com o verso voltado para cima.



Essa pilha representa os acontecimentos que se desenrolam ao longo do tempo em uma escola.

4 Separe as **Peças de Espaço** por tipo/cor.

- Espaços verdes
- Esportes e lazer
- Vivência, descanso e estudo
- Arte e Cultura
- Alimentação

5 Organize as **Cartas de Missão** em uma pilha. Elas podem ser vistas por todos abertamente.



A missão é cumprida quando o **espaço** indicado na carta for construído e seu **custo de inauguração** for pago.

Ao cumprir a missão, sobe-se o **nível de Bem Viver.**

REGRAS

VAMOS COMEÇAR!

1 Escolha da Missão

O Diretor ou Diretora debate com os demais jogadores qual será a missão e então escolhe uma Carta de Missão.

2 Retirada de Cartas

O Diretor ou Diretora retira uma carta da pilha **Período Letivo**, que pode ser:

Carta de Contrato



O Diretor ou Diretora lidera a discussão sobre qual espaço construir, de acordo com a missão.

Após a escolha, o **custo da construção** é pago com as fichas de verbas. A peça do espaço é colocada no centro da mesa, com o nome do ambiente para cima.



custo da construção

Carta de Verbas



A carta concede fichas de verbas adicionais, conforme o número de fichas de verba.

Carta de Imprevistos



A escola enfrenta uma situação inesperada que pode diminuir o Bem Viver.

Discute-se sobre o que fazer.

Se decidirem **pagar** o custo e enfrentar o imprevisto, o marcador permanece onde está.

Se decidirem **não pagar** ou não tiverem fichas de verba suficientes, o grupo sofre uma penalidade e o marcador de Bem Viver desce o número de estrelas indicadas.

3 Fim da Gestão

Ao fim da gestão, pode-se:

Inaugurar espaços

Caso queiram e tenham recursos, paga-se o custo de inauguração indicado na carta.

Para indicar a inauguração, vira-se a peça do espaço com o **verso** ilustrado para cima.



Frente



Verso

Verificar se missão foi cumprida

Com os espaços da missão construídos nas condições descritas e inaugurados, subam o nível de Bem Viver a quantidade de estrelas indicadas na Carta de Missão.

Pagar manutenção

Pode-se pagar uma ficha de verba e colocar sobre a peça de manutenção.

Ao acumular **5 Fichas de Verbas**, pode-se diminuir uma estrela de penalidade quando ocorrer um imprevisto.



4 Novo Gestão

No início de cada nova gestão, um novo jogador assume o papel de Diretor ou Diretora e herda as fichas de verbas.

A pessoa decide se o grupo seguirá com a missão anterior ou escolherá uma nova missão. Caso uma nova missão seja escolhida, a anterior será abandonada.

O processo se repete, com a retirada de cartas e discussões do que fazer.

9

REGRAS

VITÓRIA OU DERROTA

O jogo pode terminar de três maneiras:

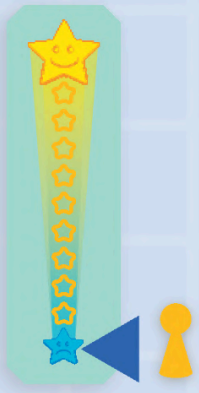
1 **Todos ganham**

O pino atinge a posição máxima no Medidor de Bem Viver.



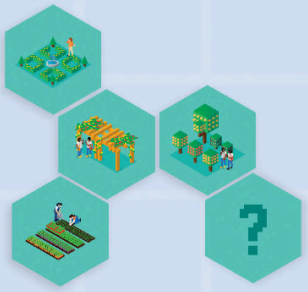
2 **Todos perdem**

O pino atinge a posição mínima no Medidor de Bem Viver.



3 **Uma equipe ganha**

Uma equipe consegue construir cinco Peças de Espaço de sua Marca de gestão.





Participantes durante o jogo Bem Viver IF, no dia 29/05/2025

Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

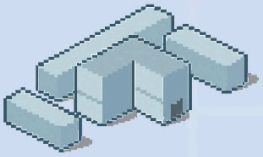
10

MONTAR O CAMPUS

OBJETIVO

Organize as peças que representam as edificações da escola, posicionando-as corretamente sobre o mapa do campus, dentro do tempo limite.

COMPONENTES



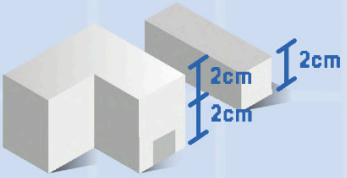
Peças representando as edificações



Mapa do Campus

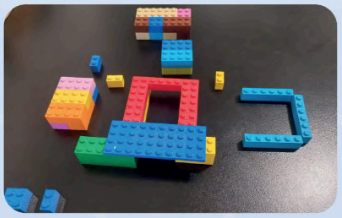
COMO FAZER?

As peças que representam as edificações podem ser feitas com o material que você tiver disponível: impressão 3D, madeira, gesso, argila, papelão, entre outros.



Ao representar sua escola, considere:

- Simplificar as formas das construções;
- Utilizar medidas proporcionais — por exemplo, uma altura de 2 cm para cada pavimento;



Sugerimos fazer um **estudo prévio das formas** e dimensões, usando materiais simples ou até blocos de montar.

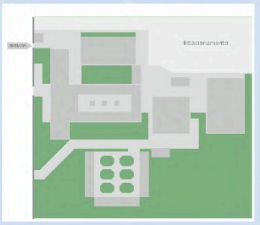
Para criar o Mapa do *Campus*:

- Use uma **imagem de satélite da escola** como referência;
- Faça uma representação com traços simplificados e retos;
- Você pode desenhar à mão ou usar ferramentas digitais de desenho;

O mais importante é manter a proporção entre o mapa e as peças das edificações.

Como base para o mapa, você pode usar placa de PVC, papel Paraná, papelão ou outro material firme que permita movimentar as peças com facilidade.





11

REGRAS

PREPARAÇÃO

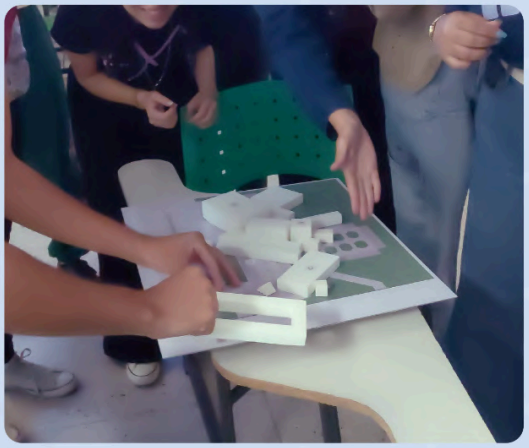
1. Separe o grupo em duas equipes.
2. Cada equipe escolhe um representante que irá manipular as peças. Os demais podem orientar, mas não mexer.

VAMOS COMEÇAR!

1. O grupo têm 1 minuto para sua tentativa.
2. Terminado o tempo, pode-se tirar um foto e outro grupo fará sua tentativa.

VITÓRIA OU DERROTA

Ganha a equipe que mais se aproximar da configuração real do campus.







Participantes durante o jogo Montar o Campus, no dia 26/05/2025

Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

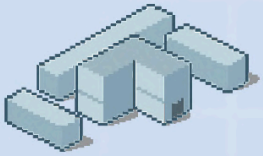
12

CAMPUS DOS SONHOS

OBJETIVO

Imaginar como poderiam ser as áreas de uso comum da escola, manipulando as Peças de Espaço em um mapa do *Campus*.

COMPONENTES



Peças representando as edificações



Mapa do Campus



Peças de espaço

COMO FAZER?

Use as peças que representam as edificações e o Mapa do *Campus* do jogo **Montar o** *Campus*.

Utilize as Peças de Espaço do jogo **Bem Viver IF**.



Jogo Campus dos Sonhos
Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

13

REGRAS

PREPARAÇÃO

1. Monte a representação das edificações no mapa do *campus*.
2. Todos participam e devem escolher até 8 espaços que julgarem necessários ao *campus*.

Os participantes podem utilizar as peças com "?" caso queiram criar seus próprios espaços de uso comum.

VAMOS COMEÇAR!

1. O grupo deve distribuir esses 8 espaços no mapa do campus.
2. Depois, é solicitado do grupo que priorize 4 espaços.
3. Em seguida que priorizem 2.
4. E por último, que escolham 1.



Participantes durante o jogo Campus dos Sonhos, no dia 29/05/2025

Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

14

REFERÊNCIAS

ASSIS, Ana Paula Silva De. **Pedagogia sócio-espacial**: uma abordagem por meio dos jogos. urbe. Revista Brasileira de Gestão Urbana, [s. l.], v. 14, p. e20210101, 2022.

BENCOSTTA, Marcus Levy. **A escrita da arquitetura escolar na historiografia da educação brasileira (1999-2018)**. Revista Brasileira de História da Educação, [s. l.], v. 19, p. e064, 2019.

BUNT, Lance et al. **Play with Purpose:** A Heuristic Approach to Evaluating Tabletop Serious Games for Academic Integrity Education. European Conference on Games Based Learning, [s. l.], v. 18, n. 1, p. 142–152, 2024.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. 1. ed. Petrópolis-RJ: Editora Vozes, 2017.

ESCOLANO, Agustín. **Arquitetura como programa**: Espaço-escola e currículo. In: ESCOLANO, Agustín; FRAGO, Antonio Viñao. Currículo, Espaço e Subjetividade. 2. ed. Rio de Janeiro: DP & A, 2001. p. 19–57.

FRAGO, Antonio Viñao. **Do espaço escolar e da escola como lugar**: propostas e questões. In: CURRÍCULO, ESPAÇO E SUBJETIVIDADE. 2. ed. Rio de Janeiro: DP & A, 2001a. p. 59–139.

FRIGOTTO, Gaudêncio. Concepções e mudanças no mundo do trabalho e ensino médio. In: FRIGOTTO, Gaudêncio et al. (org.). **Ensino médio integrado**: concepção e contradições. São Paulo, SP : Rio de Janeiro, RJ: Cortez Editora ; Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio, Fundação Oswaldo Cruz, 2010.

GARCIA, Patrícia Melasso. **Pedagogias Invisíveis do Espaço Escolar**. 2016. 407 f. Tese (Doutorado) - Universidade de Brasília, Brasília: PPG/FAU/UnB, 2016.

HILLIER, Bill; HANSON, Julienne. **The Social Logic of Space**. 1. ed. New York: Cambridge University Press, 1984. Disponível em: https://www.cambridge.org/core/product/identifier/9780511597237/type/book. Acesso em: 20 mar. 2025.

HOLANDA, Frederico de. **O espaço de exceção**. Brasília, DF: FRBH, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 9. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2019.

KLEIMAN, Fernando. **WINNING DATA**: Designing and testing a game to change civil servants' attitudes towards open governmental data provision. 2021. - Delft University of Technology, Delft, 2021. Disponível em: http://resolver.tudelft.nl/uuid:01bc5442-00a4-45ca-ae48-1440ef16f833. Acesso em: 28 fev. 2025.

KOHLSDORF, Gunter; KOHLSDORF, Maria Elaine. **Ensaio sobre o desempenho morfológico dos lugares**. Brasília, DF: Frbh, 2017.

KOWALTOWSKI, Doris C. C. K. **Arquitetura escolar**: o projeto do ambiente de ensino. São Paulo: Oficina de Textos, 2011.

LA CARRETA, Marcelo. **Como fazer jogos de tabuleiro**: manual prático. Curitiba: Appris Editora e Livraria Eireli - ME, 2018.

MEDEIROS, Valério. **Urbis Brasiliae**: o labirinto das cidades brasileiras. 1aed. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

MUNHOZ, Daniella Rosito Michelena. **Design de Jogos de Tabuleiro e Dinâmicas Cooperativas**: Uma Abordagem Histórico-Cultural. 2018. 282 f. Tese (Doutorado em Design) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2018.

SANTOS, André; SILVA, Thiago De Faria. **Bem viver IF**: um jogo para refletir sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT. Revista Educar Mais, [s. l.], v. 9, p. 1–15, 2025.

SAVIANI, Dermeval. **Trabalho e educação**: fundamentos ontológicos e históricos. Revista Brasileira de Educação, [s. l.], v. 12, n. 34, p. 152–165, 2007.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de Identidade**: uma introdução às Teorias do Currículo. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

SILVA, Caetana Juracy Rezende; PACHECO, Eliezer. A concepção do projeto político-pedagógico dos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia. In: PACHECO, Eliezer; FIORUCCI, Rodolfo (org.). **15 anos dos Institutos Federais**: história, política e desafios. 1aed. Foz do Iguaçu, PR: Editora Parque Itaipu, 2023. p. 5–27.

TAN, Ekim. **Negotiation and Design for the Self-Organizing City**. Architecture and the Built Environment, [s. l.], 2014. Disponível em: https://journals.open.tudelft.nl/abe/article/view/tan. Acesso em: 28 fev. 2025.

15

APÊNDICES

APÊNDICE I

FORMULÁRIO
DESAFIO DOS EXPLORADORES

DESAFIO DOS EXPLORADORES!



O objetivo desse jogo é simples: duas equipes devem explorar o campus, responder perguntas e resolver enigmas para descobrir o código que abre o cadeado do tesouro. Prontos para a aventura?

COMO JOGAR:

1. Identificação e Equipes

Se identifique e escolha uma das equipes para embarcar na missão de explorar o campus.

2. Exploração e Ações

Explore os espaços de uso comum (corredores, áreas abertas, áreas de livre acesso, etc.) realizando ações como:

- Tirar fotos;
- Marcar locais em mapas;
- Responder perguntas.

3. Enigmas e Código

Após a sua equipe enviar as respostas, vocês receberão os enigmas que revelarão números para formar o código que abre o cadeado.

4. Colaboração

Os integrantes das equipes devem trocar ideias e explorar o campus para descobrir as respostas dos enigmas.

5. Corrida pelo Tesouro

A equipe que desvendar o código e abrir o cadeado primeiro será a vencedora.

Divirtam-se explorando e aprendendo sobre o campus!

IDENTIFICAÇÃO

NOME _____

E-MAIL _____

GÊNERO ☐ Masculino ☐ Feminino ☐ Outro

VÍNCULO COM O IFB

☐ Estudante ☐ Terceirizado ☐ Servidor Docente
☐ Visitante ☐ Servidor Técnico

CURSO

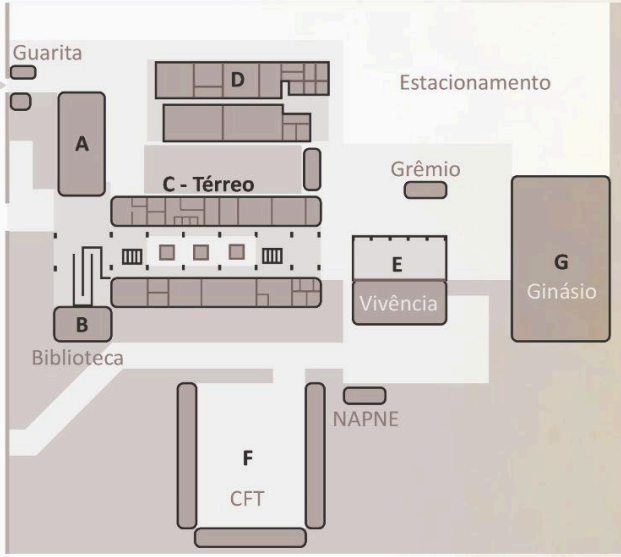
☐ Ensino Médio Técnico em Hospedagem
☐ Ensino Médio Técnico em Cozinha
☐ Técnico Subsequente em Gastronomia
☐ PROEJA Técnico em Restaurante e Bar
☐ Licenciatura em Geografia
☐ Licenciatura em Letras-Inglês
☐ Tecnologia em Gastronomia
☐ Tecnologia em Hotelaria
☐ Especialização em Ensino de Humanidades e Linguagem
☐ Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede Nacional (PROFGEO)
☐ Outros _____

CHEGADA AO CAMPUS

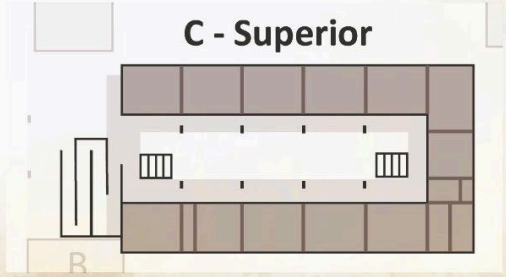
Chego ao campus às _____ (hora) **e vou para** _____ (local no campus)

Trace o caminho da sua chegada até o local de destino no campos.
Se for no andar superior, use também o segundo mapa e considere se usa as escadas ou rampa.

MAPA 01



MAPA 02



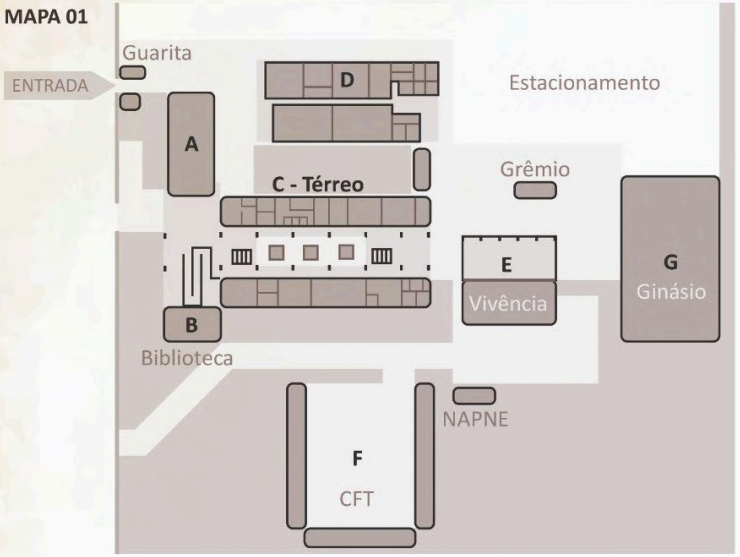
INTERVALO

Meu intervalo geralmente é à _____
hora

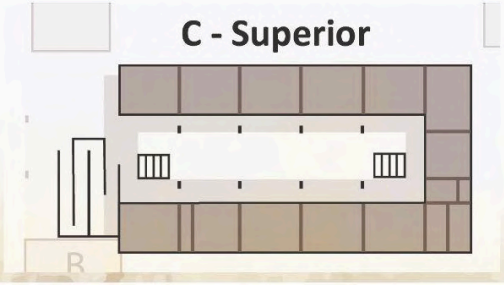
e neste momento vou para _____
local no campus

Trace o caminho da sua sala até o local onde costuma ficar no seu intervalo.
Se for no andar superior, use também o segundo mapa e considere se usa as escadas ou rampa.

MAPA 01



MAPA 02

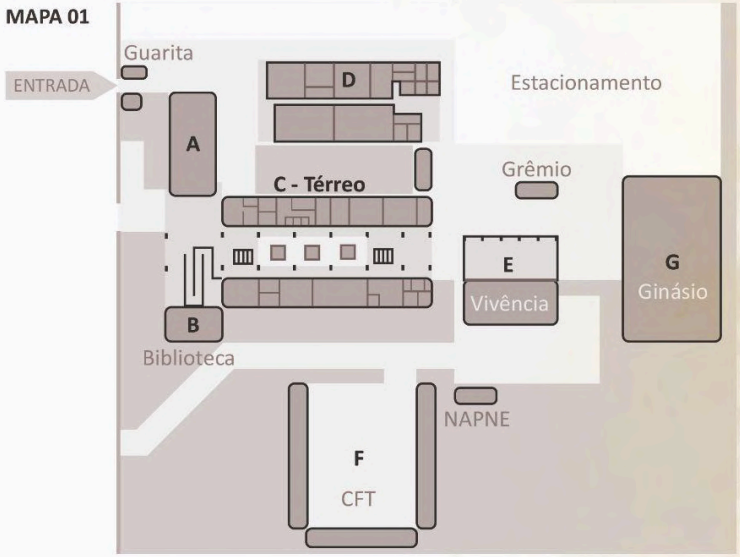


SAÍDA

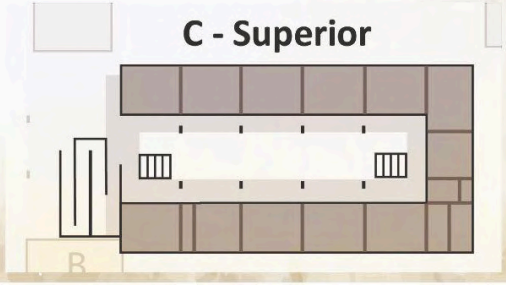
Vou embora do campus às _____
hora

Trace o caminho da sua sala ou espaço de trabalho até a saída do campus.
Se for no andar superior, use também o segundo mapa e considere se usa as escadas ou rampa.

MAPA 01



MAPA 02



LUGARES DE ENCONTRO

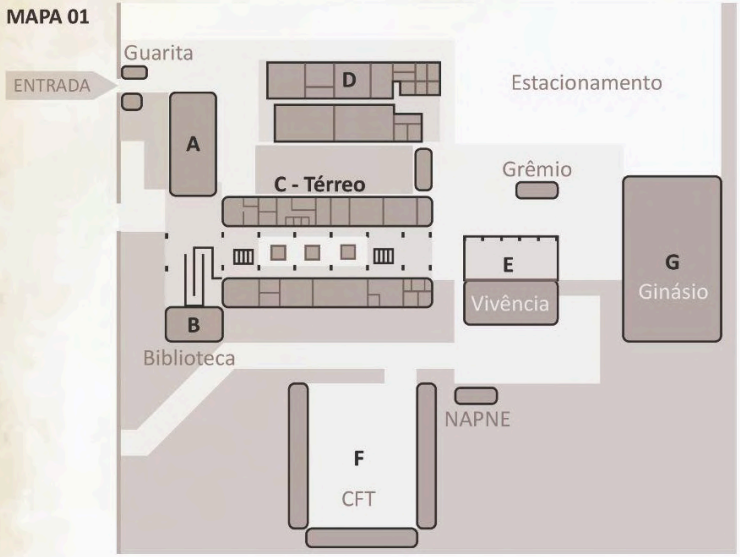
Existe um lugar no campus onde costuma encontrar com seus colegas?

Considere somente os lugares de uso comum, que todos tem livre acesso. Ou seja, não contam salas de aula, laboratórios e salas de trabalho.

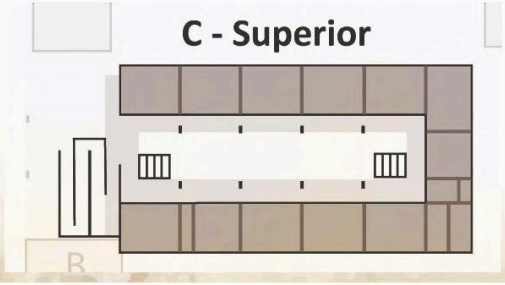
Marque com um ponto no mapa esse local.

Se for no andar superior, use o segundo mapa.

MAPA 01



MAPA 02



Pode ir lá e descrever como é esse local? Se é amplo ou fechado? Se tem móveis? Quais são eles? É escuro ou iluminado? ... qualquer informação que você achar pertinente para descrever esse espaço.

Costumo ir nesse local às _____
hora

Escolhi esse local porque ...

As atividades que costumo fazer junto aos meus colegas nesse local são ...

LUGARES DE ÓCIO

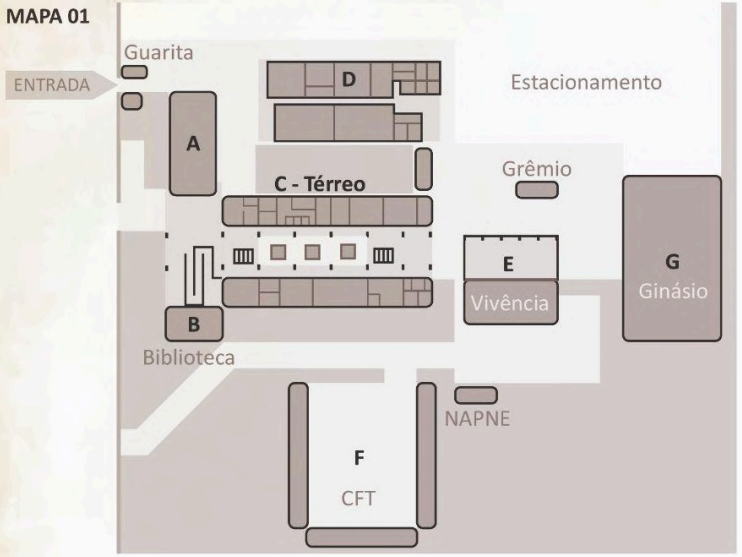
Existe um lugar no campus onde costuma ir para descansar, ler, estudar ou até não fazer nada?

Considere somente os lugares de uso comum, que todos tem livre acesso. Ou seja, não contam salas de aula, laboratórios e salas de trabalho.

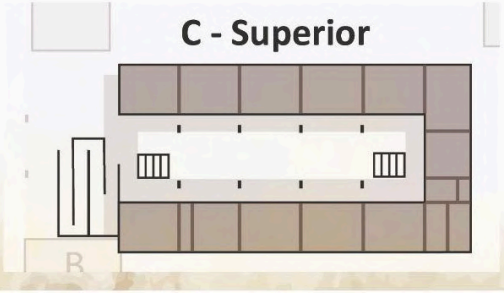
Marque com um ponto no mapa esse local.

Se for no andar superior, use o segundo mapa.

MAPA 01



MAPA 02



Pode ir lá e descrever como é esse local? Se é amplo ou fechado? Se tem móveis? Quais são eles? É escuro ou iluminado? ... qualquer informação que você achar pertinente para descrever esse espaço.

Costumo ir nesse local às _____
hora

Escolhi esse local porque ...

As atividades que costumo fazer nesse local são ...

LUGARES DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

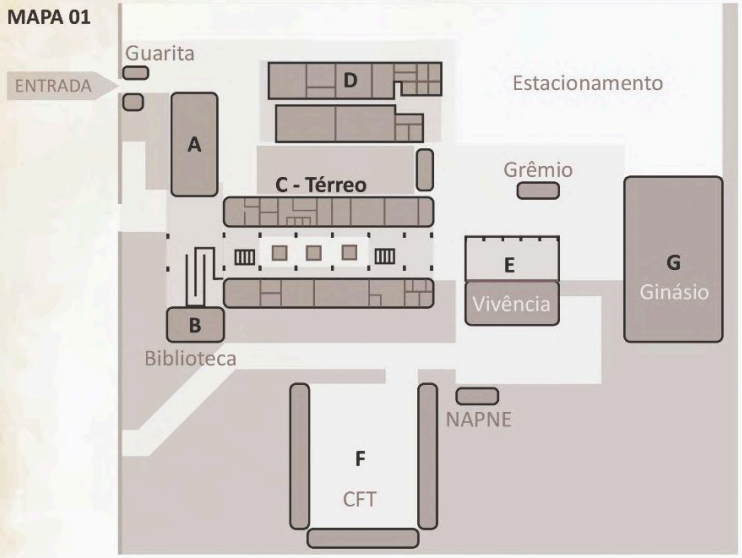
Existe um lugar no campus onde desenvolve atividades de aulas ou projetos de pesquisa/extensão?

Considere somente os lugares de uso comum, que todos tem livre acesso. Ou seja, não contam salas de aula, laboratórios e salas de trabalho.

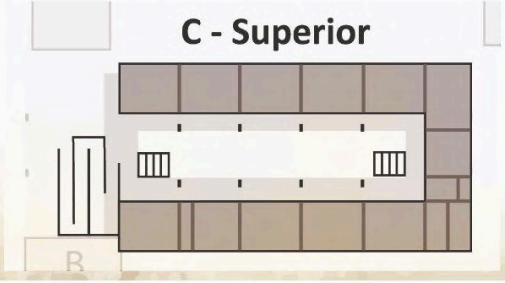
Marque com um ponto no mapa esse local.

Se for no andar superior, use o segundo mapa.

MAPA 01



MAPA 02



Pode ir lá e descrever como é esse local? Se é amplo ou fechado? Se tem móveis? Quais são eles? É escuro ou iluminado? ... qualquer informação que você achar pertinente para descrever esse espaço.

Escolhi esse local porque ...

As atividades de ensino/pesquisa/extensão que costumo fazer nesse local são...

LUGARES DE CONFORTO

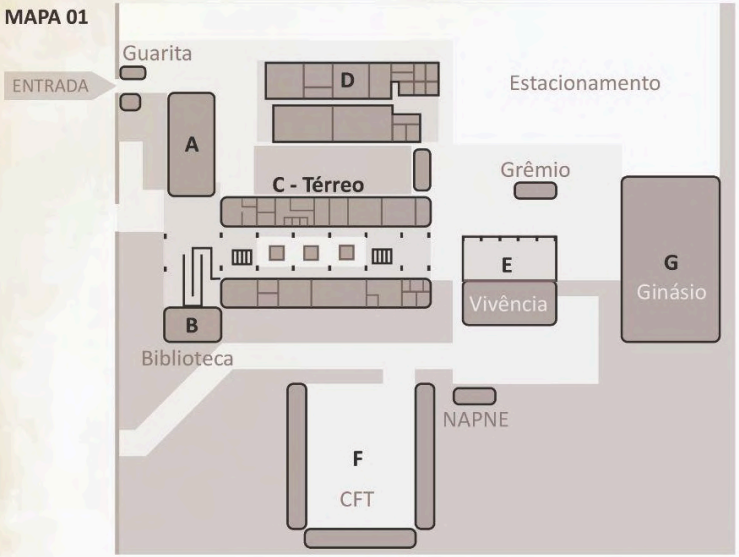
Existe um lugar no campus onde se sente mais confortável?

Considere somente os lugares de uso comum, que todos tem livre acesso. Ou seja, não contam salas de aula, laboratórios e salas de trabalho.

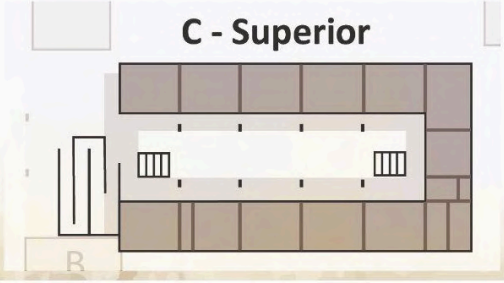
Marque com um ponto no mapa esse local.

Se for no andar superior, use o segundo mapa.

MAPA 01



MAPA 02



Pode ir lá e descrever como é esse local? Se é amplo ou fechado? Se tem móveis? Quais são eles? É escuro ou iluminado? ... qualquer informação que você achar pertinente para descrever esse espaço.

Costumo ir nesse local às _____
hora

Gosto desse local porque

As atividades que costumo fazer nesse local são ....

LUGARES DE INCÔMODO

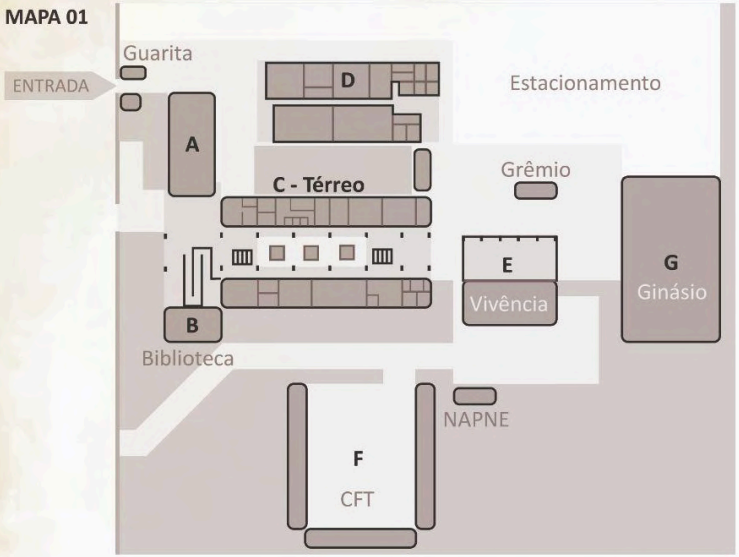
Existe um lugar no campus onde se sente desconfortável?

Considere somente os lugares de uso comum, que todos tem livre acesso. Ou seja, não contam salas de aula, laboratórios e salas de trabalho.

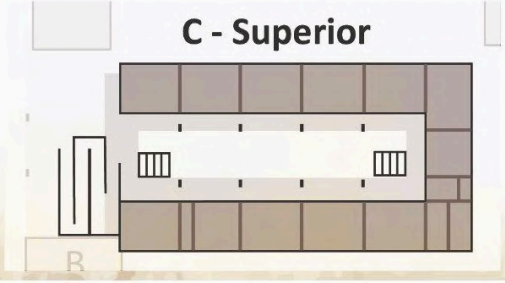
Marque com um ponto no mapa esse local.

Se for no andar superior, use o segundo mapa.

MAPA 01



MAPA 02



Pode ir lá e descrever como é esse local? Se é amplo ou fechado? Se tem móveis? Quais são eles? É escuro ou iluminado? ... qualquer informação que você achar pertinente para descrever esse espaço.

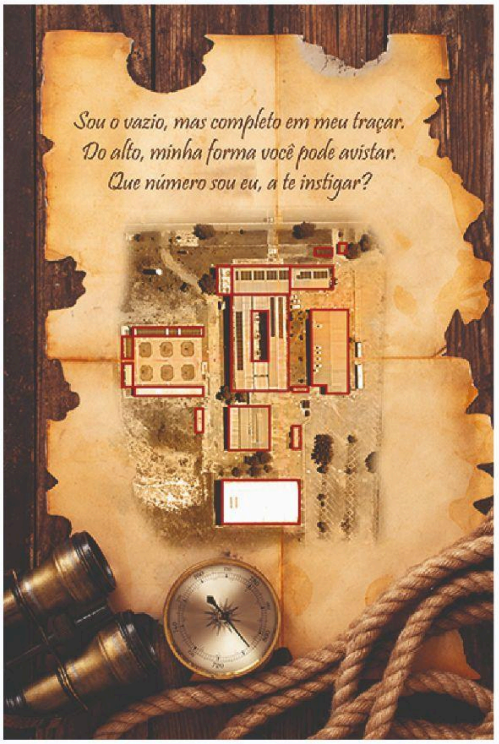
Costumo ir nesse local às _____
hora

Esse local me causa desconforto porque ...

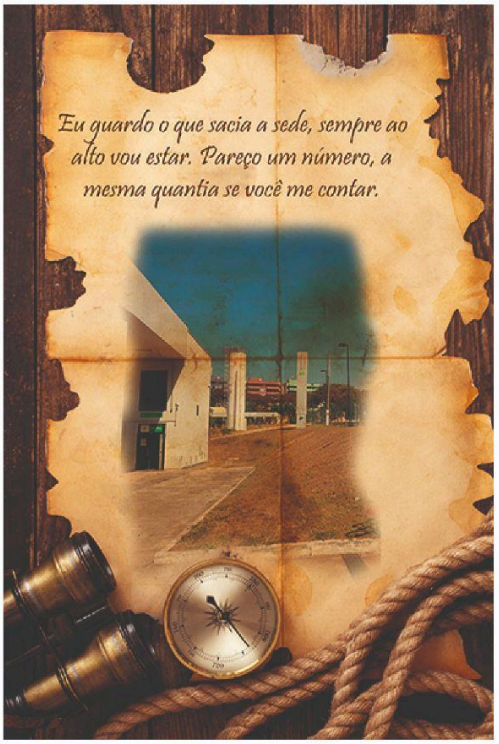
Tenho que fazer alguma atividade nesse local? Quais?

APÊNDICE II

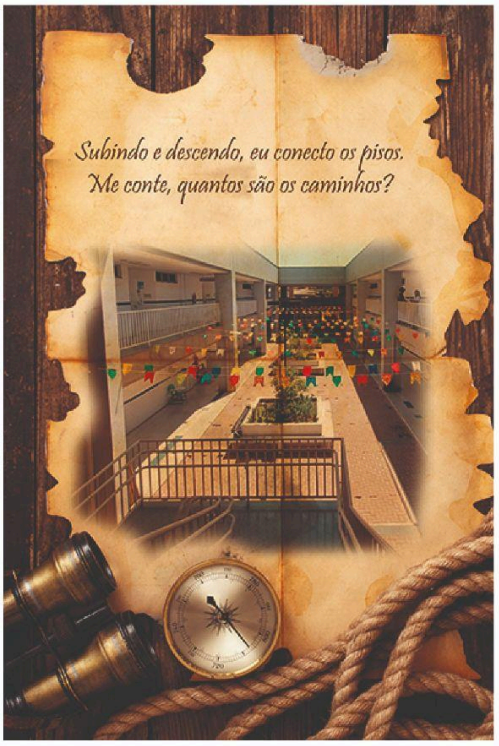
ENIGMAS
DESAFIO DOS EXPLORADORES



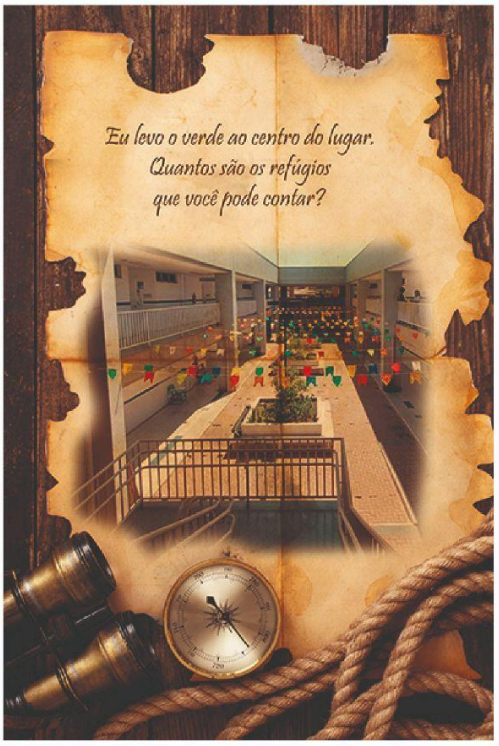
Resposta: 0 (Forma do Bloco C)



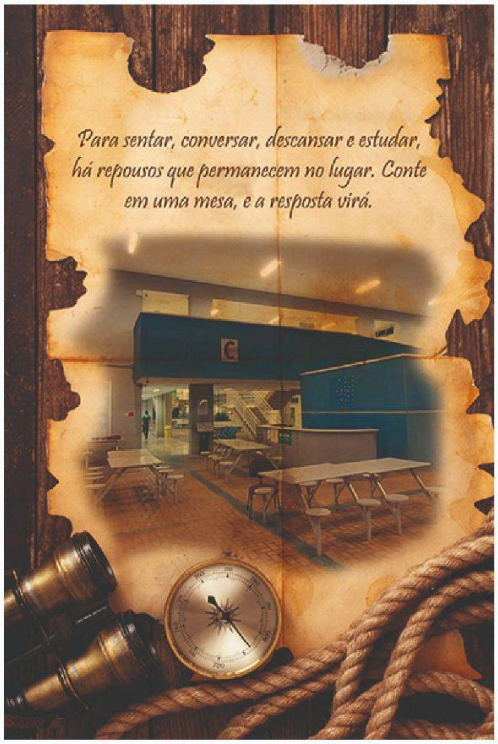
Resposta: 1 (Torre do reservatório de água)



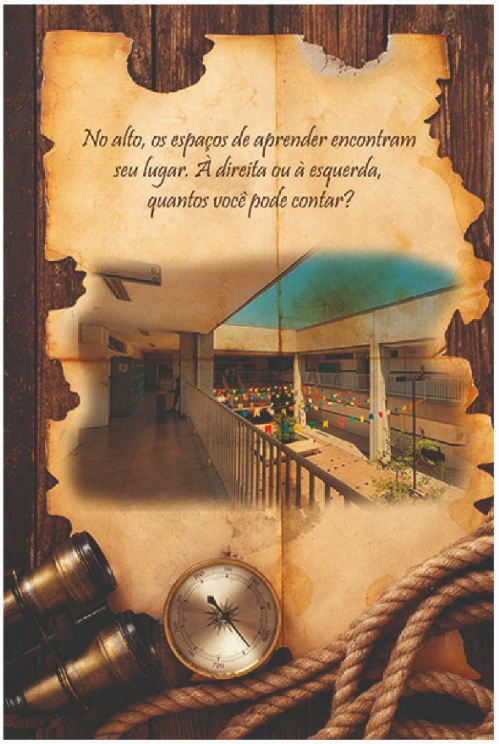
Resposta: 2 (Número de escadas)



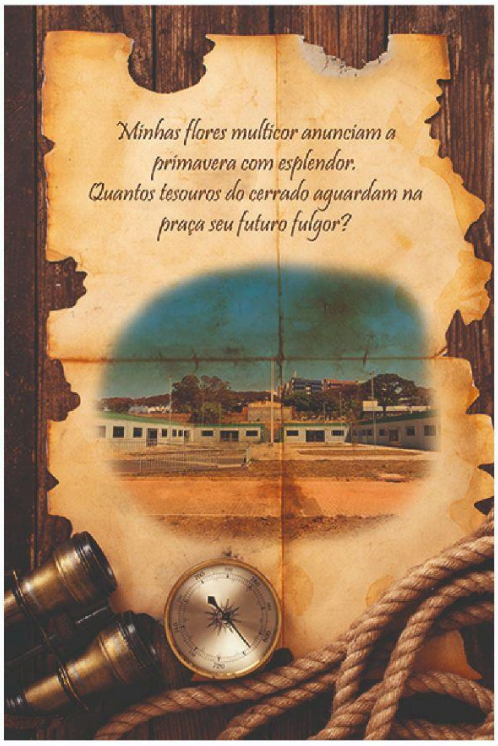
Resposta: 3 (Número de Jardineiras)



Resposta: 4 (Número de bancos na mesa)



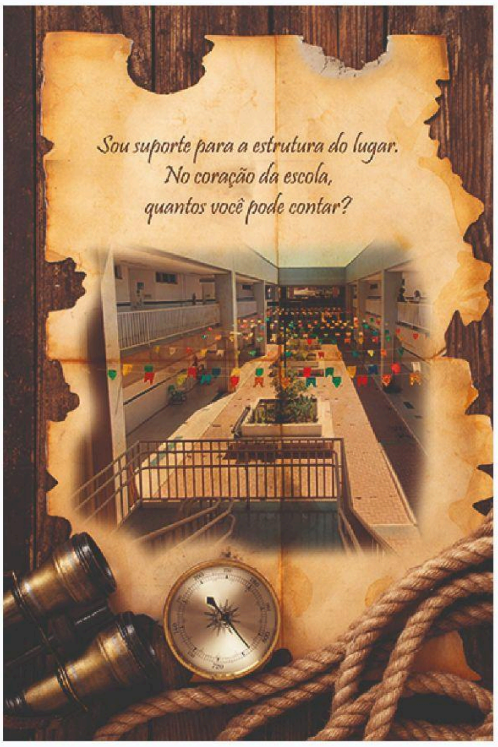
Resposta: 5 (Número de salas a direita ou esquerda)



Resposta: 6 (Número de ipês)



Resposta: 7 (Número de Blocos)



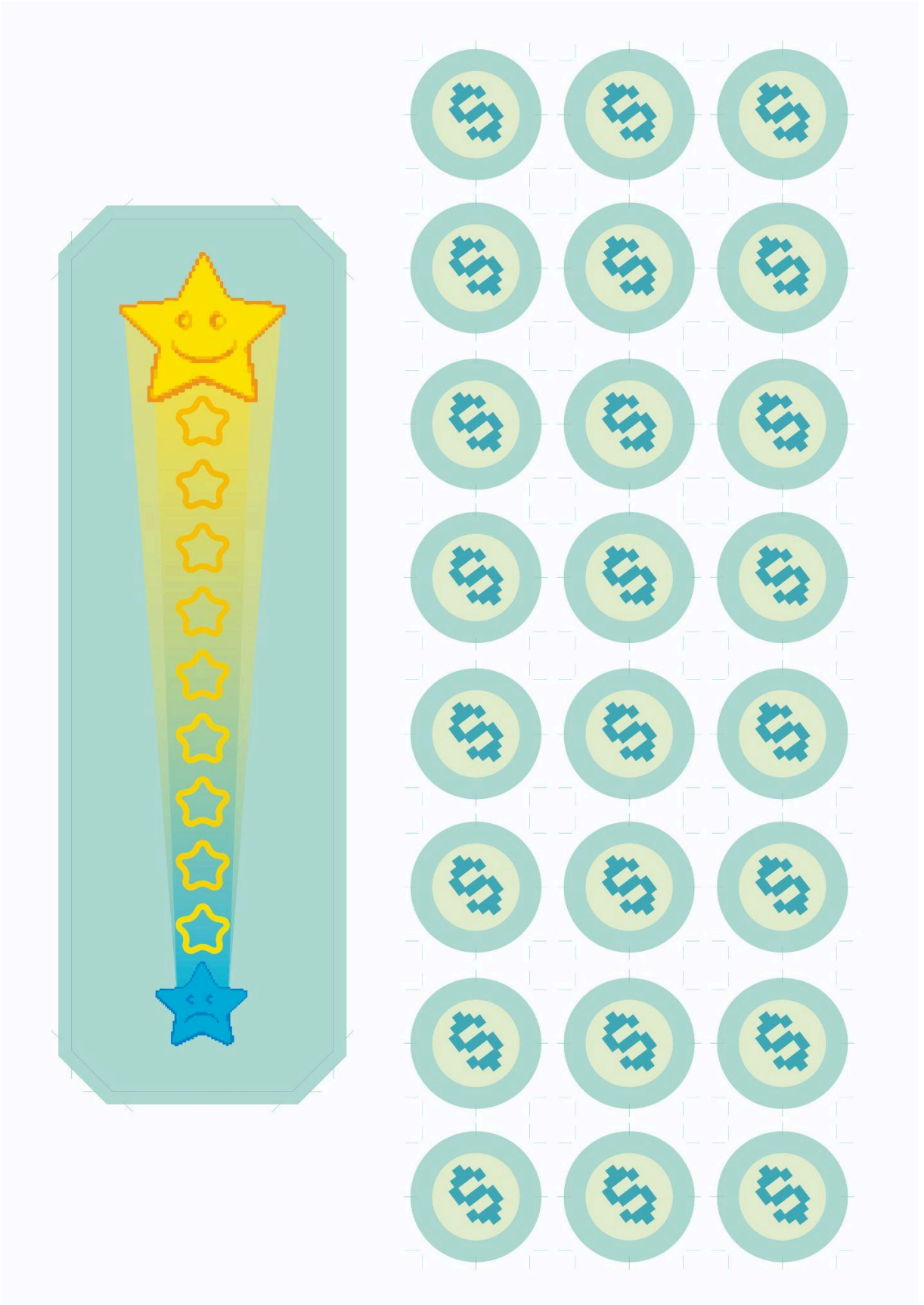
Resposta: 8 (Número de colunas no átrio)



Resposta: 9 (Número de quadrados que formam a marca do IFB)

APÊNDICE III

COMPONENTES BEM VIVER IF




MARCA
DA GESTÃO
VIVÊNCIA,
DESCANSO
E ESTUDOS
MARCA
DA GESTÃO
ALIMENTAÇÃO
MARCA
DA GESTÃO
ESPAÇOS
VERDES
MARCA
DA GESTÃO
ESPORTES
E
LAZER
MARCA
DA GESTÃO
ARTE
E
CULTURA



MISSÃO

Precisamos de mais arte! Construa um complexo de **espaços de arte e cultura**.

MISSÃO

Construa um **espaço de vivência, descanso e estudos** definido pela maioria do campus.

MISSÃO

Deu uma fome de doce e salgadinho!
Instale **máquinas de venda**.

MISSÃO

O campus está um deserto de concreto. Construa um **complexo de áreas verdes**.

MISSÃO

Vamos estudar! Construa um **espaço de estudos** junto a duas áreas verdes.

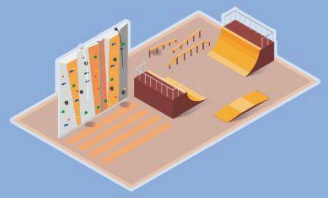
MISSÃO

Que cansaço! Construa **bancos** junto a duas áreas verdes e a uma área de alimentação.

MISSÃO

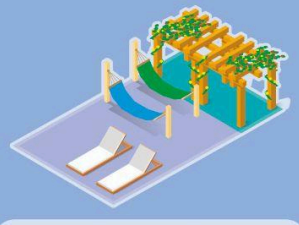
Hora do lanche!
Construa uma **cantina**.

MISSÃO



Radical!
Construa uma **parede de escalada** e um outro **espaço de esporte e lazer**.

MISSÃO



Zzzzzz! Que sono! Estão deitando no chão! Construa uma **área de descanso** junto a uma área verde.

MISSÃO



Construa uma **cozinha coletiva** junto a um espaço verde com alimentos (pomar, agrofloresta ou horta coletiva) e a outro espaço de alimentação.

MISSÃO



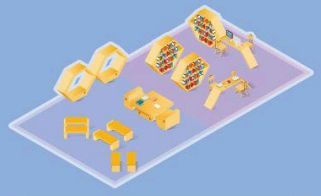
O que sua escola mais precisa? Defina por consenso a construção de um espaço criado pelo grupo.

MISSÃO



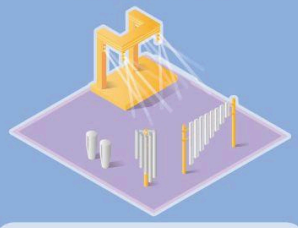
Qual **espaço de alimentação** o campus precisa?
Construa um espaço definido pela maioria do campus.

MISSÃO



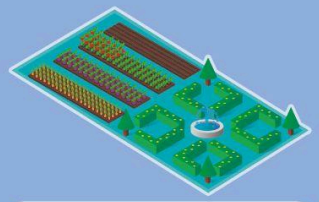
Para os amantes da leitura!
Construa uma **biblioteca aberta** junto a uma área de estudo ou descanso (redário, bancos, espaço de estudos).

MISSÃO



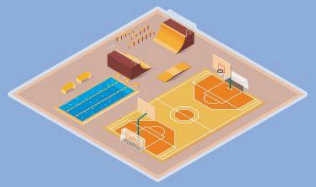
Quem sabe faz ao vivo!
Construa um **espaço de música** ou **anfiteatro**.

MISSÃO



Crie um oásis de tranquilidade! Construa um **jardim francês** e um outro **espaço verde**.

MISSÃO



Os jogos internos estão chegando! Construa um **complexo de espaços esportivos**.

MISSÃO



Tá na mesa, pessoal! Construa um **refeitório** que forneça almoço e jantar.

MISSÃO



Construa uma **área de piquenique** junto a dois espaços verdes.

MISSÃO



Game On! Construa um **espaço de jogos eletrônicos** junto a um espaço de alimentação.

MISSÃO



Que tédio! Construa um **espaço de jogos** junto a um espaço de alimentação.

MISSÃO



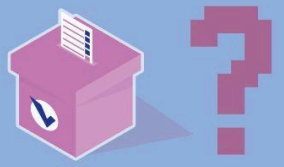
Qual **espaço de esportes e lazer** o campus precisa? Construa um espaço definido pela maioria do campus.

MISSÃO



Precisamos de mais saúde e bem-estar! Construa uma **academia ao ar livre** e um **espaço verde**.

MISSÃO



Qual **espaço de arte e cultura** o campus precisa? Construa um espaço definido pela maioria do campus.

MISSÃO



Qual **espaço verde** o campus precisa? Construa um espaço definido pela maioria do campus.

– 1 ⬢ – 2 ★ – $$

IMPREVISTO



Depredação nas áreas de uso comum do campus! Precisamos de reparos.

– 1 ★ OU – $$

IMPREVISTO



Bloqueio de contas e demissões... a escola está menos segura e limpa.

– 3 ★

IMPREVISTO



Eletrônicos queimaram! Se tiver *Cinema ao Ar Livre*, *Espaço de Exposição* ou *Espaço de Jogos Eletrônicos*, o custo aumenta mais 2 $.

– 1 ★ OU $$

IMPREVISTO



Corte no orçamento! Você perde estrelas **e** fichas de dinheiro.

– 2 ★ E $$$$

IMPREVISTO



Um incêndio! Retire até 3 espaços construídos, perca até 3 estrelas e pague até 3 $.

– 1 ⬢ E – 1 ★ E $$$
– 2 ⬢ E – 2 ★ E $$
– 3 ⬢ E – 3 ★

IMPREVISTO



Alagamento! Após muita chuva a escola ficou debaixo d'água.

– 3 ★ OU $$$

IMPREVISTO



Problemas na internet!
Se tiver construído *Espaço de Estudo*, o custo aumenta mais 1 $.

− ★ OU $ $

IMPREVISTO



Infestação de pragas!
Se tiver *Horta Coletiva*, *Agrofloresta* ou *Pomar*, o custo aumenta mais 2 $.

− ★★ OU $ $ $

IMPREVISTO



Uma **ventania** danificou algumas áreas de uso comum do campus.

− ★ OU $ $

VERBAS

$ $ $

O campus recebeu recursos de parcerias com empresas locais.

IMPREVISTO



Estão **comendo mal no campus**?
Se tiver *Máquina de Venda de Lanches*, perca duas estrelas.

− ★★

IMPREVISTO



Depredação nas áreas de uso comum do campus! Precisamos de reparos.

− ★ OU $ $

IMPREVISTO



Equipamentos esportivos danificados!
Se tiver 2 ou mais *espaços de esportes e lazer*, o custo aumenta mais 2 $.

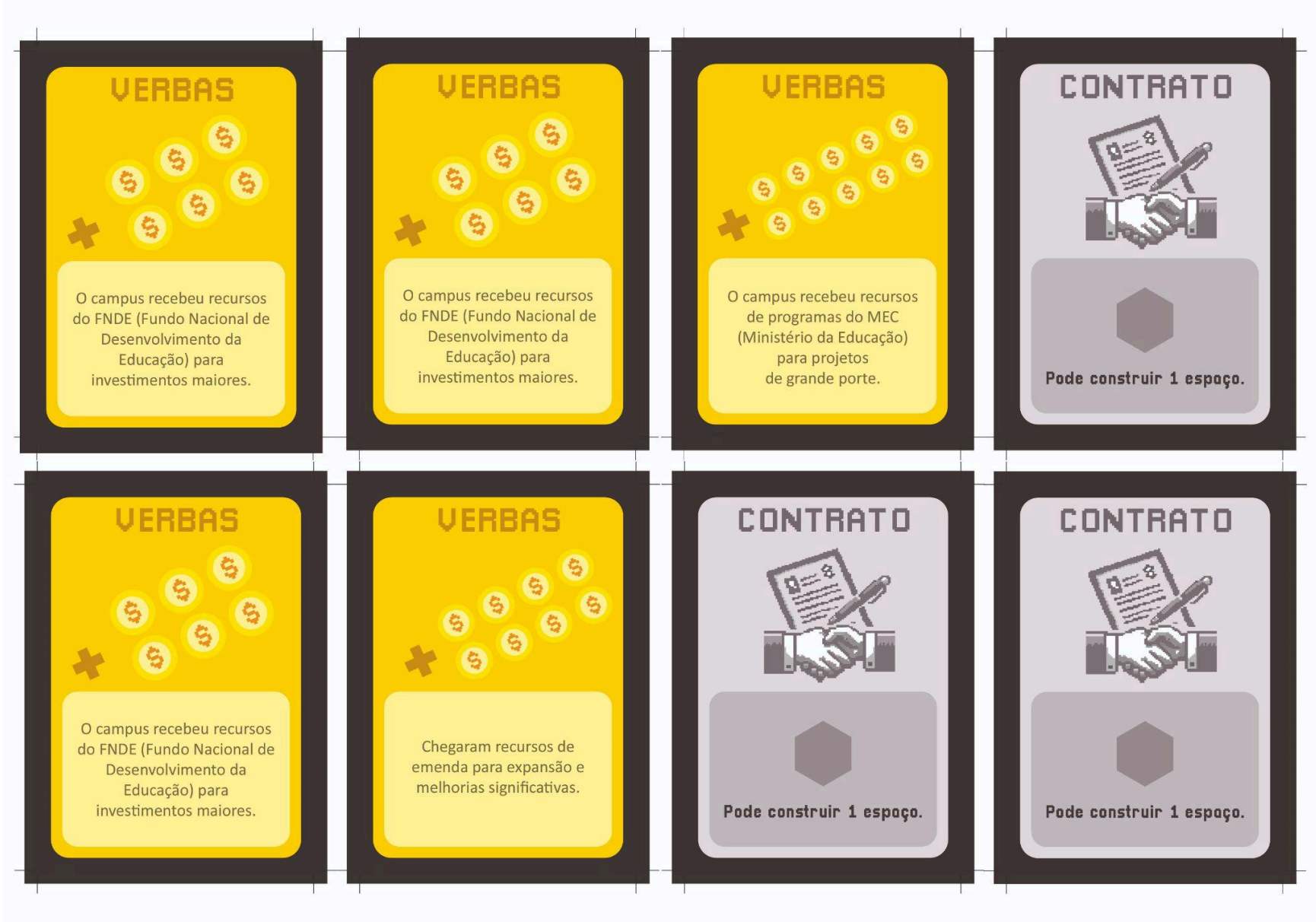
− ★ OU $ $

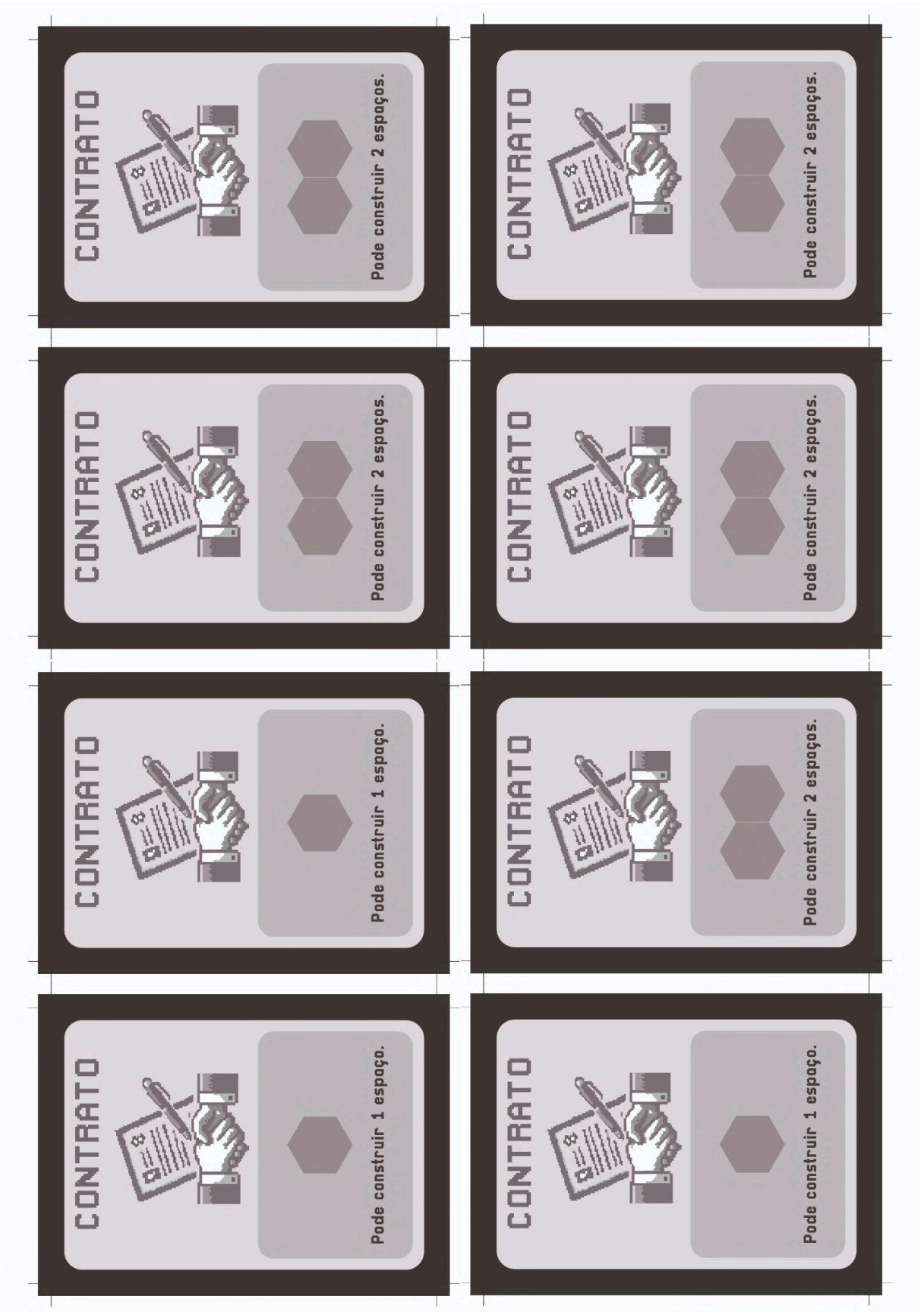
VERBAS

$ $ $

O campus recebeu recursos de projetos de pesquisa e extensão.

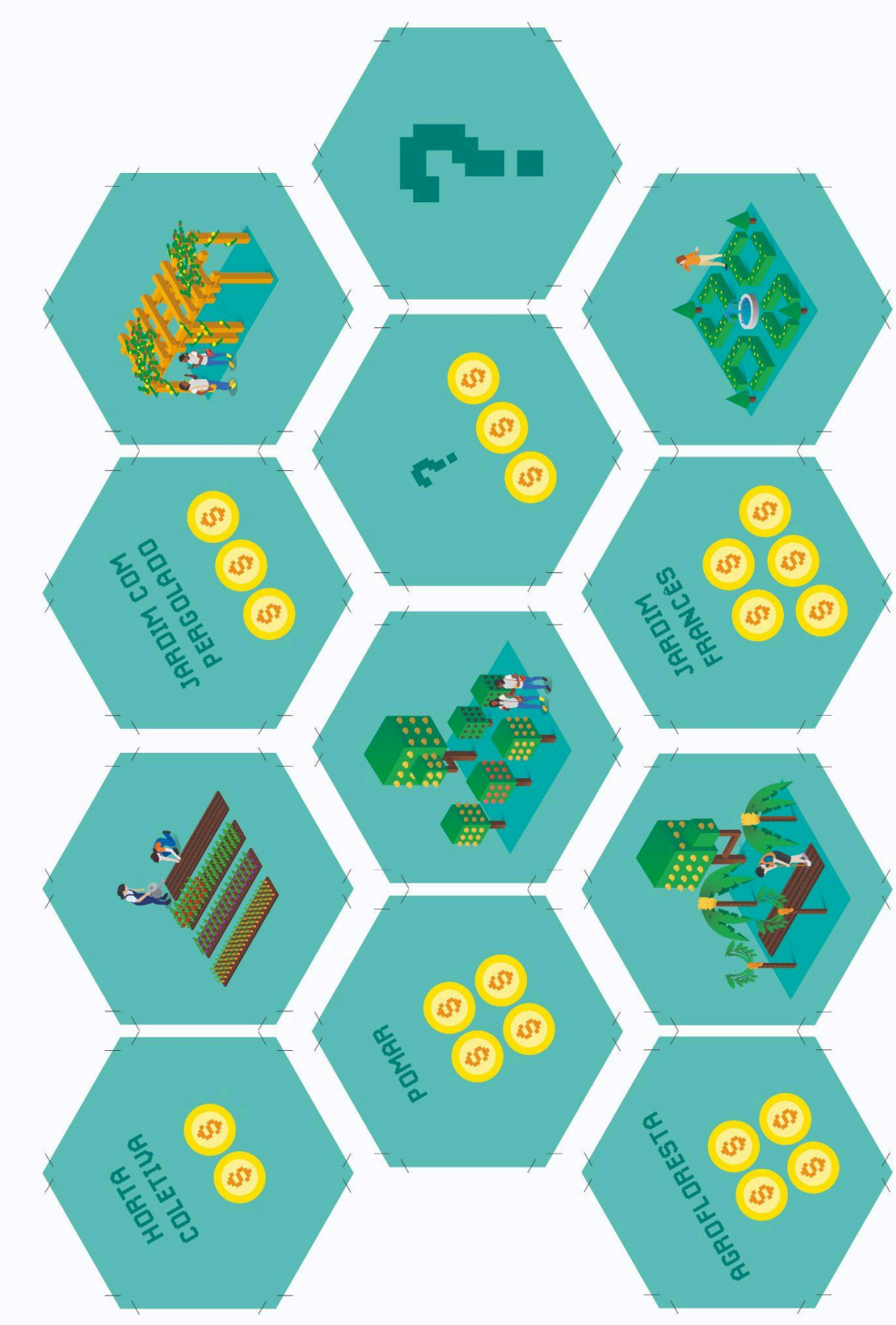

VERBAS
O campus recebeu recursos de parcerias com empresas locais.
VERBAS
O campus recebeu recursos de emenda parlamentar para pequenas obras e compra de equipamentos.
VERBAS
O campus recebeu recursos de programas do MEC (Ministério da Educação) para projetos de médio porte.
VERBAS
O campus recebeu recursos de programas do MEC (Ministério da Educação) para projetos de médio porte.
VERBAS
O campus recebeu recursos de parcerias com empresas locais.
VERBAS
O campus recebeu recursos de emenda parlamentar para pequenas obras e compra de equipamentos.
VERBAS
O campus recebeu recursos de programas do MEC (Ministério da Educação) para projetos de médio porte.
VERBAS
O campus recebeu recursos de programas do MEC (Ministério da Educação) para projetos de médio porte.

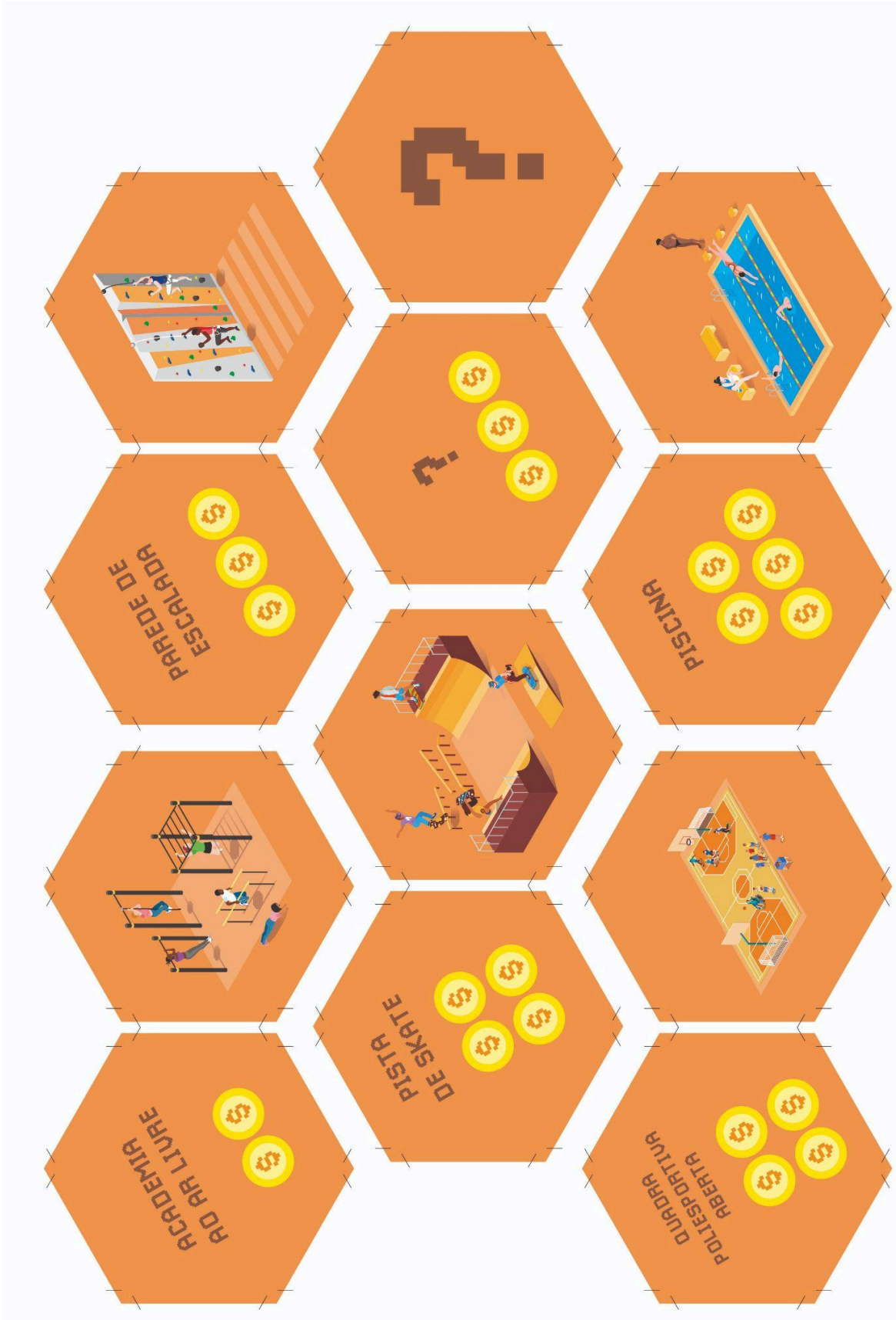

VERBAS
O campus recebeu recursos do FNDE (Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação) para investimentos maiores.
VERBAS
O campus recebeu recursos do FNDE (Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação) para investimentos maiores.
VERBAS
O campus recebeu recursos de programas do MEC (Ministério da Educação) para projetos de grande porte.
CONTRATO
Pode construir 1 espaço.
VERBAS
O campus recebeu recursos do FNDE (Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação) para investimentos maiores.
VERBAS
Chegaram recursos de emenda para expansão e melhorias significativas.
CONTRATO
Pode construir 1 espaço.
CONTRATO
Pode construir 1 espaço.

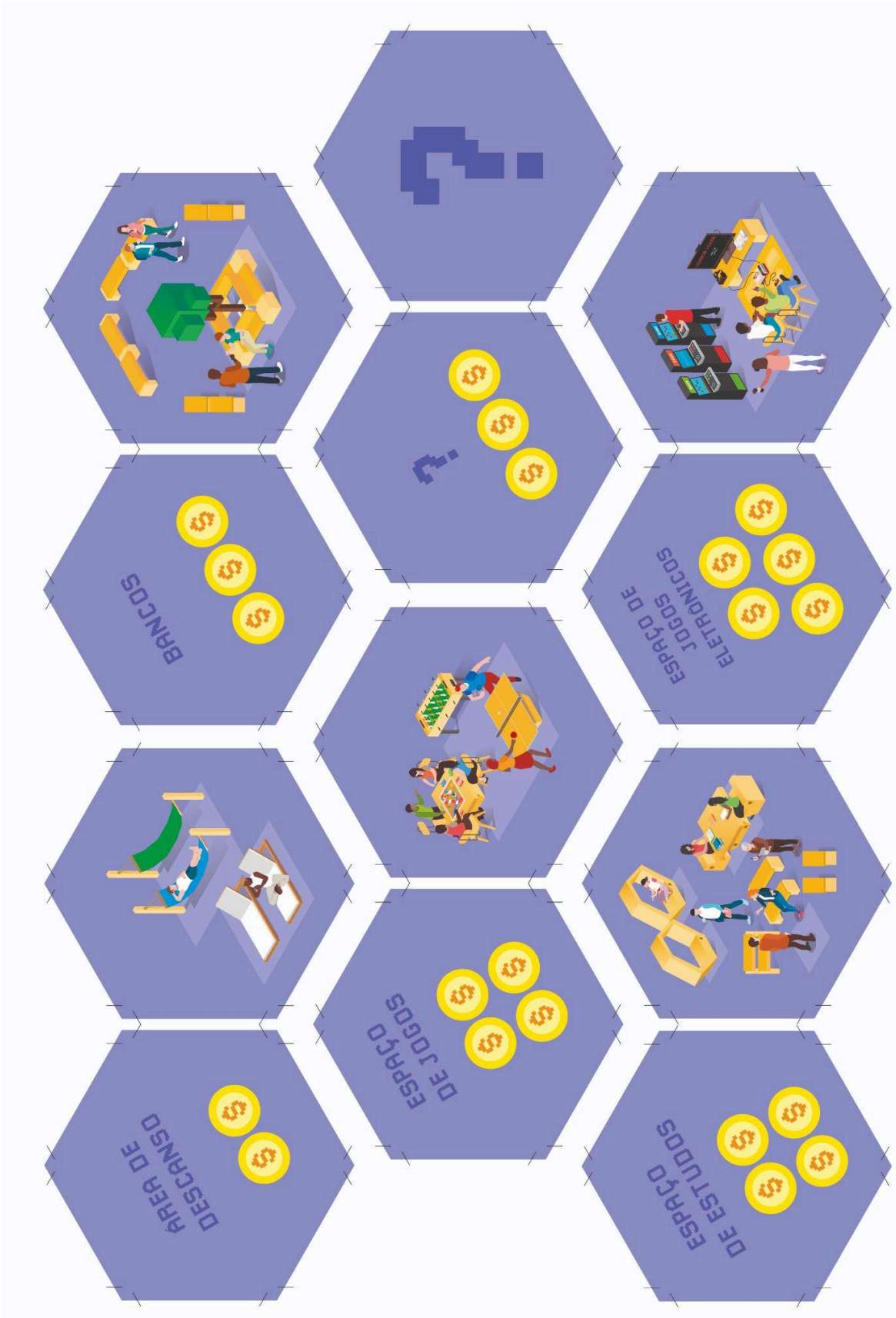

CONTRATO
Pode construir 2 espaços.
CONTRATO
Pode construir 2 espaços.
CONTRATO
Pode construir 2 espaços.
CONTRATO
Pode construir 2 espaços.
CONTRATO
Pode construir 1 espaço.
CONTRATO
Pode construir 1 espaço.
CONTRATO
Pode construir 2 espaços.
CONTRATO
Pode construir 2 espaços.

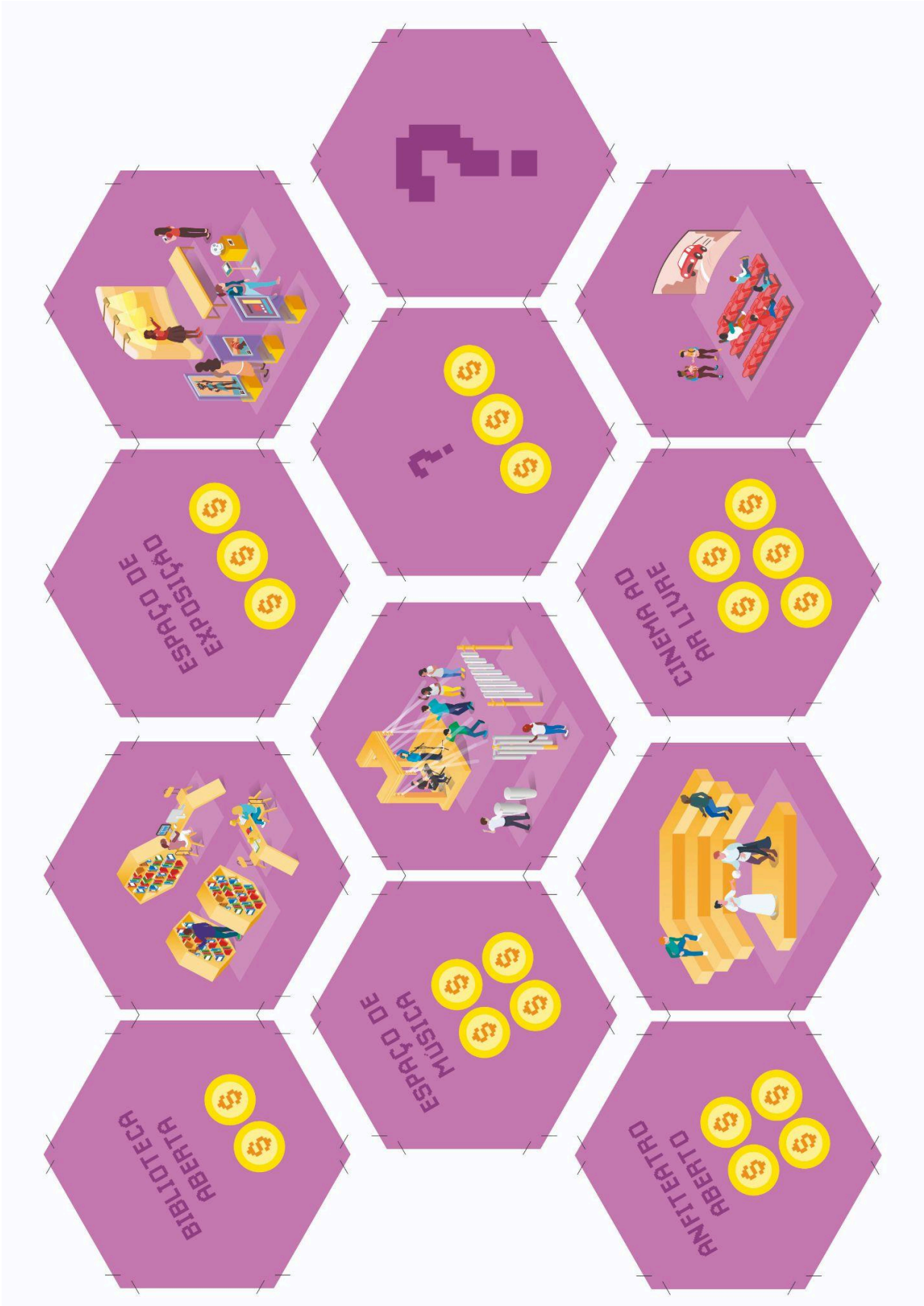

CONTRATO
Pode construir 3 espaços.
CONTRATO
Pode construir 3 espaços.
CONTRATO
Pode construir 3 espaços.


Manutenção


HORTA COLETIVA
POMAR
AGROFLORESTA
JARDIM COM PERGOLADO
JARDIM FRANCÊS


PISCINA
PAREDE DE ESCALADA
PISTA DE SKATE
ACADEMIA AO AR LIVRE
QUADRA POLIESPORTIVA ABERTA


BANCOS
ESPAÇO DE JOGOS ELETRÔNICOS
ÁREA DE DESCANSO
ESPAÇO DE JOGOS
ESPAÇO DE ESTUDOS


ESPAÇO DE EXPOSIÇÃO
CINEMA AO AR LIVRE
ESPAÇO DE MÚSICA
BIBLIOTECA ABERTA
ANFITEATRO ABERTO


MÁQUINAS DE VENDA
REFEITÓRIO
ÁREA DE PIQUENIQUE
COZINHA COLETIVA
CANTINA

APÊNDICE B - Quadro de Coerência

TEMA:	A relação dos espaços de uso comum com as culturas escolares no contexto da Educação Profissional e Tecnológica (EPT)				
PROBLEMA	**QUESTÕES DE PESQUISA**	**OBJETIVO GERAL**	**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**	**QUESTÕES SECUNDÁRIAS**	**REFERENCIAL TEÓRICO**
Como se relacionam os usos e necessidades dos usuários dos espaços escolares de uso comum com as culturas escolares no contexto da EPT?	**Q. A:** Como compreender os usos e necessidades dos usuários desses ambientes e estimular a reflexão crítica?	Compreender os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT, reconhecendo sua importância para a cultura escolar.	**O. A:** Propor o uso de jogos como ferramenta para engajar os usuários na reflexão sobre os espaços escolares de uso comum e obter informações sobre seus usos e necessidades.	**Q. A1** Qual tipo de jogo e características de *design* e mecânica são adequados para os objetivos da pesquisa?	**Jogos** Huizinga (2019) Caillois (2017) **Gamificação** Deterding *et al.* (2011) Krath *et al.* (2021) **Jogos Sérios** Bedwell *et al.* (2012) **Jogos e Aprendizagem** Lameras *et al.* (2017) **Jogos e espaço** Tan (2014) Assis (2022) **Jogos de tabuleiro** Munhoz (2018) Bunt *et al.* (2024) Bayeck (2020) La Carretta (2018)

TEMA:	A relação dos espaços de uso comum com as culturas escolares no contexto da Educação Profissional e Tecnológica (EPT)				
PROBLEMA	**QUESTÕES DE PESQUISA**	**OBJETIVO GERAL**	**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**	**QUESTÕES SECUNDÁRIAS**	**REFERENCIAL TEÓRICO**
	Q. B: Como se caracterizam os espaços escolares, em especial os de uso comum?		**O. B:** Caracterizar os espaços escolares de uso comum objeto do estudo.	**Q. B1** Quais atributos caracterizam os espaços escolares, em especial os espaços de uso comum no contexto da EPT?	**Histórico espaço escolar** Garcia (2016) Kowaltowski (2011) Bencostta (2005) Frago (2001, 2005) **Trabalho e educação** Antunes (1999) Saviani (2007) Frigotto (2010) Neto (2011) **EPT no Brasil** Ramos e Porto Júnior (2003) Silva e Pacheco (2023) Pacheco (2023) **Cultura escolar** Foucault (1999) Frago (2001, 2007) Escolano (2001) **Memória** Nora (1993) **Currículo oculto** Silva (2007)

TEMA:	A relação dos espaços de uso comum com as culturas escolares no contexto da Educação Profissional e Tecnológica (EPT)				
PROBLEMA	**QUESTÕES DE PESQUISA**	**OBJETIVO GERAL**	**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**	**QUESTÕES SECUNDÁRIAS**	**REFERENCIAL TEÓRICO**
				Q. B2 Como se organizam os espaços escolares objeto de estudo?	**Sintaxe Espacial** Garcia (2016) Hillier e Hanson (1984) Hillier (2007) Holanda (2002) Medeiros (2013)
	Q. C: Quais os usos e necessidades dos usuários em relação ao espaço escolar, em especial aos de uso comum?		**O. C:** Identificar os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços escolares de uso comum.	**Q. C1** Quem utiliza e como são utilizados os espaços de uso comum no IFB?	**Atores** Escolano (2001) Frago (2007)
				Q. C2 Quais as percepções e necessidades dos usuários em relação aos espaços de uso comum?	**Necessidades** Kohlsdorf e Kohlsdorf (2017)

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

APÊNDICE C - Categorias de análise Objetivo A

Objetivo A:		Propor o uso de jogos como ferramenta para engajar os usuários na reflexão sobre os espaços escolares de uso comum e obter informações sobre seus usos e necessidades.				
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**	**Natureza**	**Método coleta de dados**	**Fonte**	**Análise**
1	**Usabilidade**	Clareza dos objetivos e regras do jogo, facilidade de preparação e para jogar, o equilíbrio, o controle do jogador e intuitividade das mecânicas.	Mecânica	Grupo focal	Jogos (Áudios, Questionário de Avaliação)	Qualitativa
2	**Recursos**	Qualidade dos componentes e *design* (durabilidade, estética e funcionalidade), se são coerentes com a narrativa, atraentes e se ajudam a compreender e interagir com o jogo.	Mecânica	Grupo focal	Jogos (Áudios, Questionário de Avaliação)	Qualitativa
3	**Experiência de jogo**	Nível de engajamento, interatividade e dinâmica social (incluindo cooperação, competição e comunicação)	Dinâmica	Grupo focal	Jogos (Áudios, Questionário de Avaliação)	Qualitativa
4	**Experiência de aprendizagem**	a aquisição de conhecimento e habilidades, relacionada com a eficácia em atingir os objetivos de aprendizagem e com a narrativa.	Estética	Grupo focal	Jogos (Áudios, Questionário de Avaliação)	Qualitativa

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

APÊNDICE D - Categorias de análise Objetivo B

Objetivo B:		Caracterizar os espaços escolares de uso comum objeto do estudo.				
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**	**Natureza**	**Método coleta de dados**	**Fonte**	**Análise**
1	**Localização**	Onde a escola está situada na trama urbana.	Material	Histórico documenta	Documentos (desenhos técnicos e mapas)	Qualitativa
2	**Entorno**	O que existe na imediação dos limites da escola; quais são as vias de acesso e de delimitação; existência de elementos geográficos de destaque (relevo, corpos d'água, cobertura vegetal); uso do solo predominante; equipamentos urbanos de destaque.	Material	Observação	Documentos (desenhos técnicos e mapas)/ in-loco	Qualitativa
3	**Limites e transições**	O que delimita o interno/externo, como por exemplo muros, grades e cercas.	Material	Histórico documental, Observação	Documentos (desenhos técnicos)/ in-loco	Qualitativa
4	**Dimensões**	As dimensões do terreno e proporções da massa edificada.	Material	Histórico documental	Documentos (desenhos técnicos)	Quantitativa
5	**Forma**	As massas edificadas e não edificadas; os cheios e os vazios; o fechado e aberto; o curvo e o retilíneo.	Material	Histórico documental, Observação	Documentos (desenhos técnicos)/ in-loco	Qualitativa
6	**Especificidade**	Uso coletivo ou exclusivo	Organizacional e institucional	Histórico documental, Observação	Documentos (desenhos técnicos)	Qualitativa

Objetivo B:		Caracterizar os espaços escolares de uso comum objeto do estudo.				
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**	**Natureza**	**Método coleta de dados**	**Fonte**	**Análise**
7	**Mobiliário**	Tipologia, materiais e acabamentos, distribuição no espaço (layout)	Material	Observação	in-loco	Qualitativa
8	**Espaços de uso comum: circulação**	Espaços de uso comum destinados para circulação de pessoas	Organizacional e institucional	Histórico documental, Observação	Documentos (desenhos técnicos)	Qualitativa
9	**Espaços de uso comum: encontros**	Espaços de uso comum destinados para promover a interação social	Organizacional e institucional	Histórico documental, Observação	Documentos (desenhos técnicos)	Qualitativa
10	**Espaços de uso comum: ócio**	Espaços de uso comum destinados para promover o ócio e o descanso	Organizacional e institucional	Histórico documental, Observação	Documentos (desenhos técnicos)	Qualitativa
11	**Espaços de uso comum: ensino/pesquisa/extensão**	Espaços de uso comum destinados para atividades de ensino, pesquisa e extensão	Organizacional e institucional	Histórico documental, Observação	Documentos (desenhos técnicos)	Qualitativa

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

APÊNDICE E - Categorias de análise Objetivo C

Objetivo C:		Identificar os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços objeto do estudo.				
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**	**Natureza**	**Método coleta de dados**	**Fonte**	**Análise**
1	**Relação com o *Campus***	Discente (curso), servidor docente, servidor técnico administrativo, prestador de serviços e visitante.	Caracterização	Grupo focal	Jogos	Qualitativa
2	**Espaços de uso comum: circulação**	Como os espaços de uso comum são efetivamente utilizados pelos usuários para circulação.	Usos e necessidades	Grupo focal, Observação	Observação - Espaços de uso comum, Jogo	Qualitativa
3	**Espaços de uso comum: encontros**	Como os espaços de uso comum são efetivamente utilizados pelos usuários para a interação social	Usos e necessidades	Grupo focal, Observação	Observação - Espaços de uso comum, Jogos	Qualitativa
4	**Espaços de uso comum: ócio**	Como os espaços de uso comum são efetivamente utilizados pelos usuários para o ócio e o descanso	Usos e necessidades	Grupo focal, Observação	Observação - Espaços de uso comum, Jogos	Qualitativa
5	**Espaços de uso comum: ensino/pesquisa/extensão**	Como os espaços de uso comum são efetivamente destinados para atividades de ensino, pesquisa e extensão	Usos e necessidades	Grupo focal, Observação	Observação - Espaços de uso comum, Jogos	Qualitativa
6	**Conforto/incômodo**	Espaço onde o usuário se sente mais à vontade ou incomodado segundo seus próprios critérios	Usos e necessidades	Grupo focal	Jogos	Qualitativa
7	**Desejo**	Manifestação dos usuários sobre o que desejam idealmente para	Usos e necessidades	Grupo focal	Jogos	Qualitativa

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

APÊNDICE F - Protocolo pesquisa histórico documental

DESENHOS TÉCNICOS

Os desenhos técnicos foram disponibilizados pela engenharia do IFB.

Objetivo B:	Caracterizar os espaços escolares de uso comum objeto do estudo.		
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**	**Itens**
1	**Localização**	onde a escola está situada na trama urbana.	I
2	**Entorno**	O que existe na imediação dos limites da escola; quais são as vias de acesso e de delimitação; existência de elementos geográficos de destaque (relevo, corpos d'água, cobertura vegetal); uso do solo predominante; equipamentos urbanos de destaque.	II
3	**Limites e transições**	o que delimita o interno/externo, como por exemplo muros, grades e cercas.	III
4	**Dimensões**	as dimensões do terreno e proporções da massa edificada.	IV
5	**Forma**	as massas edificadas e não edificadas; os cheios e os vazios; o fechado e aberto; o curvo e o retilíneo.	V
6	**Especificidade**	uso coletivo ou exclusivo	VI
7	**Mobiliário**	tipologia, materiais e acabamentos, distribuição no espaço (layout)	VII
8	**Espaços de uso comum: circulação**	espaços de uso comum destinados à circulação de pessoas	VIII. A
9	**Espaços de uso comum: encontros**	espaços de uso comum destinados à interação social	VIII. B
10	**Espaços de uso comum: ócio**	espaços de uso comum destinados ao ócio e o descanso	VIII. C
11	**Espaços de uso comum: ensino/pesquisa/extensão**	espaços de uso comum destinados para atividades de ensino, pesquisa e extensão	VIII.D

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

I. **Localização:** Identificar onde a escola está situada na trama urbana observando a planta de situação no desenho técnico;
II. **Entorno:**
    A. Vias de acesso
    B. Elementos geográficos:
        1. Elementos de destaque do relevo
        2. Corpos d´água
        3. Coberturas vegetais

C. Uso do solo:
    1. Agricultura
    2. Residencial
    3. Comercial
    4. Industrial
    5. Conservação
D. Equipamentos Urbanos
    1. Espaços públicos abertos de lazer: Parques e praças
    2. Transporte:
        a) Paradas e Terminais de ônibus
        b) Estações de metrô
    3. Educação:
        a) Escolas públicas
        b) Creches
        c) Universidades
        d) Museu
        e) Bibliotecas
    4. Saúde:
        a) Hospitais públicos
        b) Postos de saúde
    5. Energia:
        a) Subestações

III. Limites e transições

A. Limites: Muros, cercas e grades;
B. Transições: marquises, guaritas, portões;

IV. Dimensões

A. Medir as áreas edificadas;
B. Medir a área do lote;

V. Forma

A. Fazer um mapa de figura fundo, observando:
    1. Áreas fechadas edificadas: As edificações em sim, em seu conjunto, como blocos de sala de aula, blocos administrativos e ginásios;
    2. Áreas abertas edificadas: áreas de convívio como praças internas;
    3. Áreas abertas não edificadas: partes vazias do terreno da escola.
    4. Predominância das linhas: horizontal/vertical, reta/curvas [Considerar análise a partir das projeções ortogonais do desenho técnico] .

VI. Especificidade

A. Observar se o ambiente é de uso coletivo ou exclusivo a uma pessoa ou grupo de pessoas, ou a determinado grupo de usuário [principalmente em relação à espaços de uso comum]

VII. Mobiliário [focar nas áreas livres]

A. Tipos: bancos, mesas, coberturas (gazebos, pergolados, *etc.*), armários, armazenamentos;
B. Materiais: madeira, concreto, metal, plástico;
C. Acabamentos: pintura, revestimento cerâmico;
D. Layout: verificar layout existente e comparar com o rascunho da observação *in-loco*

VIII. Espaços comuns

A. **Circulação:** identificar na planta-baixa espaços de uso comum destinados à cirulação de pessoas - corredores, halls, *etc.*;
B. **Encontros:** identificar na planta-baixa espaços de uso comum destinados à interação social - pátios, áreas de convívio, *etc.*;
C. **Ócio:** identificar na planta-baixa espaços de uso comum destinados ao ócio e o descanso - salas de repouso, redário, *etc.*;
D. **Ensino/Pesquisa/Extensão: Controle:** identificar na planta-baixa espaços de uso comum destinados para atividades de ensino, pesquisa e extensão;

IMAGEM DE SATÉLITE

	Objetivo B:	**Caracterizar os espaços escolares de uso comum objeto do estudo.**	
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**	**Itens**
1	Localização	onde a escola está situada na trama urbana.	I
2	Entorno	o que existe na imediação dos limites da escola; quais são as vias de acesso e de delimitação; existência de elementos geográficos de destaque (relevo, corpos d'água, cobertura vegetal); uso do solo predominante; equipamentos urbanos de destaque.	II
3	Limites e transições	o que delimita o interno/externo, como por exemplo muros, grades e cercas.	III

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

I. **Localização:** Identificar onde a escola está situada em uma escala urbana. Procura mapa axial de brasília e verificar os índices da sintaxe espacial para as vias de acesso e as a que delimitam;

II. **Entorno:**
   A. Vias de acesso
   B. Elementos geográficos:
      1. Elementos de destaque do relevo
      2. Corpos d´água
      3. Coberturas vegetais
   C. Uso do solo:
      1. Agricultura
      2. Residencial
      3. Comercial
      4. Industrial
      5. Conservação
   D. Equipamentos Urbanos
      1. Espaços públicos abertos de lazer: Parques e praças
      2. Transporte:
         a) Paradas e Terminais de ônibus
         b) Estações de metrô
      3. Educação:

a) Escolas públicas
b) Creches
c) Universidades
d) Museu
e) Bibliotecas

4. Saúde:
    a) Hospitais públicos
    b) Postos de saúde
5. Energia:
    a) Subestações

III. Limites e transições

A. Limites: Muros, cercas e grades;
B. Transições: marquises, guaritas, portões.

APÊNDICE G - Protocolo de observações

OBSERVAÇÃO - Reconhecimento

Objetivo B:		Caracterizar os espaços escolares de uso comum objeto do estudo.	
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**	**Elementos de observação**
1	Entorno	o que existe na imediação dos limites da escola; quais são as vias de acesso e de delimitação; existência de elementos geográficos de destaque (relevo, corpos d'água, cobertura vegetal); uso do solo predominante; equipamentos urbanos de destaque.	I
3	Limites e transições	o que delimita o interno/externo, como por exemplo muros, grades e cercas.	II
4	Dimensões	as dimensões do terreno e proporções da massa edificada.	III
5	Forma	as massas edificadas e não edificadas; os cheios e os vazios; o fechado e aberto; o curvo e o retilíneo.	IV
6	Mobiliário	tipologia, materiais e acabamentos, distribuição no espaço (layout)	V

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Antes da visita, é recomendado revisar o protocolo de análise das fotos de satélite para facilitar a identificação dos elementos de interesse durante a observação in loco. Ao chegar no local, é importante observar atentamente e realizar registros fotográficos dos seguintes elementos:

I. Entorno:

A. Vias de acesso
B. Elementos geográficos:
    1. Elementos de destaque do relevo
    2. Corpos d´água
    3. Coberturas vegetais
C. Uso do solo:
    1. Agricultura
    2. Residencial
    3. Comercial
    4. Industrial
    5. Conservação
D. Equipamentos Urbanos
    1. Espaços públicos abertos de lazer: Parques e praças
    2. Transporte:
        a) Paradas e Terminais de ônibus
        b) Estações de metrô
    3. Educação:

a) Escolas públicas
b) Creches
c) Universidades
d) Museu
e) Bibliotecas

4. Saúde:
    a) Hospitais públicos
    b) Postos de saúde
5. Energia:
    a) Subestações

II. Limites e transições

A. Limites: Muros, cercas e grades;
B. Transições: marquises, guaritas, portões.

III. Dimensões

A. Registros de uma perspectiva geral da área da escola, mostrando as massas edificadas, de forma que seja possível visualizar as proporções.

IV. Forma

A. Áreas fechadas edificadas: As edificações em sim, em seu conjunto, como blocos de sala de aula, blocos administrativos e ginásios;
B. Áreas abertas edificadas: áreas de convívio como praças internas;
C. Áreas abertas não edificadas: partes vazias do terreno da escola.
D. Predominância das linhas: horizontal/vertical, reta/curvas.

V. Mobiliário [focar nos espaços de uso comum]

A. Tipos: bancos, mesas, coberturas (gazebos, pergolados, *etc.*), armários, armazenamentos;
B. Materiais: madeira, concreto, metal, plástico;
C. Acabamentos: pintura, revestimento cerâmico;
D. Layout: fazer um rascunho ou marcações na planta baixa da escola; indicando a localização e tipos de mobiliário.
E. Equipamentos eletrônicos: TV, geladeira, microondas.

OBSERVAÇÃO - Espaços de uso comum

Objetivo C:		Identificar os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços escolares de uso comum.	
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**	**Elementos de observação**
3	Espaços de uso comum: circulação	como os espaços de uso comum são efetivamente utilizados pelos usuários para circulação.	I, II, II, IV.A
4	Espaços de uso comum: encontros	como os espaços de uso comum são efetivamente utilizados pelos usuários para a interação social	I, II, II, IV.B
5	Espaços de uso comum: ócio	como os espaços de uso comum são efetivamente utilizados pelos usuários para o ócio e o descanso	I, II, II, IV.C
6	Espaços de uso comum: ensino/pesquisa/ extensão	como os espaços de uso comum são efetivamente utilizados para atividades de ensino, pesquisa e extensão	I, II, II, IV.D

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Antes da visita, é recomendado revisar o protocolo de análise das fotos de satélite e facilitar a identificação dos elementos de interesse durante a observação in loco.

Para todos os elementos de observação, considerar:

I. **Tempo**: atentar para os seguintes momentos de observação:
   - A. **Data**
   - B. **Chegada:** momento de chegada dos usuários - início do manhã ou/e início da tarde;
   - C. **Intervalo:** momento do intervalo - intervalo de aulas/intervalo de almoço
   - D. **Saída:** momento de saída dos usuários - final da manhã ou/e final da tarde;
   - E. **Entretempos:** momentos entre chegadas, saídas e intervalos;
   - F. **Duração:** registrar o tempo de observação.

II. **Posição de observação:** escolher posição para observação e marcar no mapa a localização;

III. **Categoria de usuários:** estudantes e outros (servidores) [Considerar que não é possível diferenciar totalmente esse grupos visualmente. Existem estudantes não uniformizados maiores de idade, público externo e servidores que não se distinguem facilmente entre si, ao contrário dos estudantes uniformizados];

Para as categorias de análise específicas, observar e fazer registros dos seguintes elementos:

IV. **Espaços comuns:**
   - A. **Circulação:**
     1. **Sentido:** marcar no mapa o sentido do fluxo de pessoas;
     2. **Tamanho dos grupos:** individual (1 pessoa), pequenos (2-4 pessoas), médios (5-10 pessoas), grandes (mais de 11 pessoas);

B. **Encontros:**
    1. **Concentrações de pessoas:** marcar no mapa os locais onde as pessoas se concentram de modo mais permanente, observando:
        a) Tamanho dos grupos: pequenos (2-4 pessoas), médios (5-10 pessoas), grandes (mais de 11 pessoas);
    2. **Atividades:** as atividades desenvolvidas pelos grupos:
        a) Lazer;
        b) Refeições;
        c) Estudos em grupo.

C. **Ócio:**
    1. **Concentrações de pessoas:** marcar no mapa os locais onde as pessoas se concentram, observando:
        a) Tamanho dos grupos: individuais (1 pessoa), pequenos (2-4 pessoas), médios (5-10 pessoas)
    2. **Atividades:** as atividades desenvolvidas pelos grupos:
        a) Descanso;
        b) Uso de celular;
        c) Leitura;

D. **Ensino/pesquisa/extensão:**
    1. **Concentrações de pessoas:** marcar no mapa os locais onde as pessoas se concentram, observando:
        a) Tamanho dos grupos: individuais (1 pessoa), pequenos (2-4 pessoas), médios (5-10 pessoas)
    2. **Atividades:** as atividades desenvolvidas pelos grupos:
        a) Aulas;
        b) Atividades ligadas aos projetos de pesquisa/extensão;

APÊNDICE H - Protocolo grupo focal - Jogos

USUÁRIOS

Objetivo C:		Identificar os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços objeto do estudo.	
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**	**Perguntas**
1	Relação com o *Campus*	discente, servidor docente, servidor técnico administrativo, prestador de serviços e público externo.	I
2	Espaços de uso comum: circulação	como os espaços de uso comum são efetivamente utilizados pelos usuários para circulação.	II.A
3	Espaços de uso comum: encontros	como os espaços de uso comum são efetivamente utilizados pelos usuários para a interação social	II.B
4	Espaços de uso comum: ócio	como os espaços de uso comum são efetivamente utilizados pelos usuários para o ócio e o descanso	II.C
5	Espaços de uso comum: ensino/pesquisa/extensão	como os espaços de uso comum são efetivamente destinados para atividades de ensino, pesquisa e extensão	II.D
6	Conforto/ incômodo	espaço onde o usuário se sente mais à vontade ou incomodado segundo seus próprios critérios	III
7	Desejo	manifestação dos usuários sobre o que desejam idealmente e necessitam para os espaços de uso comum	IV

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

I. Relação com o *Campus*:

☐ Discente
☐ Servidor docente
☐ Servidor técnico administrativo
☐ Terceirizado
☐ Público externo
☐ Outro: _____

II. Espaços de uso comum
   A. Circulação:
      1. Chegada no *Campus*
      2. Intervalo de estudo/trabalho
      3. Saída do *Campus*
   B. Encontros

1. Espaço na escola onde costuma encontrar com colegas
2. Caracterização desse espaço
3. Atividades desenvolvidas nesse espaço
4. Localizar esses espaços em um mapa
5. Momentos do dia que costuma ir para esse espaço desenvolver as atividades

C. Ócio
1. Espaço na escola onde costuma ir para descansar, relaxar e praticar atividades mais contemplativas e individuais (ler, estudar sozinho, dormir, fazer nada)
2. Caracterização desse espaço
3. Atividades desenvolvidas nesse espaço
4. Localizar esses espaços em um mapa
5. Momentos do dia que costuma ir para esse espaço desenvolver as atividades

D. Ensino/Pesquisa/Extensão
1. Espaço na escola onde costuma ir para descansar, relaxar e praticar atividades mais contemplativas e individuais (ler, estudar sozinho, dormir, fazer nada)
2. Modo de controle
3. Responsabilidade do controle
4. Localizar esses espaços em um mapa

III. Conforto/incômodo:
A. Espaço na escola onde você se sente mais confortável
B. Espaço na escola onde você se sente mais incomodado
C. Motivos do sentimento/sensação
D. Localizar esses espaços em um mapa

IV. Desejo

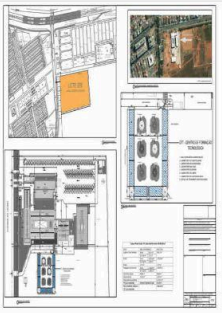
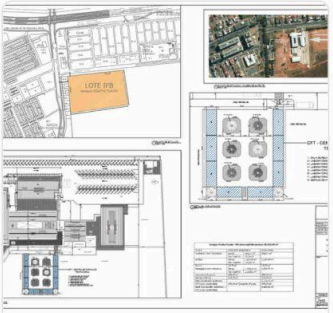
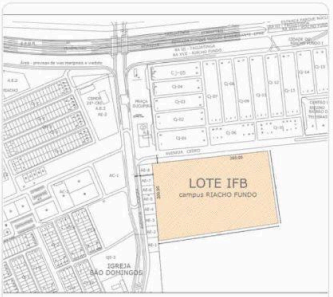
Pretende-se estimular os usuários a imaginarem livremente sobre seus desejos e necessidades para os espaços de uso comum da escola (áreas de convivência, de descanso, corredores, halls de acesso, área de refeitório, *etc*.). A intenção é utilizar o jogo para manter o pensamento global e exploratório.

APÊNDICE I - Fichas de análise - Pesquisa histórico documental

DESENHOS TÉCNICOS
Planta de Situação, Implantação

Documento

Planta de Situação, Implantação

Nome do arquivo	CFT - Riacho Fundo Executivo Arq Urb final Prancha 01.pdf
Descrição	Planta de Situação, Implantação integrante do conjunto dos desenhos técnicos do CFT Campus Riacho Fundo obtidos com a engenharia da reitoria do IFB
Documentos anexados	 Riacho Fundo Executivo Arq Urb final P...  CFT - Riacho Fundo Executivo Arq Urb f...
Localização do arquivo	J:\Meu Drive\03 - MESTRADO\PROFEPT\DISSERTAÇÃO\03 - LEVANTAMENTO DE DADOS\01 - DOCUMENTAL\02 - MATERIAL\PROJETOS\CAMPUS RIACHO FUNDO
Endereço:	Av. Cedro, AE 15, QS 16 - Riacho Fundo I, Brasília - DF, 71826-006
Planta de situação	 CFT - Riacho Fundo Executivo Arq Urb f...  CFT - Riacho Fundo Executivo Arq Urb f...

Descrição planta de situação	Localizado na Av. Cedro, com 300 m de testada na face norte, 189 m na face leste, 312 m na face sul e 200 m na face oeste. Lote recuado por cerca de 14 m junto a Av. Cedro. Distante cerca de 100m do Centro de Ensino Bairro da Telebrasília para o leste. Distante cerca de 100m da Praça Sucupira ao norte. Distante cerca de 300 m da Estrada Parque Núcleo Bandeirante.
Limites	Não é possível identificar o tipo de limites.
Transições	Dois acessos: 1 portão de acesso para pedestres seguido de escada e tampa. 1 portão de acesso para veículos com guarita.
Área do lote	59.568,78
Área edificada	6.609,81
Mapa figura fundo	 CFT Riacho Fundo Executivo Arq Urb fi...
Descrição Mapa Figura Fundo	5 massas edificadas. Maior delas com pátio interno. Consiste no **Bloco Pedagógico e Administrativo**, abrigando também a **Biblioteca** e o **Auditório**. Área edificada acima do maior bloco com forma retangular com recorte no canto inferior direito. Identificada como **Laboratório Especial**. Área edificada à central com forma quadrada. Identificada como **Vivência**. Área edificada à direita com forma retangular. Identificada como **Quadra Coberta**. A área do **CFT** na parte inferior, formada por blocos menores, dispostos em U, compondo uma praça central.
Tipos	Não foi possível observar × +

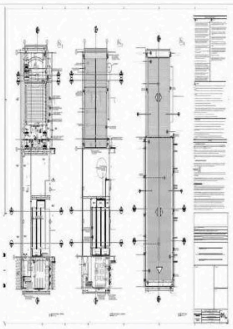
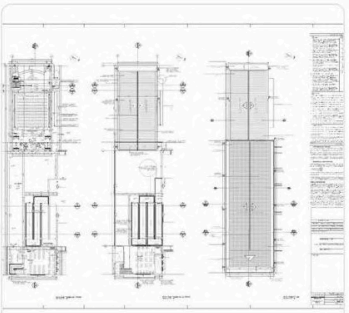
Descrição outros tipos de mobiliários	Não é possível identificar.
Materiais	Não foi possível observar
Descrição outros materiais de mobiliários	Não é possível identificar.
Acabamentos	Não foi possível observar
Descrição outros acabamentos de mobiliários	Não é possível identificar.
Layout	Drop files here or browse
Descrição do layout conforme presente no desenho técnico	Não é possível identificar.
Mapa de barreiras	Drop files here or browse
Grafo de acesso justificado	Drop files here or browse
Esquema áreas de uso comum	 Mapa esquemático - Espaços de Uso C...
Descrição - Circulação	Além da circulação das áreas de uso comum internas, tem as áreas de circulação das áreas edificadas aberdas.

Descrição - Encontros	Hall principal, átrio interno, área coberta da vivência, praça central CFT, quadra (?)
Descrição - Ócio	Não é possível identificar.
Descrição - Ensino/Pesquisa/Extensão	Não é possível identificar.

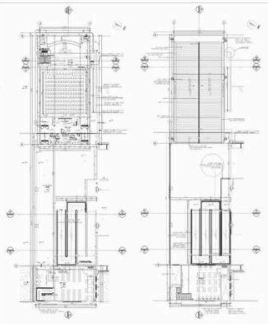
DESENHOS TÉCNICOS
Planta baixa e layout bloco da biblioteca e auditório

Documento

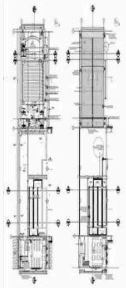
Planta baixa e layout do bloco da biblioteca e auditório

Nome do arquivo	AS BUILT-IFB_Riacho Fundo_Auditório-biblioteca-7-2017-P01 - PLANTAS.pdf
Descrição	Planta baixa e layout do bloco da biblioteca e auditório
Documentos anexados	 AS BUILT-IFB_Riacho Fundo_Auditório-...  AS BUILT-IFB_Riacho Fundo_Auditório-...
Localização do arquivo	J:\Meu Drive\03 - MESTRADO\PROFEPT\DISSERTAÇÃO\03 - LEVANTAMENTO DE DADOS\01 - DOCUMENTAL\02 - MATERIAL\PROJETOS\CAMPUS RIACHO FUNDO
Endereço:	Riacho Fundo I - Fazenda Sucupira, AE, S/N
Planta de situação	Drop files here or browse
Descrição planta de situação	Não se aplica
Limites	Não se aplica

Layout



AS BUILT-IFB_Riacho Fundo_Auditório-...



AS BUILT-IFB_Riacho Fundo_Auditório-...

Descrição do layout conforme presente no desenho técnico

Planta baixa/layout do bloco da biblioteca e auditório. Biblioteca de dois pavimentos, com acervo no andar superior e mesas para leitura no mezanino superior. Acesso principal pelo pavimento inferior. Mezanino acessado por escada e elevador no interior da biblioteca.
Auditório de um pavimento. Dispõe de sala técnica para controle de som e iluminação do auditório, banheiros para o público e banheiro menor atrás no palco. Acesso feito por meio de duas portas de abrir de duas folhas, passando por um hall de circulação.
Um hall principal conecta os dois espaços (biblioteca e auditório), assim como dá acesso à rampa que leva ao andar superior.

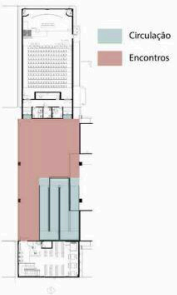
Mapa de barreiras

Drop files here or browse

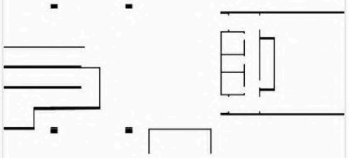
Grafo de acesso justificado

Drop files here or browse

Esquema áreas de uso comum



Mapa esquemático - Espaços de Uso Co...

Transições	Não se aplica
Área do lote	
Área edificada	
Mapa figura fundo	 Biblioteca Auditório - Figura Fundo.png
Descrição Mapa Figura Fundo	Hall de acesso principal definido pelo espaço entre a biblioteca e auditório. Rampa que leva ao andar superior.
Tipos	Mesas × Outros × +
Descrição outros tipos de mobiliários	Cadeiras, estantes de livros,
Materiais	Não foi possível observar × +
Descrição outros materiais de mobiliários	
Acabamentos	Não foi possível observar × +
Descrição outros acabamentos de mobiliários	

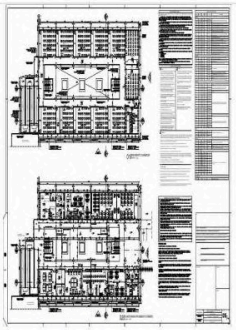
Descrição - Circulação	Hall principal, circulação interna auditório
Descrição - Encontros	Hall principal
Descrição - Ócio	Não identificado
Descrição - Ensino/Pesquisa/Extensão	Não identificado

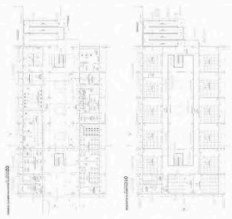
DESENHOS TÉCNICOS

Planta baixa e layout bloco pedagógico e administrativo

Documento

Planta baixa e layout do bloco pedagógico e administrativo

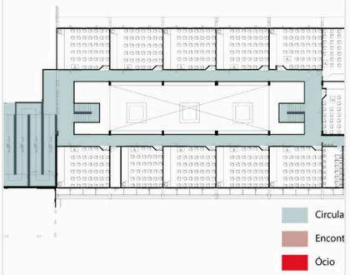
Nome do arquivo	AS BUILT-IFB-Riacho Fundo- PedAdministrativo-arquitetura_verificação07-2017-01_TERR-SUP.pdf
Descrição	Planta baixa e layout do bloco pedagógico (salas de aula e laboratórios) e administrativo.
Documentos anexados	 AS BUILT-IFB-Riacho Fundo- PedAdmin...  AS BUILT-IFB-Riacho Fundo- PedAdmin...
Localização do arquivo	J:\Meu Drive\03 - MESTRADO\PROFEPT\DISSERTAÇÃO\03 - LEVANTAMENTO DE DADOS\01 - DOCUMENTAL\02 - MATERIAL\PROJETOS\CAMPUS RIACHO FUNDO
Endereço:	Riacho Fundo I - Fazenda Sucupira, AE, S/N
Planta de situação	Drop files here or browse
Descrição planta de situação	
Limites	

Descrição outros materiais de mobiliários	
Acabamentos	Pintura/verniz × +
Descrição outros acabamentos de mobiliários	
Layout	 AS BUILT-IFB-Riacho Fundo- PedAdmin...
Descrição do layout conforme presente no desenho técnico	O bloco administrativo/pedagógico é composto por térreo e primeiro andar, em um bloco de formato retangular O acesso principal ocorre pelo hall de pé direito duplo delimitado pelos blocos do auditório, biblioteca e administrativo/pedagógico. Neste hall existe uma rampa que dá acesso ao andar superior. No térreo, um átrio central aberto delimitado por corredores distribui a circulação para as salas, transpassando o bloco no sentido longitudinal até compor o acesso dos fundos do bloco. Neste átrio estão localizadas três jardineiras em formato quadrangular, formados por bancos de concreto e configurando áreas uma área de convívio, uma pequena praça central interna. Além da rampa, o andar superior é acessado por duas escadas localizadas cada uma nos extremos do átrio retangular central. Neste andar, um corredor em "O" distribui a circulação pelas salas de aula.
Mapa de barreiras	Drop files here or browse
Grafo de acesso justificado	Drop files here or browse

Esquema áreas de uso comum



Mapa esquemático - Espaços de Uso Co...



Mapa esquemático - Espaços de Uso Co...

Descrição - Circulação

Quanto a circulação horizontal, no térreo, um átrio central aberto delimitado por corredores distribui a circulação para as salas, transpassando o bloco no sentido longitudinal até compor o acesso dos fundos do bloco. No andar superior, um corredor em "O" distribui a circulação pelas salas de aula. Quanto a circulação vertical, uma rampa localizada no hall principal de acesso dá acesso ao andar superior. Duas escadas localizadas cada uma nos extremos do átrio retangular central também dá acesso ao andar superior.

Descrição - Encontros

No átrio central no térreo, estão localizadas três jardineiras em formato quadrangular, formados por bancos de concreto e configurando áreas uma área de convívio, uma pequena praça central interna.

Descrição - Ócio

Átrio central com bancos?

Descrição - Ensino/Pesquisa/Extensão

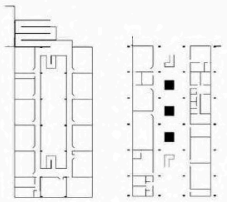
Não se identificou espaços de uso comum destinados para atividades de ensino, pesquisa e extensão.

Transições

Área do lote

Área edificada

Mapa figura fundo



Pedagógico e Administrativo - Figura F...

Descrição Mapa Figura Fundo

O bloco administrativo/pedagógico é composto por térreo e primeiro andar, em um bloco de formato retangular

O acesso principal ocorre pelo hall de pé direito duplo delimitado pelos blocos do auditório, biblioteca e administrativo/pedagógico. Neste hall existe uma rampa que dá acesso ao andar superior. No térreo, um átrio central aberto delimitado por corredores distribui a circulação para as salas, transpassando o bloco no sentido longitudinal até compor o acesso dos fundos do bloco. Neste átrio estão localizadas três jardineiras em formato quadrangular, formados por bancos de concreto e configurando áreas uma área de convívio, uma pequena praça central interna.

Além da rampa, o andar superior é acessado por duas escadas localizadas cada uma nos extremos do átrio retangular central. Neste andar, um corredor em "O" distribui a circulação pelas salas de aula.

Predomina-se linhas horizontais e formas retas.

Tipos

Bancos

Descrição outros tipos de mobiliários

Nas áreas de uso comum só se identificam os bancos de concreto/jardineiras na parte central do átrio.

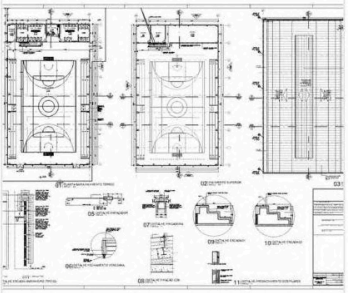
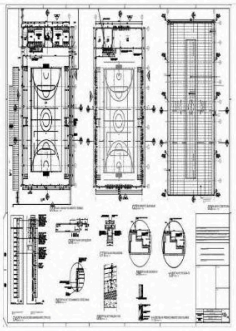
Materiais

Concreto

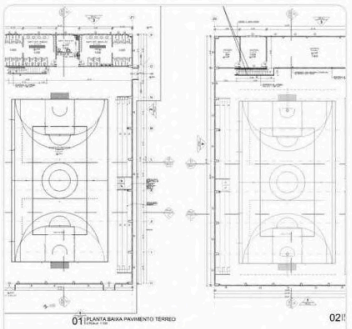
DESENHOS TÉCNICOS
Planta baixa e layout bloco do Ginásio Poliesportivo

Documento

Planta baixa e layout do Ginásio Poliesportivo

Nome do arquivo	AS BUILT-IFB_Riacho Fundo_Ginásio_Verificação07-2017-P10_PB-PS.pdf
Descrição	Planta baixa e layout do pavimento térreo e superior do Ginásio Poliesportivo
Documentos anexados	 AS BUILT-IFB_Riacho Fundo_Ginásio_Ve...  AS BUILT-IFB_Riacho Fundo_Ginásio_Ve...
Localização do arquivo	J:\Meu Drive\03 - MESTRADO\PROFEPT\DISSERTAÇÃO\03 - LEVANTAMENTO DE DADOS\01 - DOCUMENTAL\02 - MATERIAL\PROJETOS\CAMPUS RIACHO FUNDO
Endereço:	Riacho Fundo I - Fazenda Sucupira, AE, S/N
Planta de situação	Drop files here or browse
Descrição planta de situação	
Limites	

Layout



AS BUILT-IFB_Riacho Fundo_Ginásio_lay...

Descrição do layout conforme presente no desenho técnico

Ginásio poliesportivo com 4 acessos. Sanitários e vestiários no térreo com depósito na laje superior do mezanino.

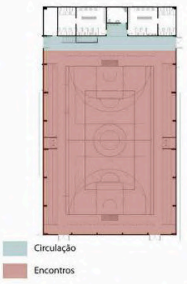
Mapa de barreiras

Drop files here or browse

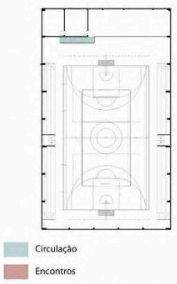
Grafo de acesso justificado

Drop files here or browse

Esquema áreas de uso comum



Mapa esquemático - Espaços de Uso Co...



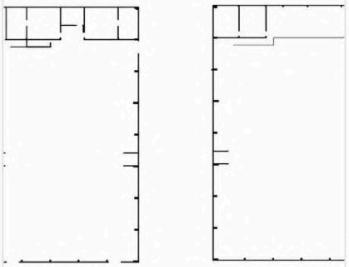
Mapa esquemático - Espaços de Uso Co...

Descrição - Circulação

A circulação da entrada principal até os vestiários

Descrição - Encontros

A quadra?

Transições	
Área do lote	
Área edificada	
Mapa figura fundo	 Ginásio - Figura Fundo.png
Descrição Mapa Figura Fundo	
Tipos	+
Descrição outros tipos de mobiliários	Não se aplica
Materiais	+
Descrição outros materiais de mobiliários	Não se aplica
Acabamentos	+
Descrição outros acabamentos de mobiliários	Não se aplica

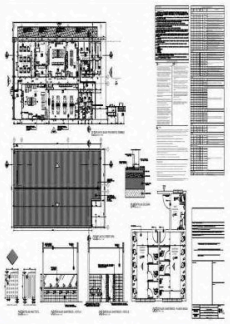
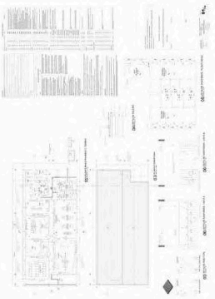
Descrição - Ócio	Não se aplica
Descrição - Ensino/Pesquisa/Extensão	Não se aplica

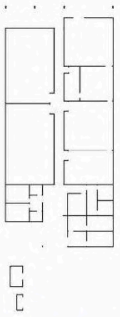
DESENHOS TÉCNICOS

Planta baixa e layout Laboratórios de Gastronomia

Documento

Planta Baixa e layout Laboratórios de Gastronomia

Nome do arquivo	AS BUILT-IFB_Riacho Fundo_Laboratorio Especial_arquitetura_verificação07-2017-01_PB-COB.pdf
Descrição	Planta Baixa e Layout dos Laboratórios de Gastronomia (Laboratório Especial)
Documentos anexados	 AS BUILT-IFB_Riacho Fundo_Laboratori...  AS BUILT-IFB_Riacho Fundo_Laboratori...
Localização do arquivo	J:\Meu Drive\03 - MESTRADO\PROFEPT\DISSERTAÇÃO\03 - LEVANTAMENTO DE DADOS\01 - DOCUMENTAL\02 - MATERIAL\PROJETOS\CAMPUS RIACHO FUNDO
Endereço:	Riacho Fundo I - Fazendo Sucupira, AE, S/N
Planta de situação	Drop files here or browse
Descrição planta de situação	Não se aplica
Limites	Não se aplica

Transições	Não se aplica
Área do lote	
Área edificada	
Mapa figura fundo	 Laboratorio Gastronomia - Figura Fund...
Descrição Mapa Figura Fundo	Áreas fechadas edificadas nos espaços que dão acesso ao corredor central, configurando pátios. Ambientes com predomínio das linhas horizontais e retas.
Tipos	+
Descrição outros tipos de mobiliários	Mesa inox, freezer e geladeira no espaço da triagem que se confunde com o hall de acesso.
Materiais	Metal × +
Descrição outros materiais de mobiliários	
Acabamentos	+
Descrição outros acabamentos de mobiliários	

Layout



AS BUILT-IFB_Riacho Fundo_Laboratori...

Descrição do layout conforme presente no desenho técnico

Bloco Retangular, com uma circulação central que trespassa o edifício no sentido longitudinal e distribui a circulação pelos laboratórios. Nos acessos, existem espaços de uso comum cobertos.

Mapa de barreiras

Drop files here or browse

Grafo de acesso justificado

Drop files here or browse

Esquema áreas de uso comum



Mapa esquemático - Espaços de Uso Co...

Descrição - Circulação

Circulação central e halls de acesso à circulação central.

Descrição - Encontros

Não identificado.

Descrição - Ócio	Não identificado.
Descrição - Ensino/Pesquisa/Extensão	Não identificado.

DESENHOS TÉCNICOS
Planta baixa e layout do CFT

Documento

Planta baixa e layout do CFT

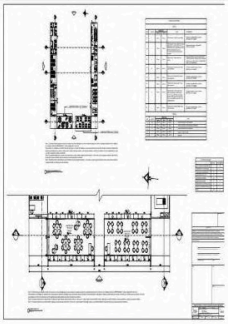
Nome do arquivo

CFT Riacho Fundo Executivo Arq Urb 01.pdf, CFT Riacho Fundo Executivo Arq Urb 02.pdf, CFT Riacho Fundo Executivo Arq Urb 03.pdf

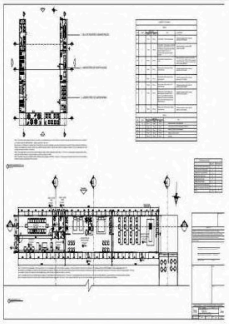
Descrição

Planta baixa e layout do CFT (Centro de Formação Tecnológica)

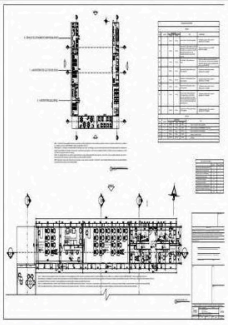
Documentos anexados



CFT Riacho Fundo Executivo Arq Urb 02...



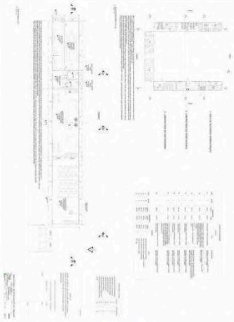
CFT Riacho Fundo Executivo Arq Urb 01....



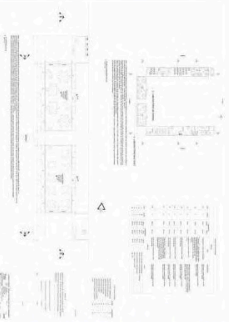
CFT Riacho Fundo Executivo Arq Urb 03...



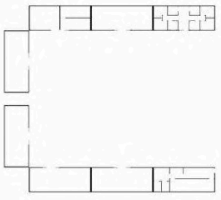
CFT Riacho Fundo Executivo Arq Urb fin...



CFT Riacho Fundo Executivo Arq Urb fin...



CFT Riacho Fundo Executivo Arq Urb fin...

Localização do arquivo	J:\Meu Drive\03 - MESTRADO\PROFEPT\DISSERTAÇÃO\03 - LEVANTAMENTO DE DADOS\01 - DOCUMENTAL\02 - MATERIAL\PROJETOS\CAMPUS RIACHO FUNDO
Endereço:	AV. CEDRO, AE 15, QS 16 - RIACHO FUNDO I, BRASÍLIA - DF, 71826-006
Planta de situação	Drop files here or browse
Descrição planta de situação	
Limites	
Transições	
Área do lote	
Área edificada	
Mapa figura fundo	 CFT - Figura Fundo.png
Descrição Mapa Figura Fundo	Composto por ambientes que reutilizam containers. Os ambientes consistem de laboratórios e salas de reunião. A disposição dos containers formam um "U", cujo espaço central define uma área aberta.

Tipos

Descrição outros tipos de mobiliários

Materiais

Descrição outros materiais de mobiliários

Acabamentos

Descrição outros acabamentos de mobiliários

Layout

Drop files here or browse

Descrição do layout conforme presente no desenho técnico

Composto por ambientes que reutilizam containers. Os ambientes consistem de laboratórios e salas de reunião.
Containers dispostos em U, com os acessos aos espaços para a praça central delimitada pelo posicionamento dos containers.

Mapa de barreiras

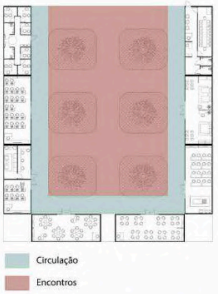
Drop files here or browse

Grafo de acesso justificado



CFT - Riacho Fundo Executivo Arq Urb f...

Esquema áreas de uso comum



Mapa esquemático - Espaços de Uso Co...

Descrição - Circulação

Piso de blocos intertravados cuja paginação define os espaços de circulação das áreas de uso comum.

Descrição - Encontros

Praça central definida pela disposição dos containers em "U". Piso de blocos intertravados e áreas gramadas. As áreas gramadas são seis octógonos dipostos em duas colunas e 3 linhas, com ipês plantados no centro.

Descrição - Ócio

Não se identifica.

Descrição - Ensino/Pesquisa/Extensão

Não se identifica.

IMAGEM DE SATÉLITE

Documento

Imagem de satélite - Campus Riacho Fundo - Entorno

Localização do arquivo	J:\Meu Drive\03 - MESTRADO\PROFEPT\DISSERTAÇÃO\03 - LEVANTAMENTO DE DADOS\01 - DOCUMENTAL\02 - MATERIAL\IMAGENS DE SATÉLITE
Endereço:	Av. Cedro, AE 15, QS 16 - Riacho Fundo I, Brasília - DF, 71826-006
Attachments	 Campus Riacho Fundo - Entorno.png

Hide 12 hidden fields

Descrição	Imagem de satélite, a 3.316m do Campus Riacho Fundo
Vias de acesso	Acesso por meio da Estrada Parque Núcleo Bandeirante, via Riacho Fundo I Qn 1 e depois via Riacho Fundo I Qn Praça Central Pr
Elementos geográficos	terrenos baldios a direita e abaixo da área do campus, com cobertura vegetal baixa. Não identifiquei presença de corpos d'água. Terreno plano.
Uso do solo	Na parte superior e esquerda, predominantemente residencial e comercial, com tipologia uni e multifamiliar. Identificado também usos institucionais, de serviço e Igrejas. Na parte superior, ao longo da Estrada Parque Núcleo Bandeirante, usos comerciais e de serviços.

Espaços públicos abertos de lazer	Praça (Praça Sucupira) na via que acesso à Estrada Parque Núcleo Bandeirante e áreas verdes ao longo da via. Praça na área residencial a esquerda (Praça Cremildos). Praça a direita na via Riacho Fundo I Qn 1 Praça Central Pr. Ponto de Encontro Comunitário em frente aos Campus (observado pelo Google Street View)
Transporte	Paradas em frente à via que dá acesso ao Campus (Riacho Fundo I Qn 1 Praça Central Pr).
Educação	Centro Olímpico e Paralímpico do Riacho Fundo na parte inferior da imagem. Escola Classe 01 de Riacho Fundo na área residencial a esquerda. Escola Classe 02 do Riacho Fundo I na quadra da Praça dos Cremildos. CEF Telebrasília na quadra da praça central.
Saúde	Posto de saúde na extremidade direita.
Limites	Mureta baixa, com grades de visão permeável para o interior (observado pelo Google Street View)
Transições	Portões para acesso de veículos e pedestres (observado pelo Google Street View).
Local	Campus Riacho Fundo
Data do arquivo	7/8/2024

APÊNDICE J - Fichas de análise - Observação

Reconhecimento

Documento

Visita reconhecimento - Campus Riacho Fundo

Local	Campus IFB Riacho Fundo
Endereço:	Av. Cedro, AE 15, QS 16 - Riacho Fundo I, Brasília - DF, 71826-006
Data observação entorno	4/9/2024 10:30

Registros Vias de acesso



20240904_100126 (2).jpg



20240904_100445.jpg



20240904_121103.jpg



20240904_121116.jpg



20240904_121731.jpg

Vias de acesso

Principal via de acesso pela Av. Cedro de 4 pistas divididas por um canteiro central estreito, que passa em frente ao Campus Riacho Fundo. A Av. Sucupira, de 4 vias e de largo canteiro central, liga a Av. Cedro com a Estrada Parque Núcleo Bandeirante (EPNB), principal via da área.

Registros elementos geográficos



20240904_111008.jpg



20240904_111114.jpg

Elementos geográficos

Campus está implantado em uma área de declive, cercado por terrenos vazios cobertos com vegetação típica do cerrado.

Registros uso do solo



20240904_114001.jpg



20240904_114003.jpg



20240904_114006.jpg



20240904_100126.jpg



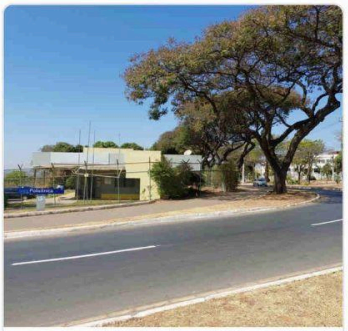
20240904_111653.jpg



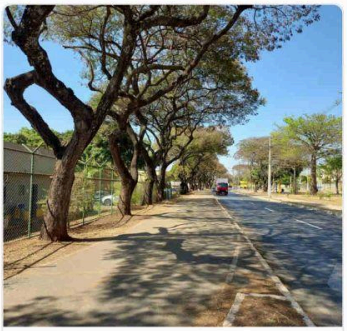
20240904_111649.jpg



20240904_111651.jpg



20240904_100501.jpg



20240904_100548.jpg



20240904_121110.jpg



20240904_121410.jpg

Uso do solo

Na Av. Cedro identifica-se uso comercial e residencial, com muitas oficinas automobilísticas e lavas-jato. Prédios térreos e de até 5 pavimentos.

Na Av. Sucupira identifica-se Igrejas e edificações de uso institucionais, como corpo de bombeiros e policlínica. Identifica-se também uso residencial e comercial, com prédios de até 8 andares.

Data observação equipamentos urbanos

4/9/2024 10:30

Registros Equipamentos urbanos



20240904_095711.jpg



20240904_095444.jpg



20240904_095456.jpg



20240904_095442.jpg



20240904_095446.jpg



20240904_095454.jpg



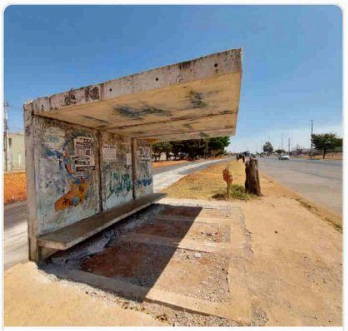
20240904_100126 (1).jpg



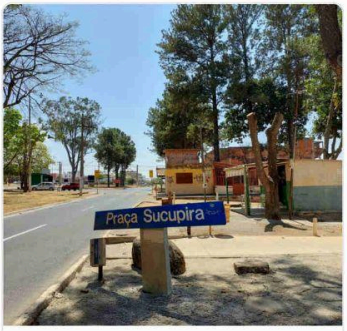
20240904_100739.jpg



20240904_121110.jpg



20240904_121924.jpg



20240904_121216.jpg



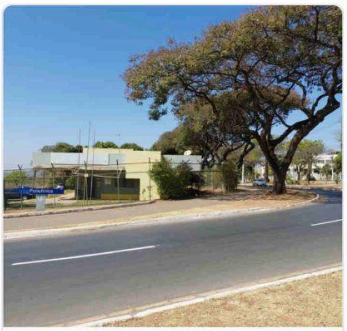
20240904_121340.jpg



20240904_121245.jpg



20240904_121219.jpg



20240904_100501 (1).jpg

Espaços públicos abertos de lazer	Na Av. Cedro, praça em frente à capela Santos Anjos da Guarda e da escola CEF Telebrasília. Em frente ao ao Campus Riacho Fundo tem um Ponto de Encontro Comunitário com uma pequena rampa de skate. Na Av. Sucupira encontra-se a Praça Sucupira, com quadra poliesportiva, quiosques e equipamentos de ginástica. Canteiro central da Av. Sucupira é largo e abriga equipamentos como bancos e pergolados e é arborizado.
Transporte	Ponto de ônibus em frente ao Campus, porém sem abrigo. Na Av. Cedro, o ponto de ônibus com abrigo mais próximo encontra-se em frente a praça da capela.
Educação	Escola CEF Telebrasília na Av. Cedro.
Saúde	Policlínica do Riacho Fundo na Av. Sucupira.
Data observação limites e transições	4/9/2024 10:30

Espaços públicos abertos de lazer	Na Av. Cedro, praça em frente à capela Santos Anjos da Guarda e da escola CEF Telebrasília. Em frente ao ao Campus Riacho Fundo tem um Ponto de Encontro Comunitário com uma pequena rampa de skate. Na Av. Sucupira encontra-se a Praça Sucupira, com quadra poliesportiva, quiosques e equipamentos de ginástica. Canteiro central da Av. Sucupira é largo e abriga equipamentos como bancos e pergolados e é arborizado.
Transporte	Ponto de ônibus em frente ao Campus, porém sem abrigo. Na Av. Cedro, o ponto de ônibus com abrigo mais próximo encontra-se em frente a praça da capela.
Educação	Escola CEF Telebrasília na Av. Cedro.
Saúde	Policlínica do Riacho Fundo na Av. Sucupira.
Data observação limites e transições	4/9/2024 10:30

Limites	Na Av. Cedro, cerca gradeada de metal sobre mureta baixa de cerca de 20cm. Na Av. Sucupira muro de alvenaria nos lotes ocupados. Nos lotes desocupados cerca gradeada de metal sobre mureta baixa de cerca de 20cm. Mesmo gradeado nos fundos e na lateral esquerda do lote do campus.
Transições	Acesso de pedestre e de automóvel próximo da guarita. Existe outro acesso para pedestres em frente ao hall principal, porém estava fechado. Existe também no lado direito do principal bloco edificado um acesso para automóveis que parece ser para carga e descarga.
Data observação dimensões	4/9/2024 22:30
Imagens perspectiva geral	 20240904_100747 (1).jpg  20240904_100648.jpg



20240904_100455.jpg



20240904_100105.jpg

Descrição perspectiva geral

Terreno em declive, resultando em blocos edificados alinhados com a linha do horizonte, ainda que sejam edificações com térreo e pavimento superior. Predominância das linhas horizontais e retas.

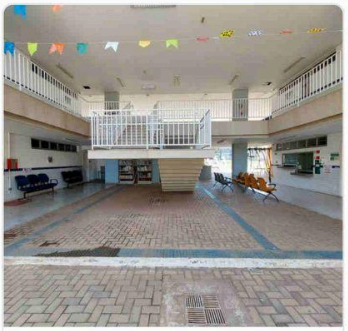
Data observação forma

4/9/2024 10:30

Áreas fechadas edificadas



20240904_111849.jpg



20240904_115506~2.jpg



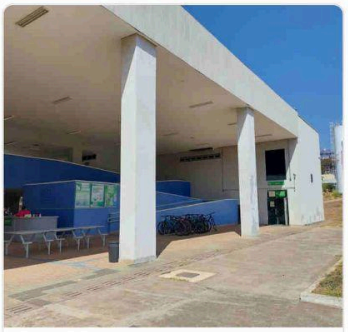
20240904_115243.jpg



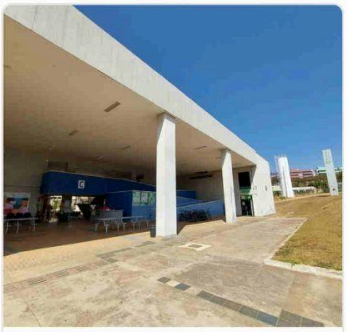
20240904_115238.jpg



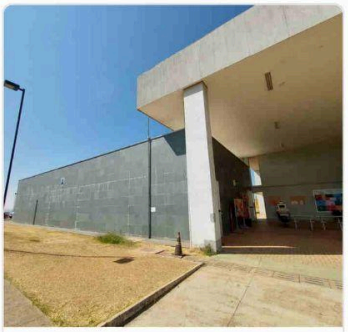
20240904_101022.jpg



20240904_101020.jpg



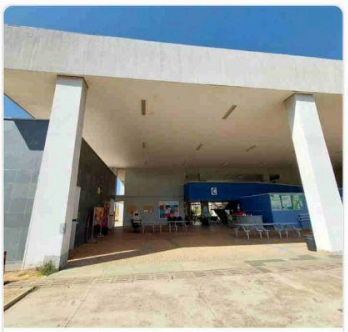
20240904_101050.jpg



20240904_101045.jpg



20240904_101023.jpg



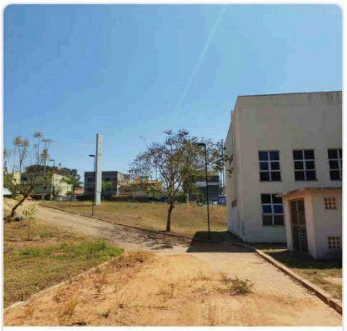
20240904_101048.jpg



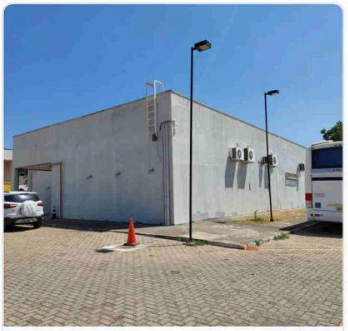
20240904_111814.jpg



20240904_110621.jpg



20240904_110525.jpg



20240904_111626.jpg



20240904_111752.jpg



20240904_111958~2.jpg



20240904_111950.jpg



20240904_111946~2.jpg



20240904_110243.jpg



20240904_110251.jpg



20240904_110103.jpg



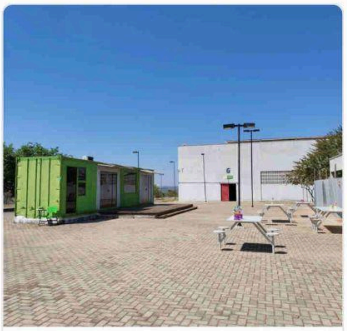
20240904_110149.jpg



20240904_110152.jpg



20240904_110059.jpg



20240904_110113.jpg



20240904_110032.jpg



20240904_111100.jpg



20240904_111453.jpg



20240904_111232.jpg



20240904_111057.jpg



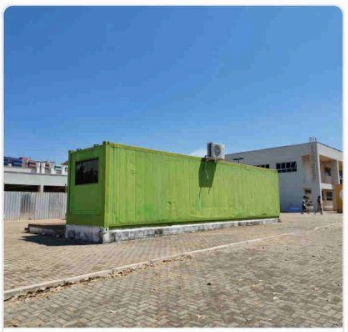
20240904_111226.jpg



20240904_111054.jpg



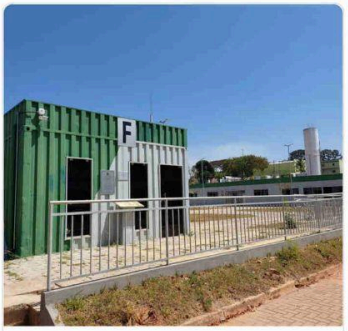
20240904_111448.jpg



20240904_111504.jpg



20240904_110323.jpg



20240904_110344.jpg



20240904_110456.jpg



20240904_110830.jpg



20240904_110551.jpg



20240904_111339.jpg



20240904_110834.jpg

Descrição Áreas fechadas edificadas

Identifica 5 massas edificadas.

A principal abriga o Bloco A, B, C. O encontro dos três blocos delimita um hall entrada de pé-direito duplo.

A segunda massa edificada abriga o Bloco D (Laboratórios de Gastronomia) e está à esquerda do conjunto principal.

A terceira trata-se do Bloco E (área de vivência), que será reformada. Localiza-se logo atrás do bloco C.

A quarta é o Bloco F, composta por containers dispostos em U que delimitam uma praça central. Localiza-se a direita dos conjunto principal.

A quinta é o Bloco G (Ginásio). Localiza-se alinhado ao bloco principal, logo em seguida do Bloco E (Vivência).

Tais massas edificadas não estão interligadas por passarelas cobertas.

Bloco A - Auditório;

Bloco B - Biblioteca;

Bloco C - Superior: Salas de Aula. Térreo: Laboratórios e administrativo;

Bloco D - Laboratórios de Gastronomia;

Bloco E - Vivência;

Bloco F - CFT (Administrativo e laboratórios);

Bloco G - Ginásio;



20240904_110834.jpg

Descrição Áreas fechadas edificadas

Identifica 5 massas edificadas.

A principal abriga o Bloco A, B, C. O encontro dos três blocos delimita um hall entrada de pé-direito duplo.

A segunda massa edificada abriga o Bloco D (Laboratórios de Gastronomia) e está à esquerda do conjunto principal.

A terceira trata-se do Bloco E (área de vivência), que será reformada. Localiza-se logo atrás do bloco C.

A quarta é o Bloco F, composta por containers dispostos em U que delimitam uma praça central. Localiza-se a direita dos conjunto principal.

A quinta é o Bloco G (Ginásio). Localiza-se alinhado ao bloco principal, logo em seguida do Bloco E (Vivência).

Tais massas edificadas não estão interligadas por passarelas cobertas.

Bloco A - Auditório;

Bloco B - Biblioteca;

Bloco C - Superior: Salas de Aula. Térreo: Laboratórios e administrativo;

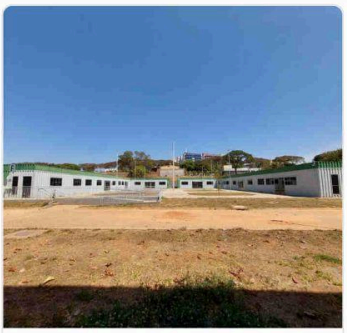
Bloco D - Laboratórios de Gastronomia;

Bloco E - Vivência;

Bloco F - CFT (Administrativo e laboratórios);

Bloco G - Ginásio;

Áreas abertas edificadas



20240904_110446.jpg



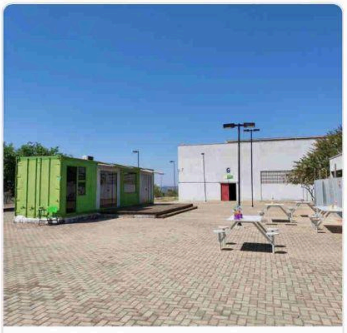
20240904_110116.jpg



20240904_110032 (1).jpg



20240904_101050 (1).jpg



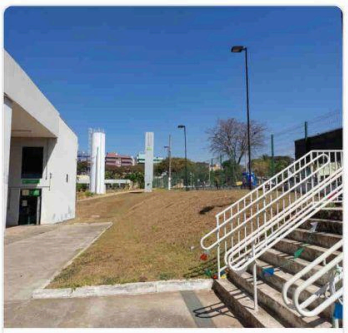
20240904_110113 (1).jpg



20240904_111638.jpg



20240904_111646.jpg

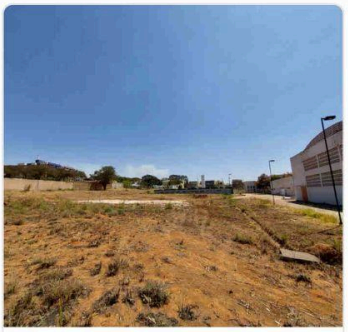


20240904_101018.jpg

Áreas abertas não edificadas



20240904_111114 (1).jpg



20240904_111104.jpg



20240904_111117.jpg



20240904_111108.jpg



20240904_111111.jpg

Descrição Áreas abertas não edificadas

Do lado direito do lote, paralelo à Av. Sucupira, grandes áreas descampadas cobertas com vegetação baixa do cerrado.

Predominância das linhas

Horizontal × Retas × +

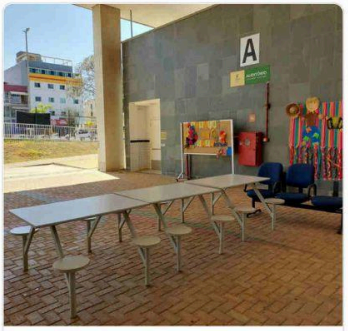
Data observação mobiliário

4/9/2024 10:30

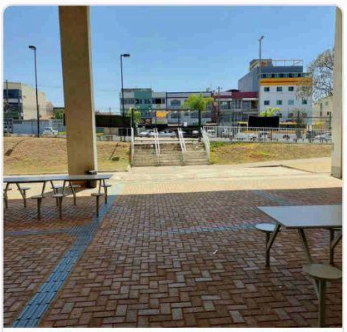
Registros Mobiliário



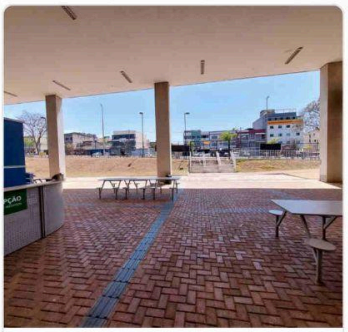
20240904_115440.jpg



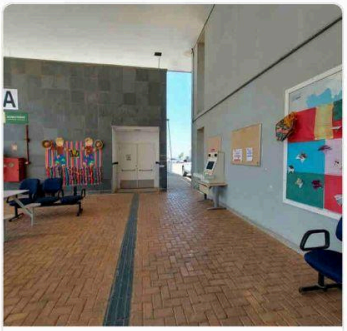
20240904_115558.jpg



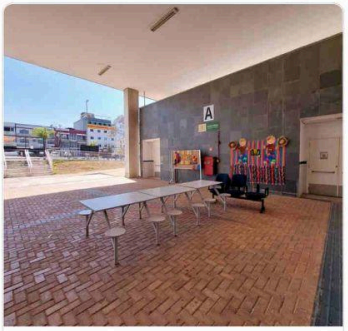
20240904_115601.jpg



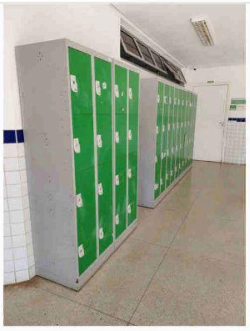
20240904_115624.jpg



20240904_115630.jpg



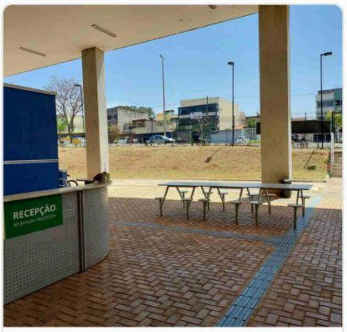
20240904_115627.jpg



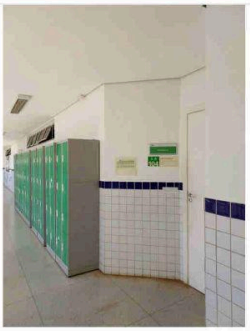
20240904_114347.jpg



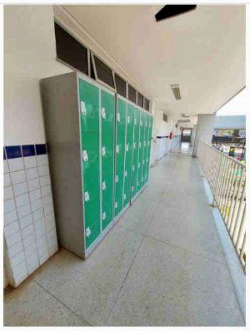
20240904_115609.jpg



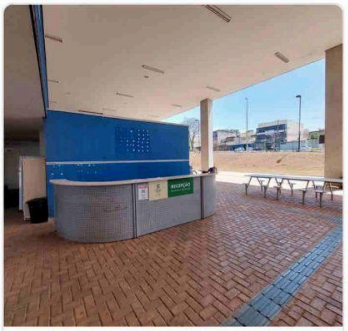
20240904_115612.jpg



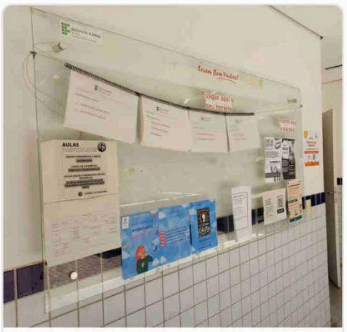
20240904_114352.jpg



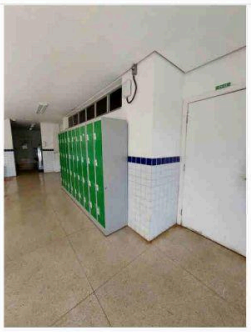
20240904_114545.jpg



20240904_115621.jpg



20240904_115408.jpg



20240904_114548.jpg



20240904_115402.jpg



20240904_115416.jpg



20240904_115454.jpg



20240904_115054.jpg

Tipos: Bancos × | Mesas × | Armários × | Outros × | +

Descrição outros tipos de mobiliários: Balcão, quadro de avisos

Materiais: Plástico × | Metal × | Madeira × | Outros × | +

Descrição outros materiais de mobiliários:

Mesas fixas de 4 lugares, de metal e MDF, com acabamento de laminado melamínico;

Longarinas de 3 lugares de metal e tecido;

Balcão de recepção em U, metálico, pintado e tampo em MDF com acabamento de laminado melamínico;

Armários metálicos com acabamento em pintura;

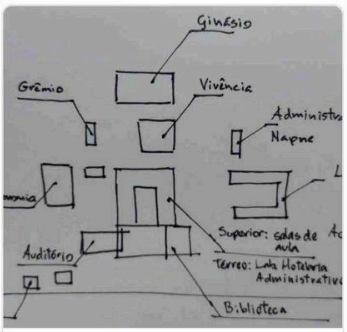
Escaninhos de MDF com acabamento de laminado melamínico;

Quadros de aviso de vidro com fixação em inox;

Acabamentos: Outros × | Pintura/verniz × | +

Descrição outros acabamentos de mobiliários: Revestimento melamínico e tecido

Layout - rascunho atualizado



20240905_194906.jpg

Descrição layout	O encontro dos blocos Blocos A (Auditório), B (Biblioteca) e C (Salas de Aula, Administrativo e Laboratórios) delimita um hall entrada de pé-direito duplo. Corredores de circulação do bloco C delimitam um átrio. O Bloco D (Laboratórios de Gastronomia) está à esquerda do conjunto principal. O Bloco E (vivência) localiza-se logo atrás do bloco C. O Bloco F é composto por containers dispostos em U que delimitam uma praça central. Localiza-se a direita dos conjunto principal. O Bloco G (Ginásio) encontra-se alinhado ao bloco principal, logo em seguida do Bloco E (Vivência). NAPNE funciona em um container ao lado do CFT. Grêmio funciona em um container na praça delimitada entre os blocos C, D, E e G. Bloco A - Auditório; Bloco B - Biblioteca; Bloco C - Superior: Salas de Aula. Térreo: Laboratórios e administrativo; Bloco D - Laboratórios de Gastronomia; Bloco E - Vivência; Bloco F - CFT (Administrativo e laboratórios); Bloco G - Ginásio;

Espaços de uso comum

DATA: 24/10/2024 - MANHÃ

Data e início da observação

24/10/2024 07:00

Data e final da observação: 24/10/2024 07:50

Tempo: Entrada

Duração observação: 0:50

Usuários: Estudantes ensino médio, Servidores, Terceirizados

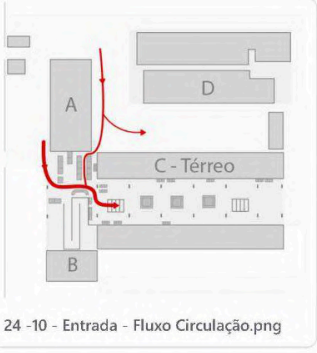
Mapa - Posição da observação



24-10 - Entrada - Posição Observação.p...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C

Mapa Circulação



24 -10 - Entrada - Fluxo Circulação.png

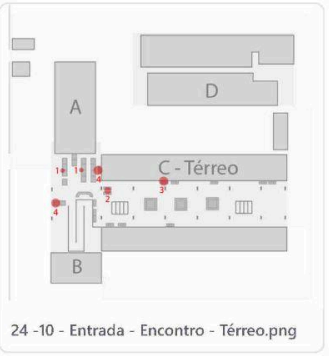
Observações Circulação

7:00 - Início;
7:10 - Entradas sozinhos (1 pessoa) ou grupos de 2 a 4 pessoas;
- Baixo fluxo de pessoas sentido de chegada ao campos;
7:20 - Entradas sozinhos (1 pessoa) ou grupos de 2 a 4 pessoas;
- Aumento do fluxo de pessoas sentido de chegada ao campos;
7:30 - Aumento do fluxo de pessoas sentido de chegada ao campos;
- Maioria dos estudantes/servidores vão direto para suas salas/ambientes de trabalho;
7:35 - Grupos de 5 a 10 pessoas;
- Estudantes começam a sair do hall e vão para as salas de aula;
- Professores indo para sala de aula;
- Aumenta do fluxo de pessoas sentido de chegada ao campos;
7:40 - Grupos de 2 a 3 pessoas;
- Fluxo de estudantes começa a diminuir;
- Grupo de estudantes volta para o hall (aparentemente horário ocioso de aula)
7:50 - Fim da observação

Mapa Encontros e atividades



24 -10 - Entrada - Encontro - Superior.p...



24 -10 - Entrada - Encontro - Térreo.png

Observações Encontros e Atividades

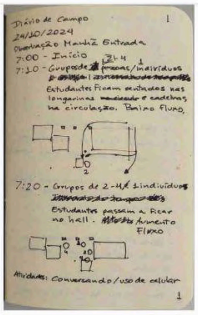
7:00 - Início
7:10 - Grupos pequenos (2 pessoas);
- Estudantes ficam sentados nas longarinas e cadeiras na circulação em volta do átrio do bloco C;
7:20 - Individual e grupos pequenos;
- Estudantes passam a ficar no hall;
- Atividade: conversa e uso de celular;
7:30 - Apesar da área central do átrio estar sombreada, o espaço não é utilizado;
7:50 - Grupo de estudantes voltam para o hall (aparentemente horário estava ocioso)
7:00 - Fim da observação.

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

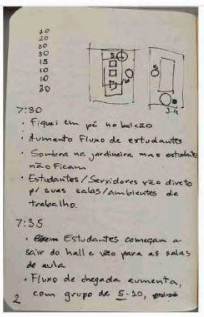
Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

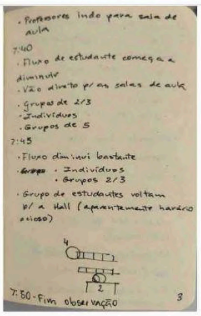
Digitalização Diário de Campo



24-10 Observação Anotações - 01.jpg



24-10 Observação Anotações - 02.jpg



24-10 Observação Anotações - 03.jpg

DATA: 24/10/2024 - MANHÃ

Data e início da observação

24/10/2024 08:00

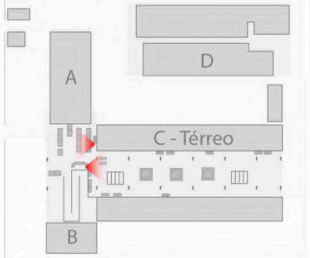
Data e final da observação: 24/10/2024 08:12

Tempo: Entretempos

Duração observação: 0:12

Usuários: Estudantes ensino médio, Servidores, Terceirizados

Mapa - Posição da observação



01 - Dia 24 -10 - Entrada - Posição Obse...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C

Mapa Circulação

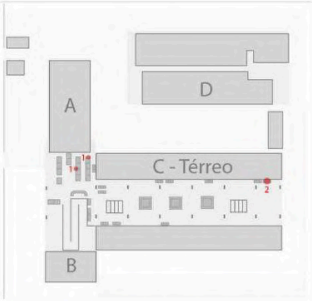


05 - Dia 24 -10 - Entretempos 8h - Flux...

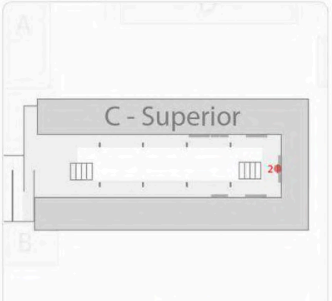
Observações Circulação

8:00 - Fluxo baixo de chegada de estudantes;
- Chegada de alguns servidores e funcionários;
- Circulação de alguns servidores e terceirizados;
- Circulação de estudantes para o banheiro
8:12 - Fim da observação

Mapa Encontros e atividades



04 - Dia 24 -10 - Entretempos 8h - Enco...



04 - Dia 24 -10 - Entretempos 8h - Enco...

Observações Encontros e Atividades

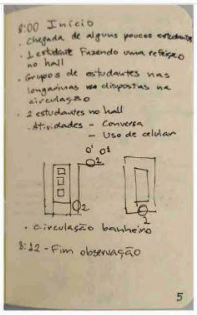
8:00 - Baixo fluxo de chegada de estudantes
- Atividades: fazendo refeições, conversas e uso de celular
8:12 - Fim da observação

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

Digitalização Diário de Campo



24-10 Observação Anotações - 05.jpg

DATA: 24/10/2024 - MANHÃ

Data e início da observação

24/10/2024 08:20

Data e final da observação: 24/10/2024 08:35

Tempo: Entretempos

Duração observação: 0:15

Usuários: Estudantes ensino médio, Servidores, Terceirizados

Mapa - Posição da observação



01 - Dia 24 -10 - Entrada - Posição Obse...



08 - Dia 24 -10 - Entretempos 8h20min ...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C e circulação pelo campus.

Mapa Circulação

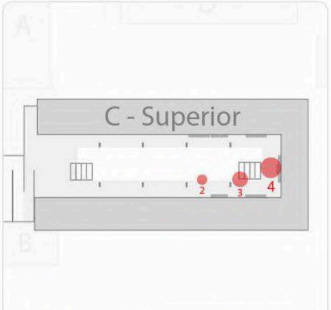


09 - Dia 24 -10 - Entretempos 8h20min ...

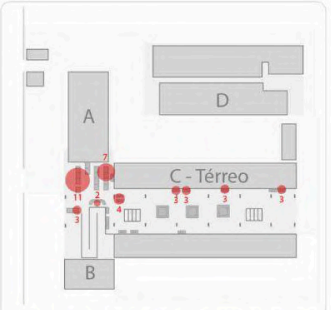
Observações Circulação

8:20 - Grupos grandes de estudantes (mais de 8 pessoas) ocupam o hall partindo das salas de aula;
- Fluxo pequeno de estudantes se deslocam para comprar lanche no quiosque no lado externo do campus
8:35 - Fim da observação

Mapa Encontros e atividades



10 - Dia 24 -10 - Entretempos 8h20min -...

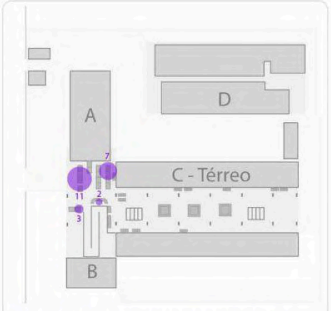


10 - Dia 24 -10 - Entretempos 8h20min -...

Observações Encontros e Atividades

8:20 - No hall:
- Grupos pequenos (2-4 pessoas), médios (5-8 pessoas), grandes (mais de 8 pessoas).
- Atividades:
- Conversa e realização de trabalhos escolares (Uma turma está no hall com a presença da professora);
- Estudantes se dirigem ao quiosque do lado externo do campos, localizado no acesso da rampa e escadas para o exterior que fica permanentemente fechado;
- No átrio:
- Observado uso individual (1 pessoa), grupos pequenos (2-4 pessoas).
- Atividades:
- Conversa e uso de celular;
- Servidores conversam em frente ao protocolo;
Circulei pelo campus.
8:35 - Fim da observação

Mapa Ensino/pesquisa/extensão



10 - Dia 24 -10 - Entretempos 8h20min -...

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

8:20 - No hall:

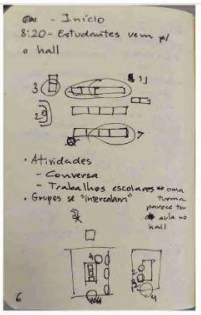
- Grupos pequenos (2-4 pessoas), médios (5-8 pessoas), grandes (mais de 8 pessoas).

- Atividades:

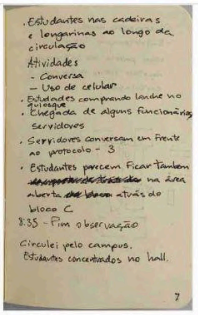
- Conversa e realização de trabalhos escolares (Uma turma está no hall com a presença da professora);

8:35 - Fim da observação

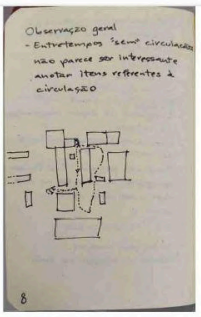
Digitalização Diário de Campo



24-10 Observação Anotações - 06.jpg



24-10 Observação Anotações - 07.jpg



24-10 Observação Anotações - 08.jpg

DATA: 24/10/2024 - MANHÃ

Data e início da observação

24/10/2024 09:00

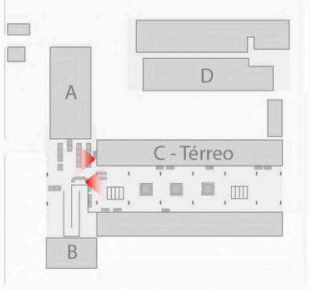
Data e final da observação: 24/10/2024 09:40

Tempo: Intervalo

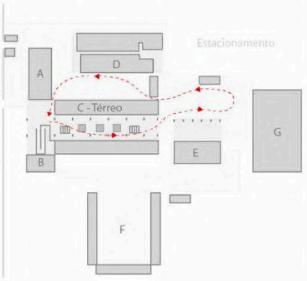
Duração observação: 0:40

Usuários: Estudantes ensino médio, Servidores, Terceirizados

Mapa - Posição da observação



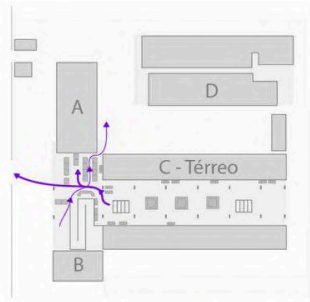
01 - Dia 24 -10 - Entrada - Posição Obse...



15 - Dia 24 -10 - Intervalo 9h00min - Cir...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C e circulação pelo campus.

Mapa Circulação



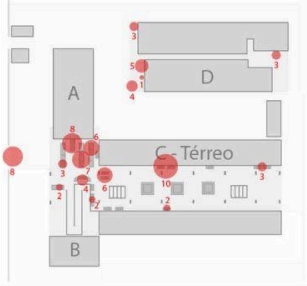
15 - Dia 24 -10 - Intervao 9h00min - Flu...

Observações Circulação

9:00 - Fluxo de pessoas é pulverizado. Intervalo começa às 9:10 porém às 9:00 vários estudantes já estão circulando;

- Sentido em direção ao hall e ao quiosque localizado no lado externo da entrada da escola;
- Fluxo de alunos no sentido biblioteca (Bloco B) e Bloco D, porém não foi possível identificar se a origem é da biblioteca;

Mapa Encontros e atividades



16 - Dia 24 -10 - Intervalo 9h00min - En...

Observações Encontros e Atividades

9:00 - Intervalo começa as 9:10 mas estudantes já circulam;

- Grupos pequenos (2-4 pessoas), médios (5-8 pessoas)
- Atividades:
  - Conversas;
  - Compra de lanche;
  - Refeições;
  - um grupo jogando (7 pessoas);
- No átrio:
  - Observado uso individual (1 pessoa), grupos pequenos (2-4 pessoas), médios (5-8 pessoas) e grandes (mais de 8 pessoas).
  - Atividades:
    - Conversas (todos os grupos);
    - Uso de celular;
    - Uso do computador disponível para estudantes;
- No bloco D:
  - Observado uso individual (1 pessoa), grupos pequenos (2-4 pessoas), médios (5-8 pessoas)
  - Atividades:
    - Conversas (todos os grupos);
    - Uso de celular;
    - Uma estudante lendo;
  - Estudantes sentados no chão;
  - Estudantes sentados em longarinas;

Circulei pelo campus.

8:35 - Fim da observação

Observação geral: Falta de lugares mais confortáveis para os estudantes

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

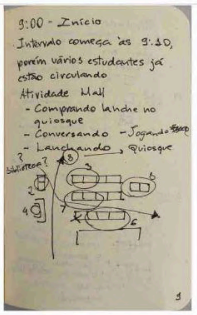
Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

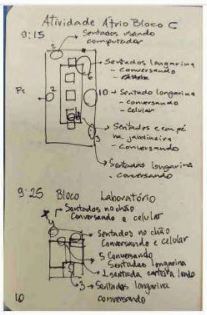
Digitalização Diário de Campo



24-10 Observação Anotações - 11.jpg



24-10 Observação Anotações - 09.jpg



24-10 Observação Anotações - 10.jpg

DATA: 24/10/2024 - MANHÃ

Data e início da observação

24/10/2024 10:20

Data e final da observação: 24/10/2024 11:00

Tempo: Entretempos

Duração observação: 0:40

Usuários: Estudantes ensino médio, Servidores, Terceirizados, Outros

Mapa - Posição da observação



01 - Dia 24 -10 - Entrada - Posição Obse...



17 - Dia 24 -10 - Entretempos 10h20min ...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C e circulação pelo térreo e pelo andar superior.

Mapa Circulação: Drop files here or browse

Observações Circulação:

10:20 - Pouca movimentação;
- Servidores se deslocando pelo campus;
- Estudantes se deslocando entre sala e banheiro;

10:32 - Chegada de alguns estudantes no hall;

Mapa Encontros e atividades



19 - Dia 24 -10 - Entretempos 10h20min ...



18 - Dia 24 -10 - Entretempos 10h20min ...

Observações Encontros e Atividades

10:20

Atividades:

- Funcionários limpando;
- Hall e átrio sem estudantes até 10:32

10:32

individual (1 pessoa), pequenos (2-4 pessoas);

Atividades:

- Conversas;
- Estudos;
- Dança;

Grupo de estudantes ficou conversando na mesa próxima à bancada. Depois iniciaram uma atividade;

Outros estudantes chegaram e começaram a fazer alguma atividade de aula;

Um grupo ficou na biblioteca aberta e depois foi executar o trabalho nas mesas;

Duas meninas do grupo ficaram fazendo danças do Tik Tok.;

10:40

Subi no mezanino;

Quiosque volta a funcionar;

Alguns estudantes ficam no mezanino superior por pouco tempo;

Estudantes ficam nas longarinas do andar superior próximo à escada;

10:45

Atividades no Hall:

- Conversas;
- Estudos;
- Lanches/refeições;

Um senhor, responsável por uma estudante, fica em uma das mesas do hall, usando celular;

Circulei no andar superior;

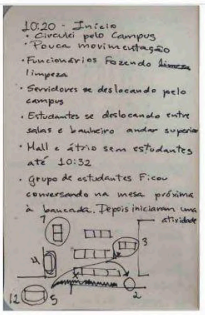
11:00 - Fim da da observação

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

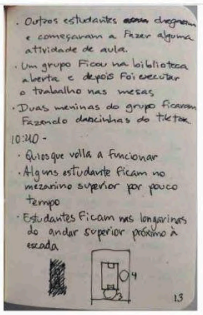
Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

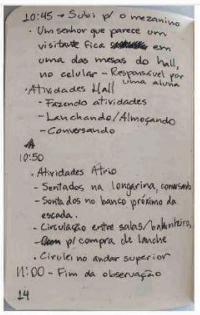
Digitalização Diário de Campo



24-10 Observação Anotações - 12.jpg



24-10 Observação Anotações - 13.jpg

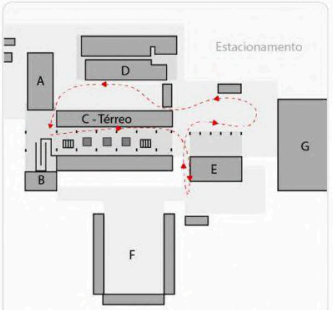
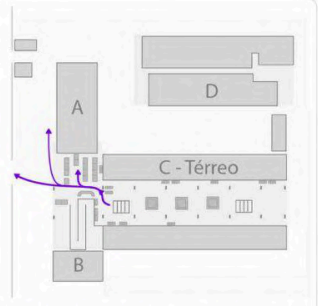


24-10 Observação Anotações - 14.jpg

DATA: 24/10/2024 - MANHÃ

Data e início da observação

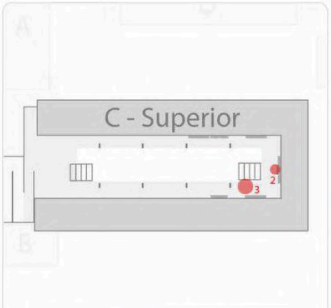
24/10/2024 11:10

Data e final da observação	24/10/2024 11:50
Tempo	Intervalo
Duração observação	0:40
Usuários	Estudantes ensino médio, Servidores, Terceirizados
Mapa - Posição da observação	 01 - Dia 24 -10 - Entrada - Posição Obse...  08 - Dia 24 -10 - Entretempos 8h20min ...
Posição da observação	Hall entre blocos A, B e C e circulação pelo campus.
Mapa Circulação	 20 - Dia 24 -10 - Intervalo 11h10min - Fl...

Observações Circulação

11:00
- Fluxo de pessoas é pulverizado.
- Sentido em direção ao hall e ao quiosque localizado no lado externo da entrada da escola;
11:20
- Fluxo de saída de alguns estudantes (aparentemente algumas turmas foram dispensadas);
11:30
- Hall ficou cheio e aos poucos foi esvaziando com estudantes indo para a sala de aula ou saindo do campus;

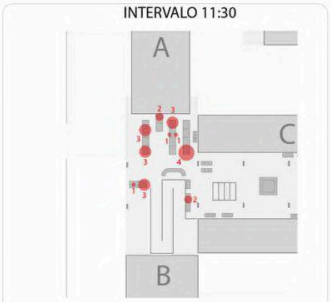
Mapa Encontros e atividades



23 - Dia 24 -10 - Intervalo 11h10min -En...



22 - Dia 24 -10 - Intervalo 11h10min -En...



24 - Dia 24 -10 - Intervalo 11h30min -En...

Observações Encontros e Atividades

11:10

Hall

individual (1 pessoa), pequenos (2-4 pessoas), médios (5-8 pessoas)

Atividades:

- Conversas;
- Uso de celular;
- Lanches/refeições;
- Descanso;

Formou uma fila para uso do microondas;

Alguns estudantes dormindo/descansando apoiados na mesa;

Átrio

individual (1 pessoa), pequenos (2-4 pessoas), médios (5-8 pessoas)

Atividades:

- Conversas;
- Celular;
- Uso do computador disponível para os estudantes;

11:20

Começou a chover;

Bloco D (laboratório)

Grupos pequenos (2-4 pessoas);

Atividades:

- Conversa;
- Uso de celular;
- Descanso;
- Leitura;

Alguns estudantes saindo do campus. Aparentemente foram dispensados;

11:30

Hall

individual (1 pessoa), pequenos (2-4 pessoas), médios (5-8 pessoas)

Atividades:

- Conversas;
- Uso de celular;
- Lanches/refeições;
- Jogos;
- Assistindo vídeos em grupo;

Observações gerais

Hall ficou cheio em um momento e aos poucos foi esvaziando com parte dos estudantes saindo do campus e outra voltando para sala de aula;

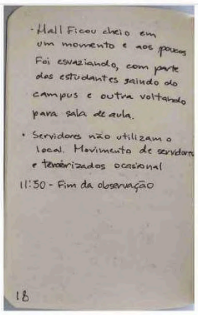
Servidores não utilizam o hall de modo geral. Movimento de servidores e terceirizados é ocasional;

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

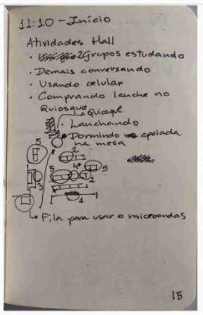
Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

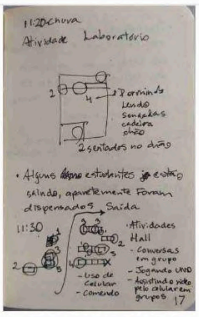
Digitalização Diário de Campo



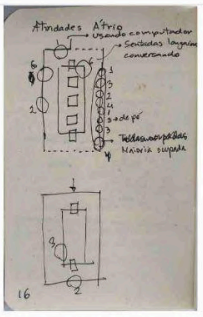
24-10 Observação Anotações - 18.jpg



24-10 Observação Anotações - 15.jpg



24-10 Observação Anotações - 17.jpg



24-10 Observação Anotações - 16.jpg

DATA: 24/10/2024 - TARDE

Data e início da observação

24/10/2024 13:00

Data e final da observação: 24/10/2024 13:40

Tempo: Entrada, Saída

Duração observação: 0:40

Usuários: Servidores, Estudantes - outros, Estudantes ensino médio, Terceirizados

Mapa - Posição da observação



01 - Dia 24 -10 - Entrada - Posição Obse...



26 - Dia 24 -10 - Entrada-Saída13h00mi...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C e circulação pelo campus.

Mapa Circulação



27 - Dia 24 -10 - Entrada-Saída13h00mi...

Observações Circulação

- Fluxo de saída pode ser identificado desde as 11:00 de maneira dispersa.
- Fluxo de saída intensificou às 13:00;
- Fluxo de chegada de estudantes não do ensino médio se inicia, de maneira espaçada. Cerca de 15 pessoas com esse perfil.

Mapa Encontros e atividades



29 - Dia 24 -10 - Entrada-Saída13h00mi...



28 - Dia 24 -10 - Entrada-Saída13h00mi...

Observações Encontros e Atividades

13:00

Hall

individual (1 pessoa) e grupos pequenos (2-4 pessoas)

Atividades:

- Conversas;
- Uso de celular;
- Estudos;
- Escutando música (coletivamente);
- Descanso;

Átrio

individual (1 pessoa), grupos pequenos (2-4 pessoas), médios (5-8 pessoas)

Atividades:

- Conversas;
- Uso de celular;
- Lanches/refeições;

Circulei pela escola

Observações gerais:

Hall concentra o movimento de pessoas no campus;

Átrio aberto pouco utilizado, mesmo com clima ameno e sombra;

Área de circulação do átrio bastante utilizada;

Ao final do horário de saída do almoço, campus estava pouco movimentado;

Início do movimento de chegada de estudantes;

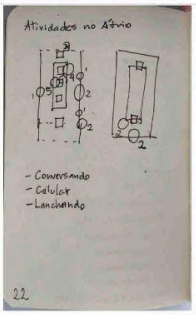
13:40 - Fim da da observação

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

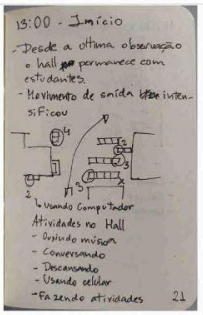
Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

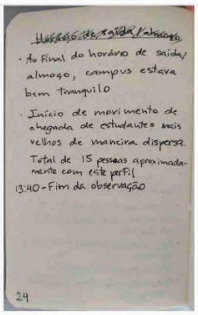
Digitalização Diário de Campo



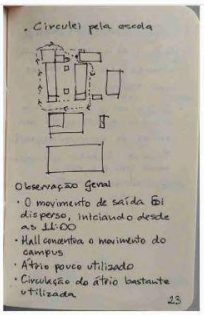
24-10 Observação Anotações - 22.jpg



24-10 Observação Anotações - 21.jpg



24-10 Observação Anotações - 24.jpg



24-10 Observação Anotações - 23.jpg

DATA: 24/10/2024 - TARDE

Data e início da observação

24/10/2024 15:00

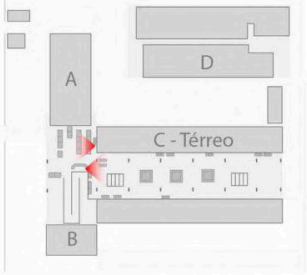
Data e final da observação: 24/10/2024 15:20

Tempo: Entretempos

Duração observação: 0:20

Usuários: Estudantes - outros; Servidores; Terceirizados; Estudantes ensino médio; Outros

Mapa - Posição da observação



01 - Dia 24 -10 - Entrada - Posição Obse...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C

Mapa Circulação: Drop files here or browse

Observações Circulação:

- Circulação maior de servidores e terceirizados;
- Entrada de algumas pessoas que parecem ser visitantes em direção ao evento relacionado ao outubro rosa ocorrendo em uma sala no térreo;
- Pequeno fluxo de saída de pessoas;

Mapa Encontros e atividades: Drop files here or browse

Observações Encontros e Atividades

15:00

Hall

pequenos (2 pessoas)

Atividades:

- Conversa;

Átrio

grupo médios (5 pessoas)

Atividades:

- Conversas;
- Uso do celular;

Observações gerais:

Pessoas seguem sala de aula e em seus ambientes de trabalho;

Atividade relacionada ao outubro rosa ocorrendo em um dos laboratórios;

Sem o quiosque, alguns estudantes saem do campus para comprar lanches em frente.

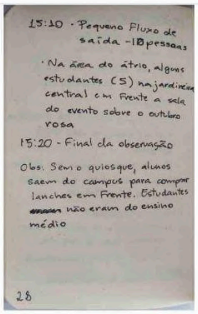
14:30 - Fim da da observação

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

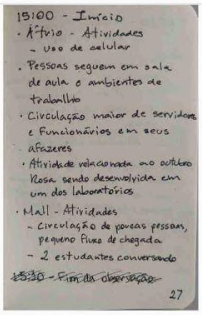
Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

Digitalização Diário de Campo



24-10 Observação Anotações - 28.jpg



24-10 Observação Anotações - 27.jpg

DATA: 24/10/2024 - TARDE

Data e início da observação

24/10/2024 15:50

Data e final da observação: 24/10/2024 16:20

Tempo: Intervalo

Duração observação: 0:30

Usuários: Estudantes ensino médio; Estudantes - outros; Servidores; Terceirizados; Outros

Mapa - Posição da observação



01 - Dia 24 -10 - Entrada - Posição Obse...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C e circulação pelo campus.

Mapa Circulação: Drop files here or browse

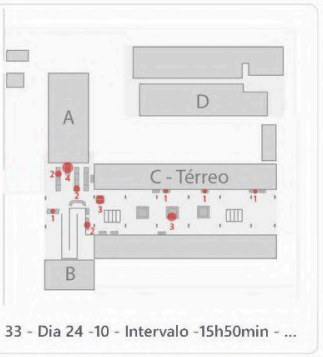
Observações Circulação:

15:50
- Pouco fluxo de chegadas e saídas;
16:00
- Aumento do fluxo de saída;

Mapa Encontros e atividades



32 - Dia 24 -10 - Intervalo -15h50min - ...



33 - Dia 24 -10 - Intervalo -15h50min - ...

Observações Encontros e Atividades

15:50

Hall

pequenos (2-4 pessoas)

Atividades:

- Conversa;

Estudantes do ensino médio com uniforme esportivo reunidos no hall (5 pessoas);

Átrio

Poucas pessoas, em atividades individuais, sentadas nas longarinas ao longo da circulação;

16:00

pequenos (2-4 pessoas);

Atividades:

- Conversa;
- Uso de celular;
- Lanche/Refeição;

Aumento número de estudantes no hall;

Átrio

individual (1 pessoa), pequenos (2-4 pessoas)

Atividades:

- Conversa;
- Uso de celular;
- Lanche/Refeição;

Circulei pelo campus.

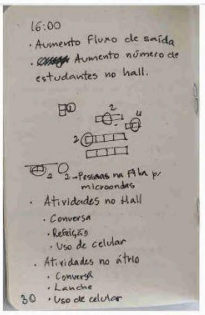
16:20 - Fim da da observação

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

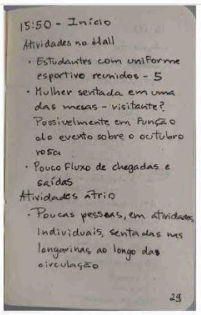
Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

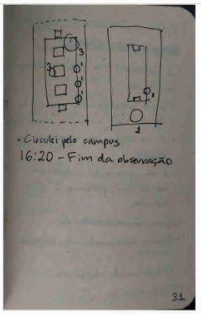
Digitalização Diário de Campo



24-10 Observação Anotações - 30.jpg



24-10 Observação Anotações - 29.jpg



24-10 Observação Anotações - 31.jpg

DATA: 24/10/2024 - TARDE

Data e início da observação

24/10/2024 17:00

Data e final da observação: 24/10/2024 17:20

Tempo: Entretempos

Duração observação: 0:10

Usuários: Estudantes - outros; Servidores; Terceirizados; Estudantes ensino médio

Mapa - Posição da observação



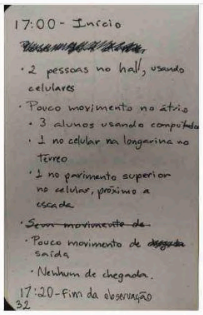
01 - Dia 24 -10 - Entrada - Posição Obse...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C

Mapa Circulação: Drop files here or browse

Observações Circulação:
- Pouco fluxo de saída;
- Sem fluxo de chegada;

Mapa Encontros e atividades: Drop files here or browse

Observações Encontros e Atividades	Hall 2 pessoas usando celulares Átrio 3 pessoas usando computador disponível para estudantes 1 pessoa usando celular na longarina no térreo 1 pessoa no pavimento superior usando celular
Mapa Ensino/pesquisa/extensão	Drop files here or browse
Descrição Ensino/pesquisa/extensão	
Digitalização Diário de Campo	 24-10 Observação Anotações - 32.jpg

DATA: 24/10/2024 - TARDE

Data e início da observação

24/10/2024 17:50

Data e final da observação: 24/10/2024 18:10

Tempo: Saída

Duração observação: 0:20

Usuários: Estudantes - outros, Servidores, Terceirizados

Mapa - Posição da observação



01 - Dia 24 -10 - Entrada - Posição Obse...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C

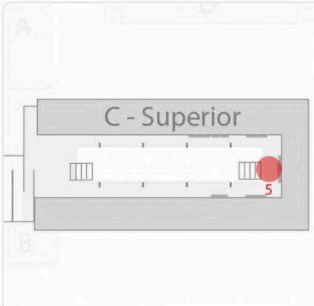
Mapa Circulação: Drop files here or browse

Observações Circulação: Aumento do fluxo de saída do campus, tanto de estudantes quanto servidores
Possível identificar grupos - pequenos (2-4 pessoas), médios (5-8 pessoas)

Mapa Encontros e atividades



34 - Dia 24 -10 - Saída -17h50min - Enc...



35 - Dia 24 -10 - Saída -17h50min - Enc...

Observações Encontros e Atividades

17:50

Hall

individual (1 pessoa), pequenos (2-4 pessoas), médios (5-8 pessoas)

Atividades:

- Conversa;
- Uso de celular;

Átrio

Poucas pessoas no átrio - individual (1 pessoa) e um grupo de 5 pessoas

Atividades:

- Conversa;
- Uso de celular;

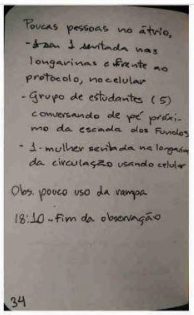
18:10 - Fim da da observação

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

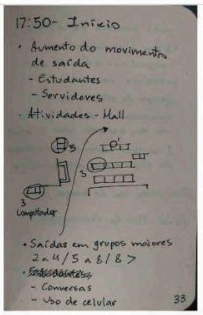
Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

Digitalização Diário de Campo



24-10 Observação Anotações - 34.jpg



24-10 Observação Anotações - 33.jpg

DATA: 24/11/2024 - TARDE

Data e início da observação

27/11/2024 18:00

Data e final da observação: 27/11/2024 18:10

Tempo: Entrada, Saída

Duração observação: 0:10

Usuários: Estudantes - outros, Estudantes ensino médio, Servidores

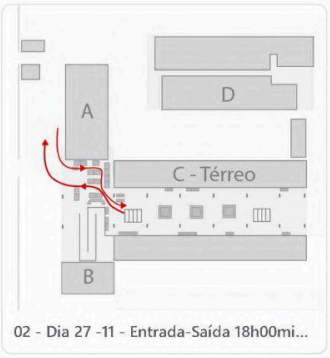
Mapa - Posição da observação



01 - Dia 27 -11 - Entrada-Saída 18h00mi...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C

Mapa Circulação

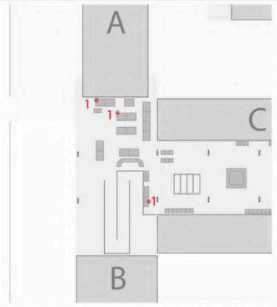


02 - Dia 27 -11 - Entrada-Saída 18h00mi...

Observações Circulação

18:00 - Início;
18:06 - Chegada de 1 estudante;
- Chegada de 1 servidor de bicicleta;
- Saída grupo de 4 estudantes;
18:10 - Fim da observação

Mapa Encontros e atividades



03 - Dia 27 -10 - Entrada-Saída 18h00mi...

Observações Encontros e Atividades

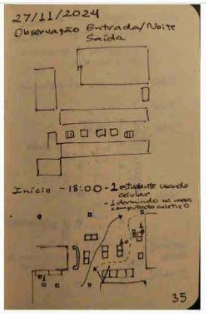
18:00 - Início;
- Individual;
- 1 Estudante dormindo e 2 usando celular;
18:10 - Fim da observação

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

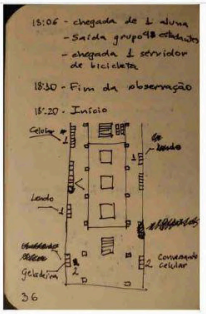
Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

Digitalização Diário de Campo



27-11 Observação Anotações - 35.jpg



27-11 Observação Anotações - 36.jpg

DATA: 27/11/2024 - NOITE

Data e início da observação

27/11/2024 18:20

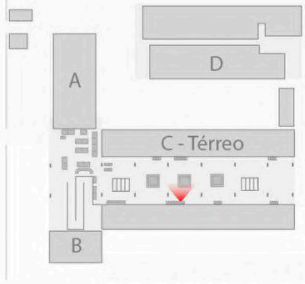
Data e final da observação: 27/11/2024 18:30

Tempo: Entrada × Saída × +

Duração observação: 0:10

Usuários: Estudantes - outros × Outros × Estudantes ensino médio × +

Mapa - Posição da observação



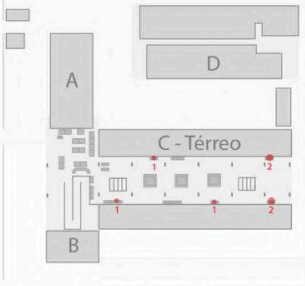
04 - Dia 27 -11 - Entrada-Saída 18h20mi...

Posição da observação: Átrio Bloco C

Mapa Circulação: Drop files here or browse

Observações Circulação: Pouca circulação de pessoas

Mapa Encontros e atividades



05 - Dia 27 -10 - Entrada-Saída 18h20mi...

Observações Encontros e Atividades

Átrio

18:20

Poucas pessoas no átrio - individual (1 pessoa) e um grupo de 2 pessoas

Atividades:

- Conversa;
- Leitura;
- Uso de celular;

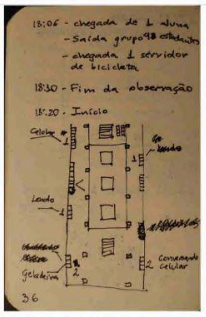
18:30 - Fim da da observação

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

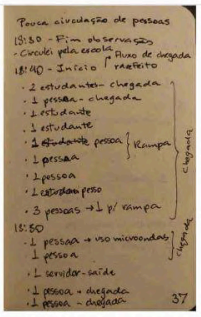
Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

Digitalização Diário de Campo



27-11 Observação Anotações - 36.jpg



27-11 Observação Anotações - 37.jpg

DATA: 27/11/2024 - NOITE

Data e início da observação

27/11/2024 18:40

Data e final da observação: 27/11/2024 19:20

Tempo: Entrada

Duração observação: 0:30

Usuários: Estudantes - outros | Outros | Servidores

Mapa - Posição da observação



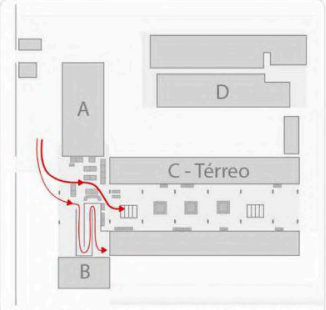
01 - Dia 27 -11 - Entrada-Saída 18h00mi...



07 - Dia 27 -10 - Entrada 18h40min - Po...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C e Bloco C

Mapa Circulação

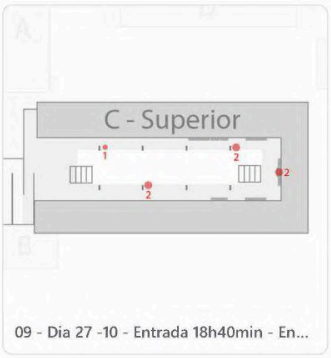


06 - Dia 27 -10 - Entrada 18h40min - Flu...

Observações Circulação

Aumento do fluxo de chegada do campus, tanto de estudantes quanto servidores.
Maior movimento de indivíduos e grupos pequenos (2-4 pessoas).
Identificado um grupo médios (5 pessoas) em direção ao auditório.
Algumas utilizam a rampa.
19:15 - Movimento relativo a organização de um evento

Mapa Encontros e atividades



09 - Dia 27 -10 - Entrada 18h40min - En...



08 - Dia 27 -10 - Entrada 18h40min - En...

Observações Encontros e Atividades

Átrio
18:20

Poucas pessoas no átrio - individual (1 pessoa) e um grupos pequenos (2 pessoas)

Maioria está no andar superior

Atividades:

- Conversa;

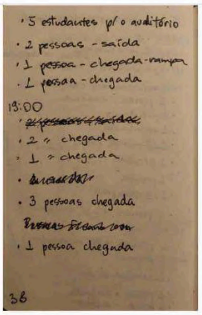
19:10 - Fim da da observação

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

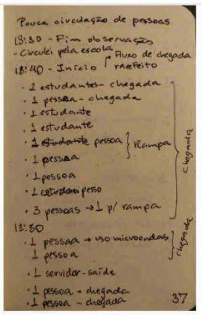
Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

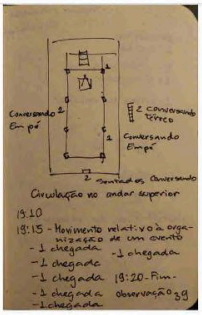
Digitalização Diário de Campo



27-11 Observação Anotações - 38.jpg



27-11 Observação Anotações - 37.jpg



27-11 Observação Anotações - 39.jpg

DATA: 27/11/2024 - NOITE

Data e início da observação

27/11/2024 19:50

Data e final da observação: 27/11/2024 20:00

Tempo: Entretempos

Duração observação: 0:10

Usuários: Estudantes - outros

Mapa - Posição da observação



01 - Dia 27 -11 - Entrada-Saída 18h00mi...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C

Mapa Circulação: Drop files here or browse

Observações Circulação:
- Baixo chegando no campos
- indivíduos
- uso da rampa

Mapa Encontros e atividades: Drop files here or browse

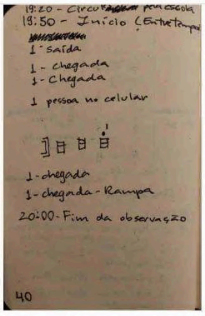
Observações Encontros e Atividades

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

Digitalização Diário de Campo



27-11 Observação Anotações - 40.jpg

DATA: 27/11/2024 - NOITE

Data e início da observação

27/11/2024 20:40

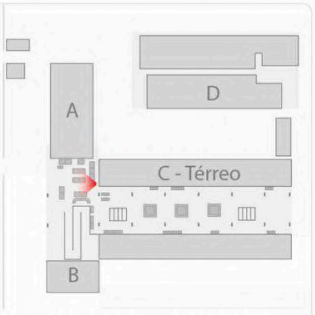
Data e final da observação: 27/11/2024 21:10

Tempo: Entretempos

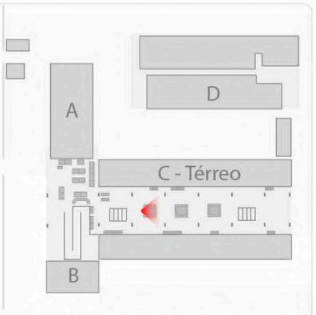
Duração observação: 0:30

Usuários: Estudantes - outros, Servidores

Mapa - Posição da observação



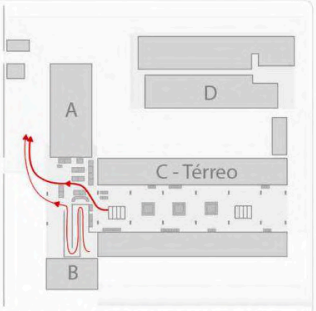
01 - Dia 27 -11 - Entrada-Saída 18h00mi...



07 - Dia 27 -10 - Entrada 18h40min - Po...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C e Bloco C

Mapa Circulação

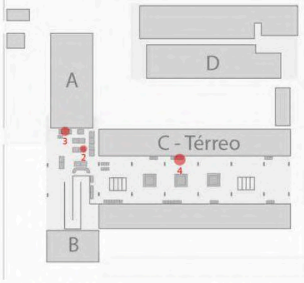


11 - Dia 27 -10 - Entretempos 20h40min ...

Observações Circulação

- 20:50
- Hall
- Fluxo baixo de saída de indivíduos ou grupo pequeno (2 estudantes)
- Uso da rampa

Mapa Encontros e atividades



10 - Dia 27 -10 - Entretempos 20h40min...

Observações Encontros e Atividades

20:40

Átrio Bloco C

- Pouco movimento
- 4 estudantes conversando no térreo
- Estudantes em sala de aula

20:50

Hall

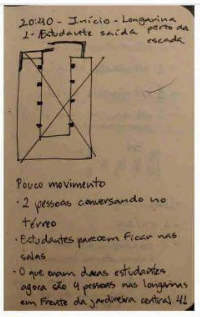
- Movimento de saída de indivíduos ou grupos pequenos (2 estudantes)

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

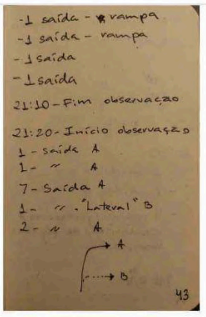
Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

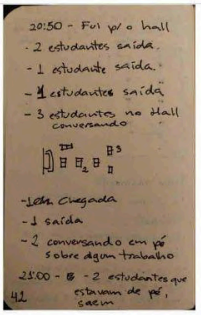
Digitalização Diário de Campo



27-11 Observação Anotações - 41.jpg



27-11 Observação Anotações - 43.jpg

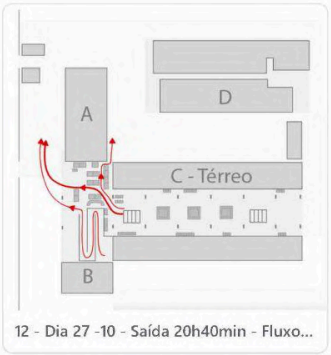


27-11 Observação Anotações - 42.jpg

DATA: 27/11/2024 - NOITE

Data e início da observação

27/11/2024 21:20

Data e final da observação	27/11/2024 22:00
Tempo	Saída × +
Duração observação	0:40
Usuários	Estudantes - outros × Servidores × Terceirizados × +
Mapa - Posição da observação	
Posição da observação	Hall entre blocos A, B e C
Mapa Circulação	
Observações Circulação	- Aumento fluxo de saída - Indivíduos (6), grupos pequenos (2-4 pessoas- 5), médios (5-8 pessoas - 3)

13 - Dia 27 -10 - Saída 20h40min - Posiç...

12 - Dia 27 -10 - Saída 20h40min - Fluxo...

Mapa Encontros e atividades

Drop files here or browse

Observações Encontros e Atividades

21:20

Hall

- Grupos pequenos (1 grupo de 3 estudantes) e indivíduos (1 estudante)
- Atividades

Uso de celular

Conversa

21:30

Hall

- 1 grupo de 4 pessoas (professores e estudantes)
- Atividade

Conversa

21:40

Hall

- 1 estudante sentada

21:50

Ronda do segurança desligando as luzes

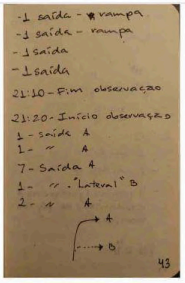
22:00 - Fim da observação

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

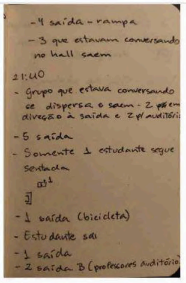
Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

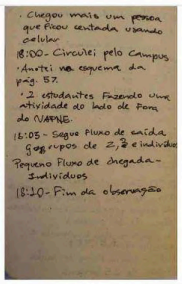
Digitalização Diário de Campo



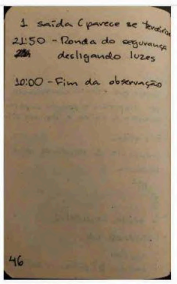
27-11 Observação Anotações - 43.jpg



27-11 Observação Anotações - 45.jpg



27-11 Observação Anotações - 44.jpg



27-11 Observação Anotações - 46.jpg

DATA: 09/12/2024 - TARDE

Data e início da observação

9/12/2024 12:45

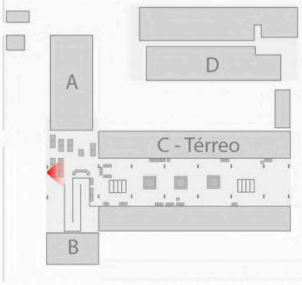
Data e final da observação: 9/12/2024 14:00

Tempo: Entrada ✕ Saída ✕ +

Duração observação: 1:15

Usuários: Estudantes ensino médio ✕ Estudantes - outros ✕ Servidores ✕ Terceirizados ✕ +

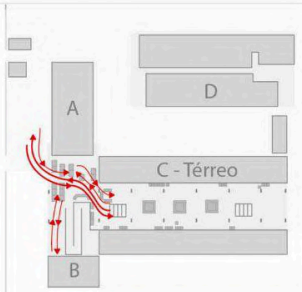
Mapa - Posição da observação



01 - Dia 09 -12 - Entrada-Saída 12h45mi...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C , Bloco C e circulação pelo campus

Mapa Circulação



02 - Dia 09 -12 - Entrada-Saída 12h45mi...

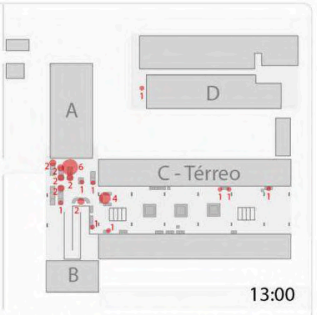
Observações Circulação

12:45
- Fluxo intenso de entrada
- Fluxo pequeno de saída
13:00
- Fluxo pequeno de saída
13:10
- Estudantes começam a voltar para as salas de aula
- Fluxo pequeno de saída permanece
- Pouco uso da rampa
13:23
- Aumento leve no fluxo de chegada (grupos de 2, 3 e indivíduos)
- Pouco uso da rampa
13:30
- Fluxo de pessoas para (grupo de 3) e da biblioteca (grupo de 4)
- Alguns estudantes voltam para sala de aula
- Outros estudantes saem do campus
13:44
- Chegada de um grupo grande de 10 pessoas
- Hall esvaziado, apenas um grupo de 4 pessoas
13:55
- Fluxo de chegada (grupo de 2, 3 e indivíduos)
- Circulação no andar superior
14:00 - Fim da observação

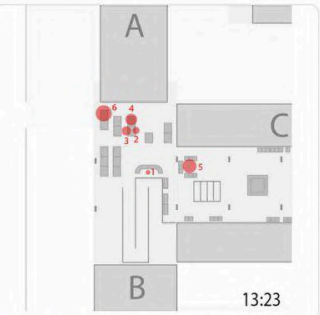
Mapa Encontros e atividades



03 - Dia 09 - 12 - Entrada - Encontro 12...



04 - Dia 09 - 12 - Entrada - Encontro 13...



05 - Dia 09 - 12 - Entrada - Encontro 13...

Observações Encontros e Atividades

12:45

Hall

- Grupos pequenos (2-4 pessoas) e indivíduos
- Atividades:
  - Refeição
  - Uso de celular
  - Conversa
  - Jogos

13:00 e átrio Bloco C

Hall

- Grupos pequenos (2-4 pessoas) e 1 grande (6 pessoas) e indivíduos
- Atividades:
  - Uso de celular
  - Conversa
  - Jogos

Átrio

- Grupo pequeno (4 pessoas) e indivíduos
- Atividades:
  - Conversa
  - Refeição
  - Celular

13:23

Hall

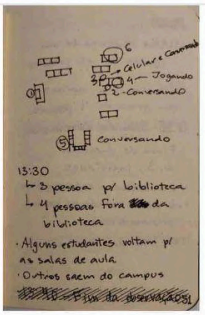
- Grupos pequenos (2-4 pessoas) e 1 grande (5 pessoas) e indivíduos
- Atividades:
  - Uso de celular
  - Conversa
  - Jogos

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

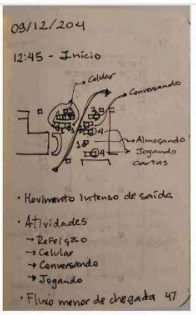
Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

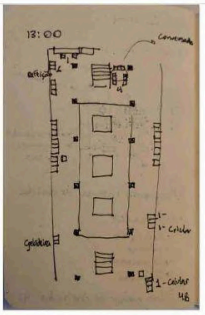
Digitalização Diário de Campo



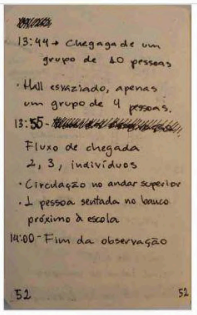
09-12 Observação Anotações - 51.jpg



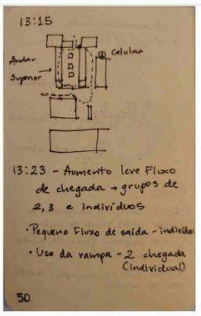
09-12 Observação Anotações - 47.jpg



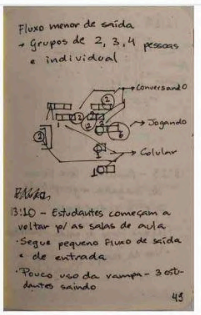
09-12 Observação Anotações - 48.jpg



09-12 Observação Anotações - 52.jpg



09-12 Observação Anotações - 50.jpg



09-12 Observação Anotações - 49.jpg

DATA: 09/12/2024 - TARDE

Data e início da observação

9/12/2024 14:20

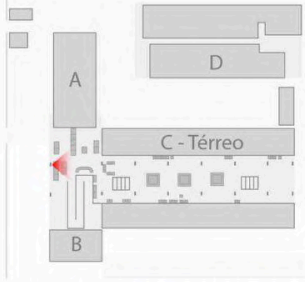
Data e final da observação: 9/12/2024 14:30

Tempo: Entretempos

Duração observação: 0:10

Usuários: Estudantes - outros, Estudantes ensino médio

Mapa - Posição da observação



11 - Dia 09 -12 - Entretempos 17h00min ...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C e Bloco C

Mapa Circulação: Drop files here or browse

Observações Circulação:
- Pouca circulação no campus
- Fluxo pequeno entre sala de aula e laboratórios

Mapa Encontros e atividades: Drop files here or browse

Observações Encontros e Atividades

Átrio

- 1 estudante
- Atividade:
  - Uso de celular

Hall

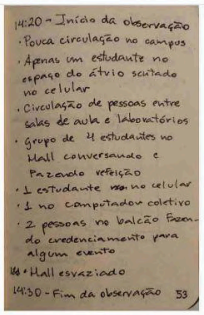
- Grupo de 4 estudantes conversando e fazendo refeições, grupo de 2 pessoas no balcão fazendo credenciamento para um evento, 1 estudante no celular, 1 no computador coletivo
- Atividade:
  - conversa
  - refeições
  - celular
  - uso de computador

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

Digitalização Diário de Campo



09-12 Observação Anotações - 53.jpg

DATA: 09/12/2024 - TARDE

Data e início da observação

9/12/2024 15:00

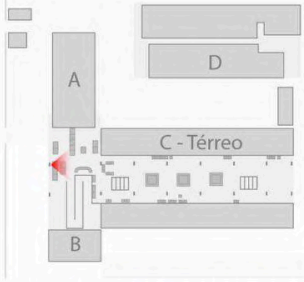
Data e final da observação: 9/12/2024 15:10

Tempo: Entretempos

Duração observação: 0:10

Usuários: Estudantes - outros, Estudantes ensino médio

Mapa - Posição da observação



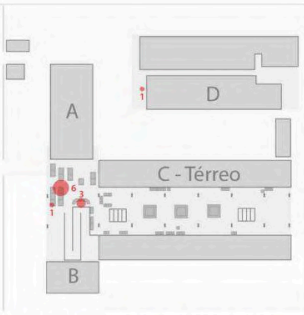
11 - Dia 09 -12 - Entretempos 17h00min ...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C e Bloco C

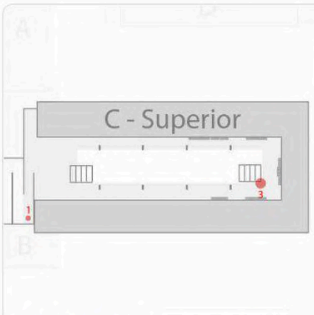
Mapa Circulação: Drop files here or browse

Observações Circulação: - Fluxo de saída: grupos pequenos de 3 e 4

Mapa Encontros e atividades



06 - Dia 09 - 12 - Entretempos - Encontr...



07 - Dia 09 - 12 - Entretempos - Encontr...

Observações Encontros e Atividades

Átrio superior

- grupo de 3 estudantes conversando
- 1 estudante

Hall:

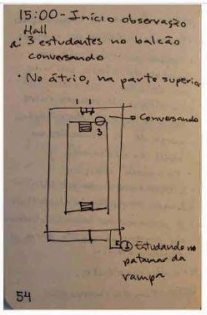
- Grupos pequeno (3 estudantes) e médio (6 estudantes) e indivíduos

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

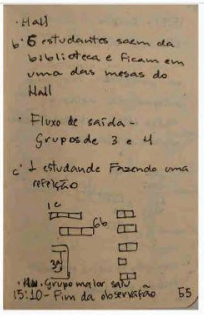
Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

Digitalização Diário de Campo



09-12 Observação Anotações - 54.jpg



09-12 Observação Anotações - 55.jpg

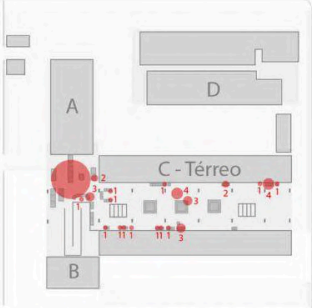
DATA: 09/12/2024 - TARDE

Data e início da observação

9/12/2024 15:50

Data e final da observação	9/12/2024 16:20
Tempo	Intervalo × +
Duração observação	0:30
Usuários	Estudantes ensino médio × Servidores × +
Mapa - Posição da observação	 09 - Dia 09 -12 - Entretempos 15h50min...
Posição da observação	Hall entre blocos A, B e C, Bloco C e circulação pelo campus
Mapa Circulação	Drop files here or browse
Observações Circulação	- Fluxo de saída: grupos de 3, 4, 2 e indivíduos

Mapa Encontros e atividades



08 - Dia 09 - 12 - Entretempos - Encontr...

Observações Encontros e Atividades

Átrio

- indivíduos e grupos pequenos (2 - 4 pessoas);
- Atividade:

  Uso de celular

  Conversa

Hall

- Orientados por professor, uma turma reorganizou o layout das mesas para uma atividade
- Atividade:

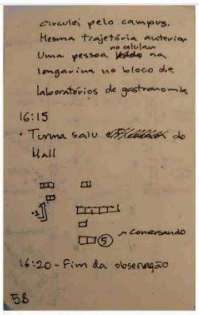
  Estudo

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

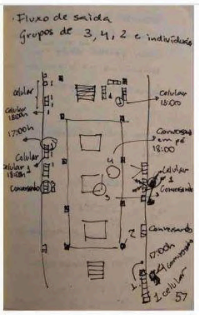
Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

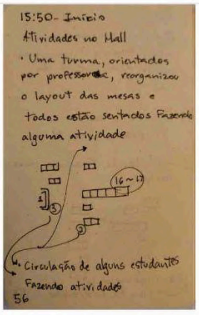
Digitalização Diário de Campo



09-12 Observação Anotações - 58.jpg



09-12 Observação Anotações - 57.jpg



09-12 Observação Anotações - 56.jpg

DATA: 09/12/2024 - TARDE

Data e início da observação

9/12/2024 17:00

Data e final da observação: 9/12/2024 17:20

Tempo: Saída

Duração observação: 0:20

Usuários: Estudantes ensino médio, Estudantes - outros, Servidores, Terceirizados

Mapa - Posição da observação



11 - Dia 09 -12 - Entretempos 17h00min ...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C e Bloco C

Mapa Circulação: Drop files here or browse

Observações Circulação: - Fluxo de saída baixo e disperso

Mapa Encontros e atividades



10 - Dia 09 - 12 - Saída- Encontro 17h00...

Observações Encontros e Atividades

Átrio

- indivíduos (2 pessoas);
- Atividade:

  Uso de celular

Hall

- grupos de 2 e 3 pessoas e indivíduos (2 pessoas);
- Atividade:

  Conversa

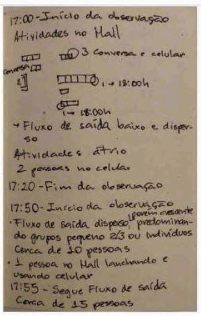
  Uso de celular

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

Digitalização Diário de Campo



09-12 Observação Anotações - 59.jpg

DATA: 09/12/2024 - TARDE

Data e início da observação

28/3/2025 17:50

Data e final da observação: 9/12/2024 18:10

Tempo: Saída

Duração observação: 0:20

Usuários: Estudantes ensino médio, Estudantes - outros, Servidores, Terceirizados

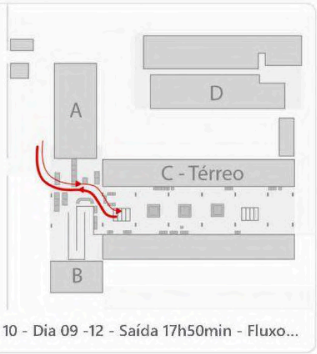
Mapa - Posição da observação



11 - Dia 09 -12 - Entretempos 17h00min ...

Posição da observação: Hall entre blocos A, B e C, Bloco C e circulação pelo Campus

Mapa Circulação



10 - Dia 09 -12 - Saída 17h50min - Fluxo...

Observações Circulação

17:50
- Fluxo de saída disperso, porém crescente
- predominância de grupos pequenos de 2/3 ou indivíduos (totalizando cerca de 10 pessoas)
17:55 - Segue fluxo de saída (totalizando cerca de 15 pessoas)
18:05 - Segue fluxo de saída, grupos de 2, 3 e indivíduos
Pequeno fluxo de chegada - invíduos

Mapa Encontros e atividades

Drop files here or browse

Observações Encontros e Atividades

17:50
Hall
- 1 pessoa
- Atividade:
  Refeição
  Uso de Celular

17:55
Hall
- indivíduos (2 pessoas);
- Atividade:
  Uso de Celular

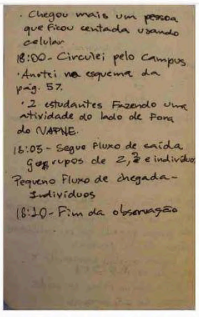
área externa do Napne
- 2 estudantes fazendo uma atividade

Mapa Ensino/pesquisa/extensão

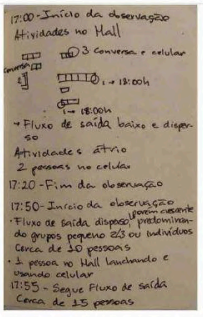
Drop files here or browse

Descrição Ensino/pesquisa/extensão

Digitalização Diário de Campo



09-12 Observação Anotações - 60.jpg



09-12 Observação Anotações - 59.jpg

APÊNDICE K - Relatório - Teste Jogo Bem Viver IF

DATA: 21 de nov. de 2024
LOCAL: *Campus* IFB Brasília
HORA: 14:30 - 17:30
PARTICIPANTES: Turma do componente curricular Organização e Memórias de Espaços Pedagógicos da Educação Profissional e Tecnológica do 2º Semestre de 2024 do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT)
Nº DE PARTICIPANTES: 12

INSTRUMENTO UTILIZADO: Jogo de tabuleiro Bem Viver IF

RELATÓRIO

O teste do jogo foi aplicado no dia 21 de novembro de 2024, às 14:30, na turma do componente curricular Organização e Memórias de Espaços Pedagógicos da Educação Profissional e Tecnológica do 2º Semestre de 2024 do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT). Enquanto se aguardava os estudantes, o layout da sala foi alterado, deixando duas mesas separadas para a divisão de grupos. Em cada mesa foi colocado um kit de jogo. Alguns estudantes pegaram o kit e começaram a observar os componentes. De maneira intuitiva, eles dividiram as cartas a partir das ilustrações dos versos.

A aula começou com alguns avisos relativos ao componente curricular. Em seguida, fui apresentado à turma. Às 14:40, apresentei o jogo, focando em seu objetivo e mecânica. Neste primeiro momento, não foram abordados os objetivos e conteúdos da pesquisa. Foi explicado que o objetivo do jogo é a construção das áreas de uso comum de um *campus* escolar. Em seguida, foram apresentados os componentes do jogo: o medidor do Bem Viver, as cartas de Marca da Gestão, as peças de espaço, as fichas de verbas e as cartas de Período Letivo. Foi esclarecido que essas cartas representam a passagem do tempo e os eventos que podem ocorrer, divididos em três tipos: cartas de verba, cartas de imprevisto e cartas de contrato. Em seguida, foram apresentadas as cartas de missão.

Posteriormente, iniciou-se a fase de preparação do jogo, seguindo o manual. A turma foi dividida em dois grupos (denominados Grupo A, da mesa à esquerda do professor, e Grupo B, da mesa à direita do professor), cada um com um kit de jogo. Os jogadores foram instruídos a escolher uma Marca da Gestão, deixando para os grupos a decisão de se essa escolha seria secreta ou aberta. O Grupo A decidiu que seria aberta, enquanto o Grupo B optou por mantê-la secreta. Como havia mais de cinco participantes em cada grupo, alguns demonstraram dúvidas sobre como ficaria a divisão. Foram definidos o primeiro diretor e a ordem do jogo, com ambos os grupos escolhendo o sentido horário.

Os marcadores nos Medidores do Bem Viver foram posicionados na dificuldade Normal. Solicitou-se aos participantes que embaralhassem as cartas e formassem a pilha de Período Letivo. Orientou-se que separassem as peças de espaço por tipo, a partir das cores, o que foi feito pelos grupos.

Pediu-se que escolhessem a missão. O Grupo B começou a ler o manual e cada carta de missão, separando as missões por afinidade com os tipos de espaços. O Grupo A iniciou um debate para decidir a missão, porém de maneira menos sistemática. Depois de um tempo, com a missão decidida, os grupos foram orientados a tirar uma carta da pilha de

Período Letivo. As respectivas cartas foram retiradas, e suas consequências para o jogo explicadas. Foi esclarecido que, ao fim da rodada de cada jogador (ou “fim da gestão”, dentro da narrativa do jogo), passa-se para o próximo jogador, que será o novo diretor. Esse diretor deve decidir (coletivamente ou não) se mantém a missão ou muda para outra.

Após algumas rodadas, ao perceber que os jogadores haviam se apropriado da dinâmica das rodadas, foram finalmente explicados os critérios de vitória e derrota. A partir desse ponto, os grupos foram deixados mais livres para seguirem a interação.

Algumas observações:

- Os jogadores demonstraram estar engajados, interessados e entretidos:
    - Conversaram entre si para tomar decisões;
    - Organizaram os componentes do jogo na mesa;
    - Manipularam os componentes, lendo os conteúdos das cartas;
    - Fizeram paralelos com suas experiências;
    - Vibraram ao retirar cartas que os beneficiavam e lamentaram ao tirar cartas que os prejudicavam;
- O grupo A não organizou as cartas de espaço como um mosaico, deixando-as sobre as respectivas cartas de missão;

O Grupo A terminou uma partida e iniciou outra. O Grupo B concluiu a partida e decidiu sair para o intervalo. Às 15h50, foi disponibilizado o questionário de avaliação do jogo. No Grupo A, alguns saíram para o intervalo, enquanto outros seguiram jogando.

Às 16h22, iniciou-se uma roda de conversa. Alguns dos comentários e sugestões foram:

- Implementar uma mecânica que represente a necessidade de manutenção dos espaços (pagamentos por rodada, direito a neutralizar algum imprevisto);
- Aplicar o jogo com estudantes para propiciar reflexões sobre os espaços;
- Aumentar o tamanho da fonte e incorporar itens de acessibilidade;
- Criar vídeos de instrução acessados por QR code;
- Trabalhar a narrativa do jogo para explicar que o foco é nas áreas de uso comum, e não em outros espaços, como laboratórios e salas de aula;
- Adotar um tabuleiro em diferentes formas, como projeção ou impressão em formatos maiores;
- Diminuir o tamanho do questionário.

Após a roda de conversa, foi realizada uma apresentação sobre a pesquisa, abordando seus objetivos e metodologia. Os outros jogos planejados para a pesquisa foram apresentados, e alguns dos debates iniciados com a dinâmica do jogo foram aprofundados.

ENCAMINHAMENTOS E QUESTÕES

- A carta de missão que pede para decidir em consenso qualquer ambiente e oferece como retorno de investimento 3 estrelas pode desequilibrar o jogo, tornando-o muito fácil;
- Rever as cores dos hexágonos nas cartas de missão;
- Rever o funcionamento das cartas de interrogação;
- Mecânica da Marca de gestão;
- Mecânica de Manutenção;
- Viabilidade de fazer vídeos explicativos;

- Soluções para o registro da aplicação (gravação de aúdio/vídeo);
- Articular com professores e servidores do *campus* para agendar aplicação em grupos;

ANÁLISE DO ÁUDIO

Aspectos Técnicos

O áudio sugere que as regras podem ser complexas em alguns momentos. A fala "Mas tem essa diferença entre construir, inaugurar, porque construir tem que ter a carta. Inaugurar pode ser qualquer hora" aponta para a necessidade de maior clareza na explicação das regras. A fala "Demorei um pouco a entender a dinâmica, mas depois entendi bem e gostei bastante de participar" sugere que as regras podem ser complexas para alguns jogadores.

Engajamento e Interação

O áudio demonstra um alto nível de engajamento dos participantes, que se mostram animados e participativos durante toda a partida. Expressões como "Bora.", "Vamos continuar.", "A gente tá aqui, a gente tá aqui" e "Uma vitória. Uma vitória coletiva" evidenciam o entusiasmo e a colaboração entre os jogadores. A comemoração das conquistas é compartilhada por todo o grupo, reforçando o espírito de equipe. A escolha dos espaços a serem construídos gera discussões acaloradas e demonstra a diversidade de opiniões e prioridades entre os jogadores. A necessidade de negociar e chegar a um consenso para a tomada de decisões estimula a interação e a comunicação entre os participantes.

Aprendizagem e Reflexão

Durante a partida, os jogadores se deparam com dilemas e desafios relacionados à gestão escolar, como a necessidade de equilibrar as demandas da comunidade, lidar com recursos limitados e tomar decisões estratégicas. A discussão sobre a escolha dos espaços a serem construídos, por exemplo, revela diferentes perspectivas e prioridades: enquanto alguns defendem a construção de uma biblioteca aberta, outros argumentam em favor de espaços de lazer e cultura.

O áudio também registra momentos de reflexão sobre as decisões tomadas, como quando os jogadores reconhecem um "erro de gestão muito grave" por terem inaugurado todas as obras de uma vez, comprometendo o orçamento.

QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO

Avaliação Perguntas Escala de Likert

A média geral das notas atribuídas às questões (14) na escala de Likert foi 4,5 em uma escala de 1 a 5, demonstrando uma percepção amplamente positiva do jogo. A mediana de 5 em todas as questões reforça que muitos participantes atribuíram a avaliação máxima. O desvio padrão médio de 0,67 indica consistência nas respostas, com poucas variações significativas. a tabela abaixo apresenta as estatísticas das perguntas conforme os tópicos em que cada uma se enquadra.

Tópico	Média	Mediana	Desvio Padrão
Aspectos Técnicos (questões 1 a 3)	4,45	5	0,79
Engajamento e Interação (questões 4 a 9)	4,55	5	0,69
Aprendizagem e Reflexão (questões 10 a 13)	4,64	5	0,67
Avaliação Geral (questão 14)	4,73	5	0,55

Síntese das Perguntas Abertas

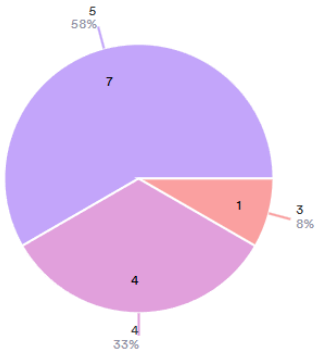
Aspectos Positivos: Os participantes apreciaram a interação, o estímulo à reflexão sobre gestão escolar e a dinâmica envolvente do jogo. A clareza dos objetivos e regras, o apelo visual e a capacidade de tomar decisões com impacto no resultado também foram elogiados.

Aspectos Negativos: A complexidade das regras e a necessidade de melhor clareza foram apontadas como pontos fracos. Sugestões de melhoria incluem vídeos explicativos, adaptação para pessoas com deficiência e formato mais resistente das cartas.

Reflexões: O jogo gerou reflexões sobre a importância da gestão democrática, do diálogo e da consideração das necessidades da comunidade escolar na tomada de decisões. A experiência também destacou os desafios e oportunidades na gestão de recursos limitados em um ambiente escolar.

1. Os objetivos do jogo são claros.

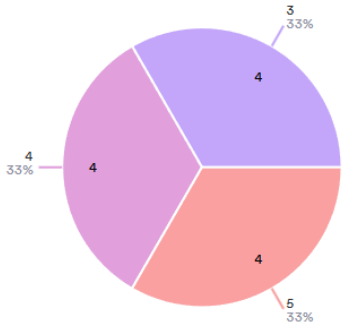
12 Responses



Data	Response	%
5	7	58%
4	4	33%
3	1	8%
1	0	0%
2	0	0%

2. As regras do jogo são fáceis de entender.

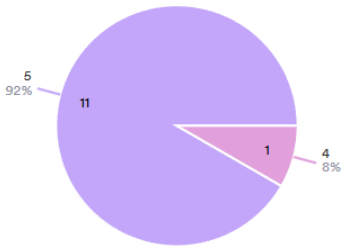
12 Responses



Data	Response	%
3	4	33%
4	4	33%
5	4	33%
1	0	0%
2	0	0%

3. Os elementos visuais do jogo (cartas, peças, ilustrações, etc.) foram atraentes e ajudaram a compreender e interagir com o jogo.

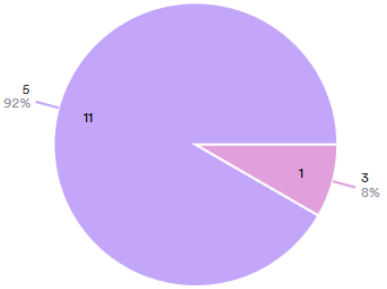
12 Responses



Data	Response	%
5	11	92%
4	1	8%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%

4. O jogo estimulou a interação entre os participantes.

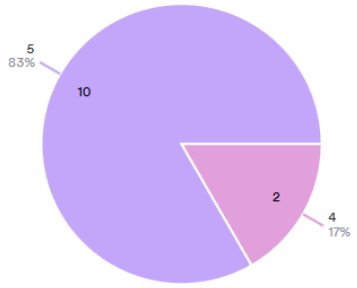
12 Responses



Data	Response	%
5	11	92%
3	1	8%
1	0	0%
2	0	0%
4	0	0%

5. O jogo manteve minha atenção durante toda a partida.

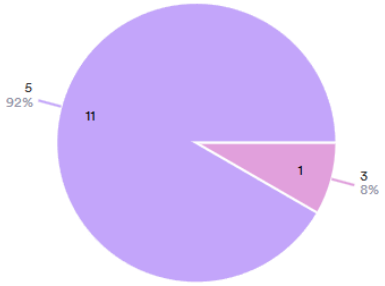
12 Responses



Data	Response	%
5	10	83%
4	2	17%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%

6. Eu me senti motivado a participar ativamente do jogo.

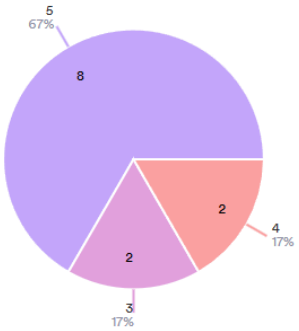
12 Responses



Data	Response	%
5	11	92%
3	1	8%
1	0	0%
2	0	0%
4	0	0%

7. As tarefas propostas pelo jogo foram desafiadoras na medida certa.

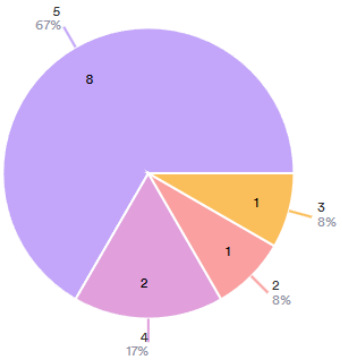
12 Responses



Data	Response	%
5	8	67%
3	2	17%
4	2	17%
1	0	0%
2	0	0%

8. A dinâmica do jogo fluiu de forma natural e envolvente.

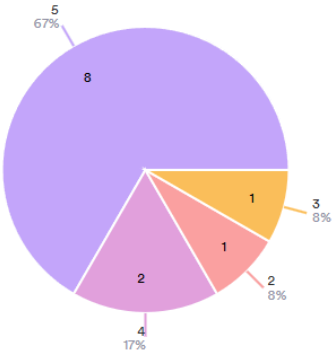
12 Responses



Data	Response	%
5	8	67%
4	2	17%
2	1	8%
3	1	8%
1	0	0%

9. Minhas decisões tiveram impacto no resultado do jogo.

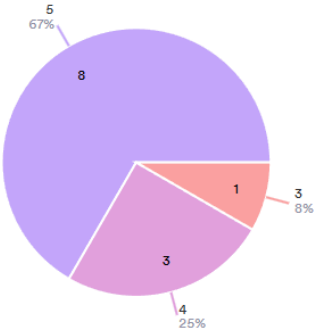
12 Responses



Data	Response	%
5	8	67%
4	2	17%
2	1	8%
3	1	8%
1	0	0%

10. O jogo contribuiu para meu entendimento sobre a importância dos espaços de uso comum de uma escola.

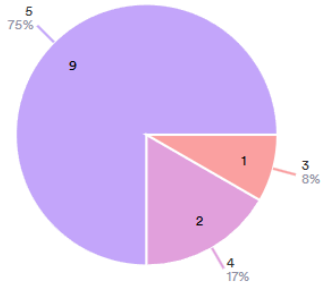
12 Responses



Data	Response	%
5	8	67%
4	3	25%
3	1	8%
1	0	0%
2	0	0%

11. O jogo me fez refletir sobre as necessidades dos usuários dos espaços de uso comum de uma escola.

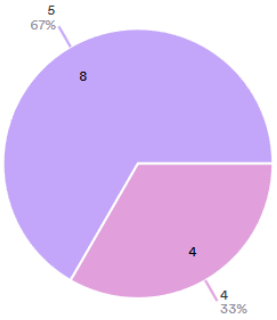
12 Responses



Data	Response	%
5	9	75%
4	2	17%
3	1	8%
1	0	0%
2	0	0%

12. Identifiquei relações entre as dinâmicas do jogo e situações reais em uma escola.

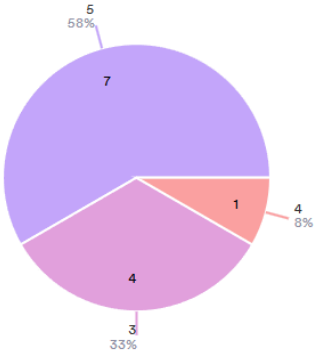
12 Responses



Data	Response	%
5	8	67%
4	4	33%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%

13. O jogo despertou o meu interesse em conhecer mais sobre os espaços de uso comum em ambientes escolares.

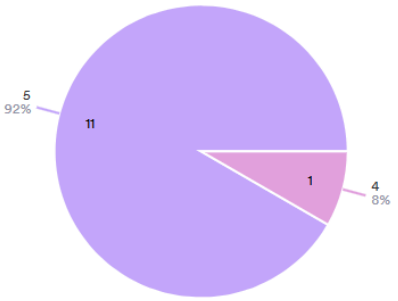
12 Responses



Data	Response	%
5	7	58%
3	4	33%
4	1	8%
1	0	0%
2	0	0%

14. No geral, foi divertido de jogar.

12 Responses



Data	Response	%
5	11	92%
4	1	8%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%

15. Quais aspectos do jogo você mais gostou?
Necessidade de pensar no coletivo e tomar a decisão mais apropriada.
Gostei da interação entre todos os participantes e o incentivo de como gerir o orçamento para concretização das obras dos espaços.
O layout das cartas e a praticidade do jogo.
Me fez refletir sobre se entrar em consenso nas decisoes do *campus*
Imprevisibilidade, situações reais da escola, escolha democrática dos investimentos.
O jogo leva os participantes a perceber os desafios e oportunidades relativos à gestão de uma escola. O idealizador demonstra conhecimento sobre as situações vivenciadas pelos diretores de escolas.
o humor que proporciona na disputa pelas decisões
O momento de debate antes da decisão!
Da interação entre os participantes.
O jogo proporciona bastante interação ente os participantes.
Interação entre os participantes para dialogar sobre as necessidades coletivas de um ambiente escolar.
Da possibilidades de tomar decisões coletivas

16. Quais aspectos do jogo você menos gostou?
Demorei um pouco a entender a dinâmica, mas depois entendi bem e gostei bastante de participar. Pode ser uma questão pessoal.
Poderia alterar a forma de competição individual, mas incentivar a troca de ideias, a cooperação.
Não há.
Nenhum gostei de tudo
Não teve.

As regras são difíceis de entender, visto que envolvem muitas variáveis. Sem o apoio de alguém explicando fica difícil de entender as regras.
não sei ainda
Regras complexas
Das muitas fichas de imprevistos
Gostei de tudo.
Não há.
As regras deveriam ser maís claras

17. Você tem sugestões de mudança para o jogo?
Um vídeo curto simulando uma rodada.
Conforme resposta do item anterior.
Aumentar o tamanho da fonte; ter adaptações para pessoas com deficiência; plastificar as cartas para aumentar o tempo útil; e ter orientação do jogo em vídeo (vídeo curto divulgado em QR Code).
Algumas cartas tem pre requisitos pata serem construidos. Isso torna essas cartas mais dificeis de serem jogadas.
Não tenho.
Proponho a elaboração de um vídeo explicativo sobre as regras do jogo e a sua dinâmica. E visto que um dos possíveis propósitos no desenvolvimento do PE seja incentivar o debate, refletir sobre as necessidades de diferentes membros da comunidade escolar, sugiro definir como diretriz práticas de gestão democrática, não possibilitando a decisão sem consulta.
cartas hexagonais mais durinhas, pra facilitar o manuseio; identificação nas cartas de missão de que o custo lá se trata do custo de INAUGURAÇÃO.
Revisão das regras
Não
Seria interessante haver um pequeno vídeo instrucional com as regras, etapas e objetivos do jogo. A ser disponibilizado, via QR code, no próprio panfleto de instruções.
O jogo está muito legal. Uma sugestão é o gestor ter um tempo delimitado para tomar decisões.
Melhorar os critérios das rodadas

18. Com base na sua experiência durante o jogo, que reflexões você pode fazer sobre os espaços de uso comum em uma escola?
A importância de cada espaço para cada necessidade e importância da decisão da gestão quanto ao que será de uso coletivo.
Foi muito bacana todo o grupo escolher construir um refeitório. Pensamos no coletivo.
O jogo é muito criativo e interativo e instiga a pensar sobre as responsabilidades da gestão.
Depende de decisoes que podem ser individuaiis
Que devem ser decididos coletivamente.
Sem contribuições
desculpa, André, queria responder com qualidade, mas para não deixar de enviar, vou só deixar minhas desculpas mesmo. mas tá um arraso o jogo, mto bem pensado eu achei!
Recursos limitados e gestão estratégica.

Que custa muito caro construir esses espaços
Como é importante discutir coletivamente (primando pela participação de todos os segmentos da comunidade escolar) as decisões acerca dos espaços a serem construídos e mantidos em nossa instituição.
É muito difícil a decisão de um gestor agradar a todos. O jogo mostra a importância do diálogo para decisões que impactam o dia a dia de uma escola.

19. Deixe aqui seus comentários gerais sobre sua experiência.
Ótima proposta. Parabéns!!
Gostei muito sobre o jogo. Na verdade, fazia muito tempo que não jogava esse tipo de jogo. Foi muito bom o diálogo gerado com os colegas.
Gostei bastante da experiência. Penso que seja um jogo que deveria ser proposto em todas as instituições de ensino, dentro de um programa de fomento a práticas de gestão democrática dentro das comunidades escolares.
Muito interessante essa dinâmica de pra facilitar o entendimento de como funciona uma gestão de espaço
Parabéns, André! Muito interessante a sua proposta para quem tem interesse pela temática da gestão escolar.

APÊNDICE L - Relatório - Teste Jogo Desafio dos Exploradores

DATA: 10 de dez. de 2024 09:00
LOCAL: *Campus* IFB Riacho Fundo
HORA: 9:00 - 9:30
PARTICIPANTES: 2 docentes, 1 servidor técnico e 1 discente
Nº DE PARTICIPANTES: 4

INSTRUMENTO UTILIZADO: Jogo Desafio dos Exploradores

RELATÓRIO

O teste do jogo foi aplicado no dia 10 de dezembro de 2024, às 9:00, no *Campus* Riacho Fundo, no Laboratório de Hotelaria. Envolveu a participação de 4 (quatro) indivíduos, sendo dois professores, um técnico administrativo e um estudante, todos maiores de idade.

O teste iniciou solicitando aos participantes que se dividissem em dois grupos. Foi explicado às pessoas participantes que o objetivo do jogo era explorar os espaços de uso comum de livre acesso do *campus*, respondendo perguntas e realizando atividades que liberariam enigmas. A resolução dos enigmas seriam números cuja sequência formaria um segredo para abrir um cadeado que dá acesso ao tesouro.

Foi disponibilizado um QR code para acessar o questionário. As pessoas participantes A e B conseguiram acessar, porém C e B tiveram dificuldades em função da conexão com a internet. A e B escolheram a equipe QUEBRA-CÓDIGOS (Vermelho), ficando C e B com a equipe DECIFRA TUDO.

As equipes seguiram o questionário, lendo a apresentação do jogo. Segue abaixo algumas das dúvidas e colocações apresentadas ao longo da interação:

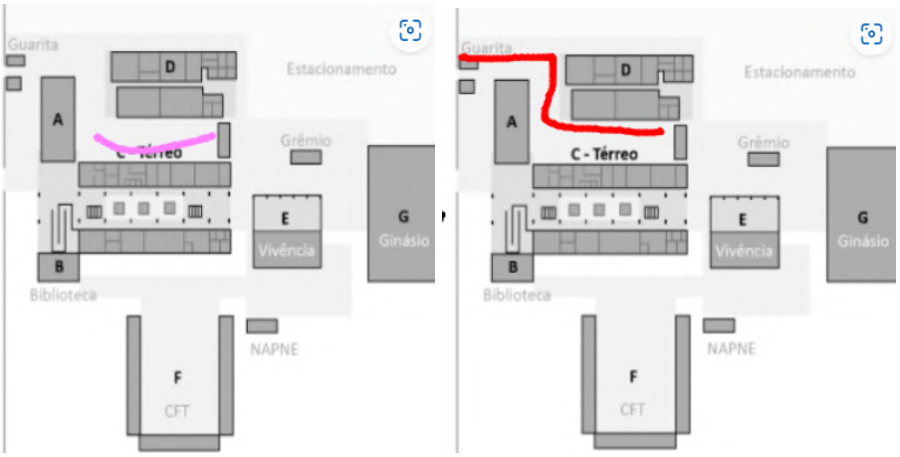
- **Sobre os enigmas:** Dúvidas iniciais sobre a necessidade de responder naquele momento. Foi explicado que poderiam decifrá-los ao final, com todos os enigmas reunidos. Diante da dificuldade para responder alguns enigmas, foi necessário fornecer dicas;
- **Sobre chegada, intervalo e saída:** C e B apontaram que não costumam fazer intervalos e que preferem seguir direto;
- **Lugar de encontro:** C e B questionaram se a resposta precisava ter relação com as respostas anteriores. Foi esclarecido que não;
- **Lugares de ócio:** Participante A mencionou “Não tem lugar de ócio, não paramos aqui.”;
- **Lugares de ensino, pesquisa e extensão:** Foi questionado o que responder caso não houvesse nenhum lugar dessa natureza;
- **Lugar desconfortável/confortável:** Foi questionado o que responder caso não houvesse nenhum lugar dessa natureza

A pessoa participante A, após responder o questionário precisou sair para compromissos de trabalho, ficando B tentando decifrar os enigmas. A pessoa participante B não conseguiu prosseguir na resposta do questionário pois ocorreu um erro técnico que o travou, provavelmente devido à combinação de problemas do aplicativo de gravação e da fragilidade na conexão com a internet. Dessa forma, B seguiu auxiliando na reflexão sobre as perguntas e na solução dos enigmas.

A equipe DECIFRA TUDO conseguiu descobrir a sequência correta e abriu o cadeado. Faltou apenas um número correto para a outra equipe conseguir.

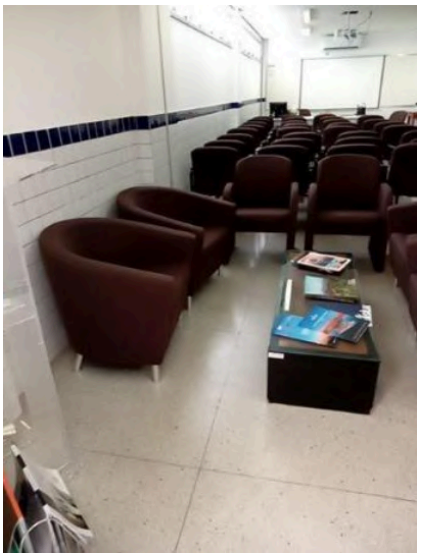
O principal problema técnico observado foi em relação às respostas gravadas em áudio. As pessoas participantes tiveram dificuldades em identificar quando a gravação iniciava e quando parava, resultando em áudios incompletos ou sem informação, ao observar as respostas.

Ao observar as respostas enviadas, percebeu-se dificuldade na leitura do *campus* em formato esquemático. Confundiu-se a área do átrio interno com a distância entre os blocos C e D.



Notou-se a necessidade de reforçar que o foco deve ser em espaços de uso comum e livre acesso, pois alguns participantes registraram fotografias de áreas internas de acesso limitado, conforme imagens anexas.





Algumas observações:

- Os jogadores demonstraram estar engajados, interessados e entretidos:
  - Conversaram entre si sobre as perguntas, ainda que as respostas fossem individuais;
  - O pedido de fazer os registros fotográficos os levou para fora do ambiente inicial do jogo;
  - Levou a reflexões sobre a escassez de espaços de uso comum na escola;
  - Se demonstraram interessados em responder aos enigmas;

    - Vibraram ao conseguir desvendar o segredo;
- Dificuldade em enviar os áudios;
- Não utilizaram o grupo do Whatsapp.

A interação do jogo encerrou por volta das 9h30, e foi disponibilizado o QR code para o questionário de avaliação da experiência, que contou com 3 respondentes.

ENCAMINHAMENTOS E QUESTÕES

- Revisar os questionários para não usar respostas em áudio.
- Ajustar os questionários para incluir interações condicionais. Por exemplo, só permitir a marcação de lugares desconfortáveis no mapa se a pessoa indicar previamente que há lugares assim.
- Elaborar uma versão física do questionários para aqueles que não conseguirem acessar a versão digital.
- Criar mecanismos para reforçar que o foco da pesquisa são as áreas de uso comum e livre acesso.
- Desenvolver formas de facilitar o entendimento da representação esquemática do *campus*.

QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO

Avaliação das Perguntas de Escala de Likert

A média geral das notas atribuídas às 14 questões na escala de Likert foi 4,33 em uma escala de 1 a 5, demonstrando uma percepção positiva do jogo. O desvio padrão médio de 0,70 indica consistência nas respostas, com poucas variações significativas. a tabela abaixo apresenta as estatísticas das perguntas conforme os tópicos em que cada uma se enquadra.

Tópico	Média	Mediana	Desvio Padrão
Aspectos Técnicos (questões 1 a 3)	4,22	4,33	0,70
Engajamento e Interação (questões 4 a 9)	4,42	4,67	0,55
Aprendizagem e Reflexão (questões 10 a 13)	4,33	4,33	0,63
Avaliação Geral (questão 14)	4,33	5	0,94

Síntese das Perguntas Abertas

Aspectos Positivos: Os participantes destacaram:

- Criatividade e desafios dos enigmas: “Os enigmas, criativos e desafiadores.”
- Visual do jogo: “Os enigmas e o visual do jogo.”
- Interatividade: “O jogo é muito interessante, interativo e dinâmico.”

Aspectos Negativos: Os principais pontos mencionados foram:

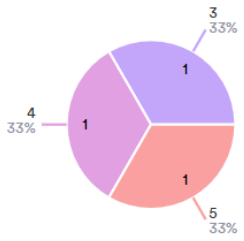
- **Dependência de internet**: “A dependência do sinal de internet.”
- **Preferência por formato físico**: “Ter opção de ser físico.”
- **Dificuldade com certas tarefas**: “De ter que fazer áudios.”

Reflexões: Os participantes refletiram sobre os espaços de uso comum em escolas, apontando:

- A relevância desses espaços para o processo de aprendizagem.
- A necessidade de locais mais confortáveis e funcionais no *campus*.
- A importância de adaptar os espaços para atender melhor às demandas da comunidade escolar.

1. Os objetivos do jogo são claros.

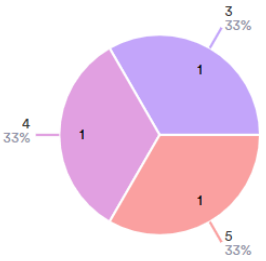
3 Respostas



Dados	Resposta	%
3	1	33%
4	1	33%
5	1	33%
1	0	0%
2	0	0%

2. As regras do jogo são fáceis de entender.

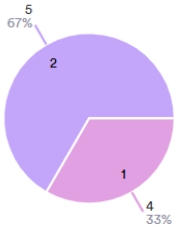
3 Respostas



Dados	Resposta	%
3	1	33%
4	1	33%
5	1	33%
1	0	0%
2	0	0%

3. Os elementos visuais do jogo (ilustrações, mapas, etc.) foram atraentes e ajudaram a compreender e interagir com o jogo.

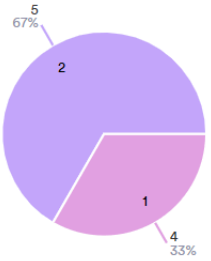
3 Respostas



Dados	Resposta	%
5	2	67%
4	1	33%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%

4. O jogo estimulou a interação entre os participantes.

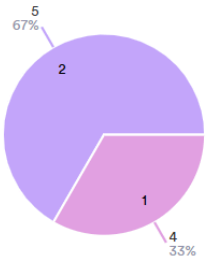
3 Respostas



Dados	Resposta	%
5	2	67%
4	1	33%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%

5. O jogo manteve minha atenção durante toda o processo.

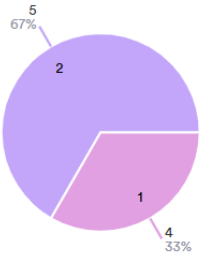
3 Respostas



Dados	Resposta	%
5	2	67%
4	1	33%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%

6. Eu me senti motivado a participar ativamente do jogo.

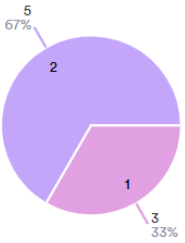
3 Respostas



Dados	Resposta	%
5	2	67%
4	1	33%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%

7. As tarefas propostas pelo jogo foram desafiadoras na medida certa.

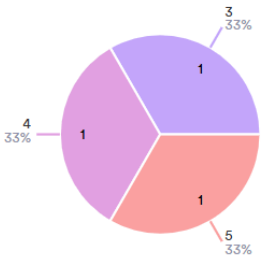
3 Respostas



Dados	Resposta	%
5	2	67%
3	1	33%
1	0	0%
2	0	0%
4	0	0%

8. A dinâmica do jogo fluiu de forma natural e envolvente.

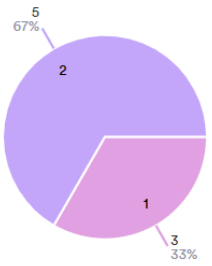
3 Respostas



Dados	Resposta	%
3	1	33%
4	1	33%
5	1	33%
1	0	0%
2	0	0%

9. Minhas decisões tiveram impacto no resultado do jogo.

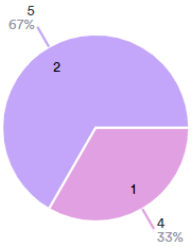
3 Respostas



Dados	Resposta	%
5	2	67%
3	1	33%
1	0	0%
2	0	0%
4	0	0%

10. O jogo contribuiu para meu entendimento sobre a importância dos espaços de uso comum de uma escola.

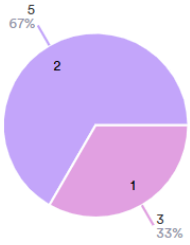
3 Respostas



Dados	Resposta	%
5	2	67%
4	1	33%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%

12. Identifiquei relações entre as dinâmicas do jogo e situações reais em uma escola.

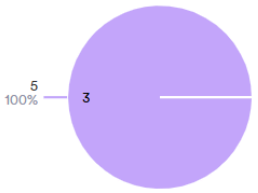
3 Respostas



Dados	Resposta	%
5	2	67%
3	1	33%
1	0	0%
2	0	0%
4	0	0%

11. O jogo me fez refletir sobre as necessidades dos usuários dos espaços de uso comum de uma escola.

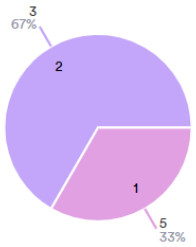
3 Respostas



Dados	Resposta	%
5	3	100%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%

13. O jogo despertou o meu interesse em conhecer mais sobre os espaços de uso comum em ambientes escolares.

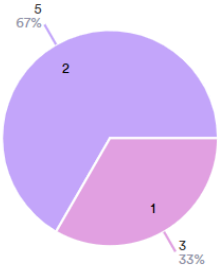
3 Respostas



Dados	Resposta	%
3	2	67%
5	1	33%
1	0	0%
2	0	0%
4	0	0%

14. No geral, foi divertido de jogar.

3 Respostas



Dados	Resposta	%
5	2	67%
3	1	33%
1	0	0%
2	0	0%
4	0	0%

15. Quais aspectos do jogo você mais gostou?

3 Respostas

Dados	Respostas
Dos enigmas.	1
Os enigmas, criativos e desafiadores.	1
Os enigmas e o visual do jogo	1

16. Quais aspectos do jogo você menos gostou?

3 Respostas

Dados	Respostas
De ter que fazer áudios.	1
A dependência do sinal de internet.	1
Ter opção de ser físico.	1

17. Você tem sugestões de mudança para o jogo?

3 Respostas

Dados	Respostas
Não, pois no fundo não consegui decifar o enigma e portanto, acho que não entendi muito bem o jogo, pois tive que ficar perguntando o tempo todo sobre o que fazer e se tinha conseguido gravar.	1
Adaptar o jogo para realizá-lo sem internet.	1
As sugestões dada em sala	1

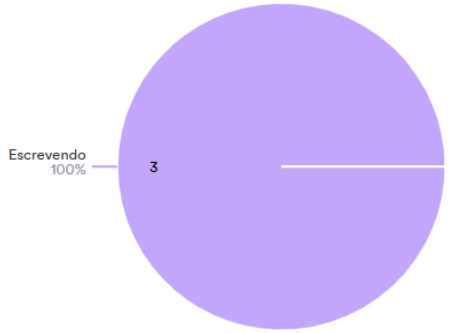
18. Com base na sua experiência durante o jogo, que reflexões você pode fazer sobre os espaços de uso comum em uma escola?

3 Respostas

Dados	Respostas
Considerando que que minhas respostas eram sempre as mesmas, ou seja, quase sempre os mesmos espaços, uma vez que as dependências do campus são limitadas, é necessário aumentar os espaços. O nosso campus é pequeno, portanto é fato notório a dificuldade de ter espaços, logo a "briga" por espaços no campus já é antiga.	1
Que eles são muito relevantes para o processo de socialização, aprendizagem e permanência.	1
Que o campus necessita de lugares mais confortáveis para descansar	1

19. Nas perguntas abertas, você achou melhor responder:

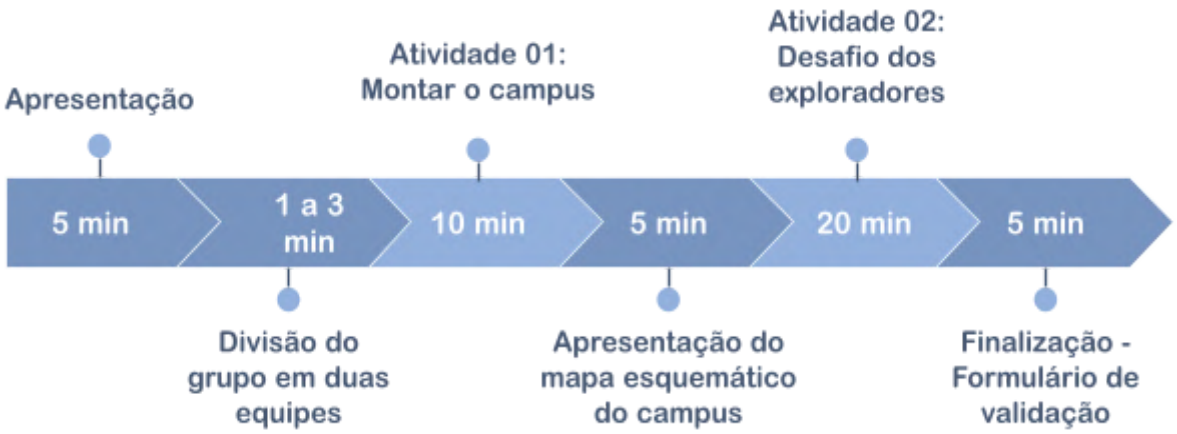
3 Respostas



APÊNDICE M - Roteiros das oficinas

OFICINA "CONHECER O *CAMPUS*"

Previsão de duração: 40 a 50 minutos
Público: Turma de Ensino Técnico/PROEJA/Graduação, 18+



---

5 min - Apresentação

Apresentação do pesquisador, dos objetivos da atividade cujo foco são os espaços de uso comum *campus* e da dinâmica geral das atividades do dia.

Recursos necessários: Datashow, superfície para projetar, notebook, extensão, apresentação, mesa de apoio.

---

1 a 3 min - Divisão do grupo em duas equipes

Divisão da turma em duas equipes (posteriormente o registro da equipe de cada participante será feito pelo questionário (digital ou físico).

---

10 min - Atividade 01 - Montar o *Campus*

Apresentar a dinâmica da atividade:

- **Apresentar os componentes:** Blocos e representação esquemática do *campus*.
- **Objetivo:** Organizar as peças de forma a reproduzir a disposição dos blocos sobre a representação do *campus*, dentro de um tempo limite.
- **Regras:**
    1. Só uma pessoa do grupo irá manipular as peças
    2. Os demais podem orientar, mas não mexer nas peças
    3. O grupo têm 1 minuto para sua tentativa

4. Após a tentativa, faz-se um registro fotográfico
5. Depois outro grupo fará sua tentativa

- **Vitória:** Ganha reproduzir o *campus* com todas as peças no local correto.

Ações:

- Fazer registros fotográficos do processo;
- Posicionar instrumento para gravação de áudio e iniciar gravação;
- Fazer registro fotográfico do resultado final de cada grupo;
- Fazer anotações sobre o processo no diário de campo.

Recursos necessários: Base esquemática do *campus* impressa em vinil ou papel, blocos impressos em impressora 3D, datashow, notebook, apresentação, programa para cronometrar, instrumentos para gravação de áudio e vídeo, mesa de apoio.

OBJETIVO PARA A PESQUISA

Verificar as percepções dos usuários em relação ao espaço do *campus* quanto aos elementos edilícios, cheios e vazios e volumetrias que delimitam os espaços de uso comum do *campus*

Prepará-los para a próxima etapa ao expô-los a uma representação especialidade do espaço (projeção ortogonal)

---

5 min - Apresentação do mapa esquemático do *campus*

Projetar o mapa esquemática do *campus* como um “gabarito” da atividade anterior

Recursos necessários: Datashow, superfície para projetar, notebook, extensão, apresentação ppt, mesa de apoio.

---

20 min - Atividade 02 - Desafio dos Exploradores

Apresentar a dinâmica dessa segunda atividade.

- **Objetivo:** as duas equipes devem explorar o *campus*, responder perguntas e resolver enigmas para descobrir o código que abre o cadeado do tesouro.
- **Passos:**
    1. Disponibilizar o QR code e explicar que existe versão impressa para quem tiver problemas de conexão.
    2. Identificação e Equipes: se identifique e escolha uma das equipes para embarcar na missão de explorar o *campus*.
    3. Exploração e Ações: Explore os espaços de uso comum (corredores, áreas abertas, áreas de livre acesso, etc.) realizando ações como:
        - Descrever espaços;
        - Marcar locais em mapas;

    - Responder perguntas.
4. Enigmas e Código: Após a sua equipe enviar as respostas, vocês receberão os enigmas que revelarão números para formar o código que abre o cadeado.
5. Colaboração: Os integrantes das equipes devem trocar ideias e explorar o *campus* para descobrir as respostas dos enigmas.

- **Vitória:** A equipe que desvendar o código e abrir o cadeado primeiro será a vencedora.

Recursos necessários: datashow, notebook, instrumentos para gravação de áudio e vídeo, caixas com brindes, cadeados com códigos, questionários físicos, mesa de apoio.

Ações:

- Fazer registros fotográficos do processo;
- Posicionar instrumento para gravação de áudio e iniciar gravação;
- Distribuir e recolher questionários físicos;
- Fazer anotações sobre o processo no diário de campo.

---

5 min - Finalização - Questionário de avaliação

Agradecer a participação.

Disponibilizar QR Code e versão física do questionário de avaliação com perguntas sobre a experiência.

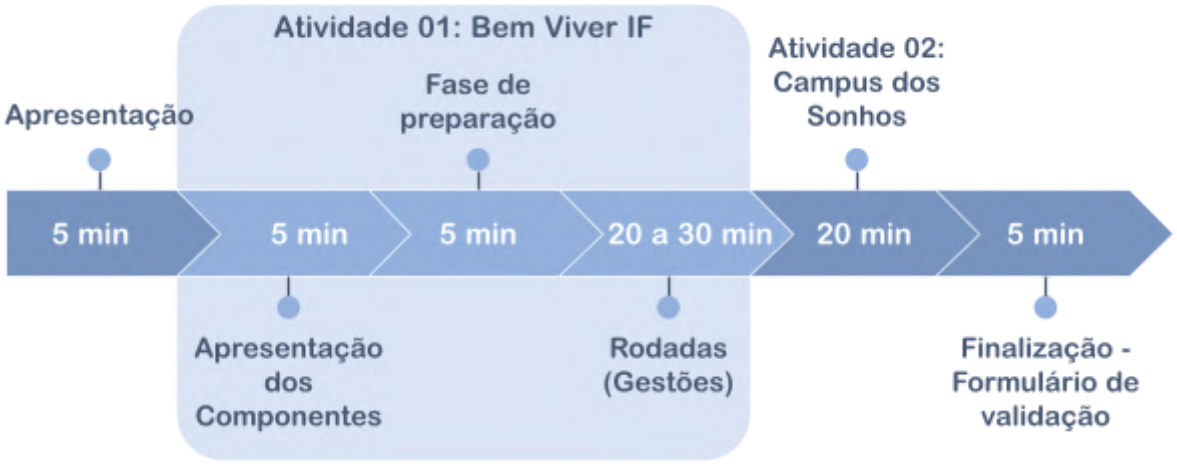
Recursos necessários: datashow, notebook, questionários físicos.

Ações:

- Distribuir e recolher questionários físicos;

OFICINA “CONSTRUIR O *CAMPUS*”

Previsão de duração: 40 a 50 minutos
Público: Turma de Ensino Técnico/PROEJA/Graduação, 18+ (facilitar trâmites de autorização de pesquisa)



---

5 min - Apresentação

Apresentação do pesquisador, dos objetivos da atividade cujo foco são os espaços de uso comum *campus* e da dinâmica geral das atividades do dia.

Se a turma for grande, dividir em dois grupos e entregar um kit do jogo para cada.

Recursos necessários: Datashow, superfície para projetar, notebook, extensão, apresentação ppt, mesa de apoio.

---

5 min - Atividade 01: Bem Viver IF - Apresentação dos Componentes

Apresentar os componentes do jogo: o *Medidor do Bem Viver*, as cartas de *Marca da Gestão*, as cartas de *Missão*, as *Peças de Espaço*, a *Peça de manutenção*, as *Fichas de Verbas* e as cartas de *Período Letivo*.

- ***Medidor do Bem Viver*:** representa o nível de satisfação da comunidade com os espaços de uso comum da escola;
- **Cartas de *Marca da Gestão*:** definem qual é o foco que o jogador ou a equipe pode ter em suas ações de construção do *campus*. Podem ser: *Espaços Verdes*, *Esportes* e *Lazer, Vivência, descanso e estudo*, *Arte e Cultura* e *Alimentação*;
- **Cartas de *Missão*:** determinam quais os espaços serão construídos e sua posição para aumentar o nível de Bem-Viver;

- ***Peças de Espaço*:** representam os espaços de uso comum a serem construídos na escola. Correspondem às categorias das Marcas de Gestão;
- ***Peça de manutenção*:** representa a manutenção dos espaços;
- ***Fichas de Verbas*:** representam os recursos financeiros para a construção de espaços, resolver imprevistos e fazer a manutenção dos espaços;
- **Cartas de *Período Letivo*:** representa os acontecimentos que se desenrolam ao longo do tempo em uma escola, que podem ser *imprevistos*, liberação de *verbas* ou assinaturas de *contratos* para a construção de espaços.

Recursos necessários: Kit do jogo, instrumentos para gravação de áudio e vídeo, duas mesas grandes e cadeiras.

Ações:

- Fazer registros fotográficos do processo;
- Posicionar instrumento para gravação de áudio e iniciar gravação;

---

5 min - Atividade 01: Bem Viver IF - Fase de preparação

Cada grupo de jogadores deve se dividir em duas ou mais equipes.

A. **Definição *Marca da Gestão*:** cada equipe deve escolher uma carta de *Marca da Gestão*. A escolha pode ser aberta ou secreta;
B. **Determinar a ordem de jogo:** o grupo escolhe quem será o Diretor da primeira gestão (rodada de jogo). Ele terá a decisão final sobre em que e quando investir. Defini-se a ordem do jogo, se no sentido horário ou antihorário;
C. **Receber recursos iniciais:** o diretor recebe 5 fichas de verbas;
D. **Posicionar o marcador no *Medidor do Bem Viver*:** posicionar no meio (posição 6) para dificuldade normal;
E. **Empilhar cartas do *Período letivo*:** embaralhá-las e colocá-las com o verso voltado para cima;
F. **Organizar *Peças de Espaço* e a de *Manutenção*:** separá-los por tipo/cor;
G. **Organizar as Cartas de Missão:** empilhar as cartas de missão.

Disposição das peças na mesa:



Recursos necessários: Kit do jogo, instrumentos para gravação de áudio e vídeo, ppt.

Ações:

- Fazer registros fotográficos do processo;
- Posicionar instrumento para gravação de áudio e iniciar gravação;

---

20 a 30 min - Atividade 01: Bem Viver IF - Rodadas (Gestões)

A. **Escolha da Missão:** O Diretor debate com os demais jogadores qual será a missão e então escolhe uma Carta de Missão;
B. **Retirada de Cartas do Período Letivo:** o Diretor retira uma carta da pilha Período Letivo, que pode ser:
    a. **Carta de Contrato:** Essa carta permite a construção de 1, 2 ou 3 espaços. O diretor lidera a discussão sobre qual espaço construir, de acordo com a missão.

    Após a escolha, o custo da construção é subtraído das fichas de verbas. A peça do espaço é colocada no centro da mesa, com suas faces encostadas nos espaços já construídos, com o verso ilustrado para baixo e a frente com o nome do ambiente para cima.

    Caso não tenha recursos ou não queira utilizar a carta de contrato, ela será descartada.

    b. **Carta de Verbas:** essa carta concede fichas de verbas adicionais, conforme o número de moedas indicado na carta.
    c. **Carta de Imprevistos:** essa carta representa uma situação inesperada que pode afetar o Bem Viver. Exige-se um custo a ser pago para enfrentar o imprevisto. O Diretor conduz a discussão sobre como lidar com a emergência.

Se for pago, o marcador permanece onde está. Caso contrário, sofre-se uma penalidade e o marcador de Bem Viver desce o número de estrelas indicadas na carta.

Caso exista 8 moedas acumuladas na Peça de Manutenção, pode-se diminuir 1 estrela da penalidade.

Algumas cartas exigem a perda de posições no Medidor de Bem Viver e também a perda de fichas de verbas.

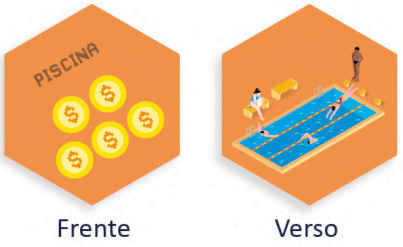
C. Fim da Gestão:

Ao fim da gestão, pode-se:



a. **Verificar se a missão foi cumprida:** Caso todos os espaços descritos na carta de missão tenham sido construídos nas condições descritas, pode-se pagar o custo de inauguração e receber o retorno do investimento para subir o nível de Bem-Viver.

Para indicar que o espaço foi ativado, vira-se a peça do espaço com o verso ilustrado para cima e a frente com o nome do ambiente para baixo.



Caso não tenha recursos ou não queira inaugurar espaços, isso pode ser feito ao final de outra gestão.

b. **Pagar manutenção:** caso desejem, pode-se pagar uma ficha de verba e colocar sobre a peça de manutenção. Quando acumular 8 moedas, pode-se diminuir uma estrela de penalidade quando da ocorrência de um imprevisto.

D. Nova Gestão:

No início de cada nova gestão, um novo jogador assume o papel de Diretor e herda as fichas de verba da gestão anterior.

O novo Diretor decide se o grupo seguirá com a missão anterior ou escolherá uma nova missão. Caso uma nova missão seja escolhida, a anterior será abandonada.

O processo se repete, com o Diretor retirando cartas e liderando as discussões.

E. Fim do Jogo:

O jogo pode terminar de três maneiras:

a. **Vitória coletiva:** o time vence se o marcador de Bem-Viver atingir a posição 11 no Medidor.

b. **Derrota coletiva:** o time perde se o marcador de Bem-Viver chegar à estrela azul no início do Medidor, a posição 1.

c. **Vitória de uma equipe:** o jogo termina com a derrota do grupo, mas vitória de uma equipe. Para tanto ele deve construir todas as peças de sua Marca de Gestão.

Recursos necessários: Kit do jogo, instrumentos para gravação de áudio e vídeo, duas mesas grandes e cadeiras.

Ações:

- Fazer registros fotográficos do processo;
- Posicionar instrumento para gravação de áudio e iniciar gravação;
- Fazer anotações sobre o processo no diário de campo.

---

20 min - Atividade 02: *Campus* dos Sonhos

Apresentar a dinâmica da atividade.

- **Apresentar os componentes:** Blocos e representação, esquemática do *campus* e peças de espaço.
- **Objetivo:** imaginar como poderiam ser as áreas de uso comum da escola, manipulando as peças de espaço do Jogo Bem Viver IF em uma representação esquemática do *Campus*.
- **Regras:**
    1. Os participantes devem escolher até 8 peças de espaço necessários ao *campus*. Caso dentre as peças não exista um espaço de uso comum necessário ao *campus*, pode-se discutir em grupo e criar um espaço utilizando as peças com "?".
    2. Distribuir esses 8 espaços no *campus*;
    3. Priorizar 4 dentre os 8 espaços;
    4. Priorizar 2 dentre os 4 espaços;
    5. Priorizar 1 dentre os 2 espaços;

OBJETIVO PARA A PESQUISA

Estimular os usuários a refletirem sobre seus desejos e necessidades em relação aos espaços de uso comum da escola (áreas de convivência, de descanso, área de refeitório, etc.).

Recursos necessários: datashow, notebook, questionários físicos.

Ações:

- Registrar com fotos o processo e o resultado final
- Gravar áudio durante a atividade
- Anotar observações no diário de campo

---

5 min - Finalização - Questionário de avaliação

Agradecer a participação.

Disponibilizar QR Code e versão física do questionário de avaliação com perguntas sobre a experiência.

Recursos necessários: datashow, notebook, questionários físicos.

Ações:

Distribuir e recolher questionários físicos;

APÊNDICE N - Relatório - Oficina 26 de maio de 2025

DATA: 26 de mai. de 2025
LOCAL: *Campus* Riacho Fundo - Sala 107
HORA: 16:40 - 17:40
PARTICIPANTES: Turma do Curso de Licenciatura em Letras-Inglês e docente
Nº DE PARTICIPANTES: 17

INSTRUMENTOS UTILIZADOS:
Jogo Montar o *Campus*
Jogo Desafio dos Exploradores

RELATÓRIO

A oficina ocorreu no dia 26 de maio de 2025 na sala 107 do *Campus* Riacho Fundo, com a participação de 17 pessoas do curso de Tecnologia em Hotelaria, sendo 16 estudantes e 1 docente.

Iniciou-se às 16:40, Foi explicado o objetivo da pesquisa: compreender os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT, reconhecendo sua importância para a cultura escolar, propondo o uso de jogos como instrumento para engajar os usuários a refletirem sobre esses espaços.

Foi feita uma breve dinâmica, apresentando uma imagem do pátio interno e outra do laboratório de hotelaria. Foi indagado aos estudantes qual desses espaços seria de uso comum. Após debate, a maioria identificou o pátio interno. Esse momento serviu para introduzir o conceito de espaços comuns como áreas de acesso livre e uso coletivo, ressaltando que esse seria o foco das atividades.

O primeiro conjunto de atividades, intitulado “Construir o *Campus*”, foi apresentado com previsão de duração de 70 minutos, sendo dividido em dois jogos principais: o jogo de tabuleiro “Bem Viver IF” e o “*Campus* dos Sonhos”. Informou-se que, havendo tempo e disponibilidade dos participantes, um segundo conjunto de atividades poderia ser realizado.

O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e Termo de Autorização para Utilização de Imagem e Som de Voz para Fins de Pesquisa foram apresentados e todos os presentes concordaram em participar.

Iniciou-se a primeira dinâmica, o “Montar o *Campus*”. Foi apresentado o objetivo da atividade: organizar peças de forma a reproduzir a disposição dos blocos sobre a representação do *campus*, dentro do tempo limite de 1 minuto. Os participantes se dividiram em 2 grupos, a partir da divisão ao meio da sala. As regras foram apresentadas, estabelecendo que só uma pessoa do grupo poderia manipular as peças, com a orientação dos demais. Os dois grupos fizeram suas tentativas. O segundo grupo obteve melhor resultado.

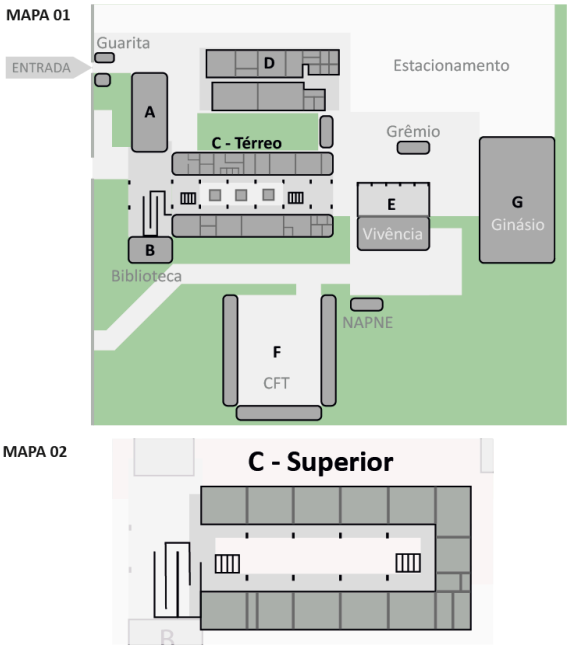


Resultado Grupo A



Resultado Grupo B

Partiu-se para a apresentação da representação esquemática do *Campus*, apontando-se a localização dos blocos no *campus* e relacionando com o que foi feito na atividade anterior.



Representação esquemática do *Campus*

Seguiu-se para a segunda dinâmica, o jogo “Desafio dos Exploradores”. Foi explicado aos participantes que o objetivo do jogo era explorar os espaços de uso comum de livre acesso do *campus*, respondendo perguntas e realizando atividades presentes em um questionário. Quando todos do grupo enviassem as respostas, receberiam um envelope com enigmas cuja resolução seria uma sequência de números para abrir um cadeado e ter acesso a um “tesouro”.

Foi disponibilizado um QR code para acessar o questionário, assim como versões impressas. Dois participantes solicitaram a versão impressa.

As duas equipes saíram da sala 107 e começaram a realizar as atividades e responder às perguntas. Depois de finalizarem a exploração e enviarem os questionários,

retornaram para o laboratório e pegaram as caixas e envelopes com os enigmas. As duas equipes conseguiram descobrir a sequência correta com pouca diferença de tempo.

A interação do jogo encerrou por volta das 17h40, e foi disponibilizado o QR code para o questionário de avaliação da experiência, que contou com 18 respondentes.

Observações

- Os jogadores demonstraram estar engajados, interessados e entretidos:
- Conversaram entre si sobre as perguntas, ainda que as respostas fossem individuais;
- O pedido de fazer os registros fotográficos os levou para fora do ambiente inicial do jogo;
- Demonstraram interesse em responder aos enigmas;
- Vibraram ao conseguir desvendar o segredo;
- Ocorreu um erro não identificado em dois questionários, o que levou a utilizar a versão impressa.

REGISTROS FOTOGRÁFICOS







ANÁLISE DO ÁUDIO

1. Mecânicas do Jogo

O jogo "Montar o *Campus*" apresentou objetivos e regras majoritariamente claros, como montar uma representação do *campus* com peças em um minuto (Gravador A, 00:09:00-00:09:25). Houve pequenas confusões iniciais devido à abstração das peças. A preparação foi simples, consistindo na disponibilização das peças, e a jogabilidade foi rápida e desafiadora pela pressão do tempo (Gravador A, 00:08:15; 00:09:25).

Os recursos para "Montar o *Campus*" consistiram em "peças" (Gravador A, 00:08:15), cuja qualidade material não foi detalhada nas transcrições. O *design* abstrato dessas peças pode ter adicionado um nível de desafio à identificação e ao correto posicionamento, conforme observado na dificuldade inicial dos participantes (Gravador A, 00:09:25-00:10:00). A atratividade visual e a durabilidade dos componentes não foram explicitamente comentadas.

O "Desafio dos Exploradores" teve como objetivo explorar o *campus*, responder perguntas e resolver enigmas para abrir uma caixa, o que foi bem explicado (Gravador A, 00:15:06-00:15:23). Uma necessidade de esclarecimento surgiu quanto à individualidade das respostas no questionário (Gravador A, 00:18:24-00:18:31). A fluidez desta etapa dependeu da familiaridade dos participantes com o *campus* e com tecnologias.

2. Experiência de Jogo

A oficina, planejada para 50-60 minutos (Gravador A, 00:03:25), iniciou com "Montar o *Campus*", uma atividade rápida (1 minuto por grupo) que gerou engajamento imediato e competitivo (Gravador A, 00:10:00-00:11:23).

O "Desafio dos Exploradores" ocupou uma porção maior do tempo (Gravador B, 00:18:00-00:34:00), cativando os participantes com a promessa de recompensa e a natureza investigativa, ocorrendo algumas desistências (Gravador B, 00:34:21).

As mecânicas de ambas as dinâmicas foram consideradas envolventes e desafiadoras, com a primeira focada na pressão do tempo e a segunda na exploração e resolução de enigmas (Gravador A, 00:18:31-00:18:40).

Os jogadores perceberam um bom nível de controle sobre suas decisões, seja na montagem influenciada pelo grupo em "Montar o *Campus*" ou nas respostas individuais e estratégias de exploração em "Desafio dos Exploradores" (Gravador A, 00:18:37). Os jogos responderam significativamente às ações dos jogadores, com feedback imediato na primeira dinâmica e progressão culminando em recompensas na segunda (Gravador B, 00:40:11-00:40:57). A dinâmica social foi marcada por intensa cooperação e comunicação intragrupo e competição intergrupos em "Montar o *Campus*". As interações foram geralmente respeitosas, apesar da linguagem informal (Gravador A, 00:11:16).

3. Experiência de Aprendizagem

A oficina visava a compreensão dos usos e necessidades dos espaços de uso comum (Gravador A, 00:01:21), e a dinâmica "Desafio dos Exploradores" parece ter contribuído para isso. A discussão sobre o estacionamento, onde os participantes questionaram sua condição e as sensações que transmitia (Gravador B, 00:34:40-00:35:18) indicam que o jogo estimulou a reflexão crítica.

QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO -

OFICINA CONHECER O *CAMPUS* - 26/05/2025

Avaliação das Perguntas de Escala de Likert

A média geral das notas atribuídas às 14 questões na escala de Likert foi 4.73 em uma escala de 1 a 5, demonstrando uma percepção positiva do jogo. O desvio padrão médio de 1.00 indica consistência nas respostas, com poucas variações significativas. A tabela abaixo apresenta as estatísticas das perguntas conforme os tópicos em que cada uma se enquadra.

Tópico	Média	Mediana	Desvio Padrão
Mecânicas do Jogo (questões 1 a 3)	4.87	5.0	0.46
Experiência de Jogo (questões 4 a 9)	4.58	5.0	1.20
Experiência de Aprendizagem (questões 10 a 13)	4.58	5.0	0.98
Avaliação Geral (questão 14)	4.83	5.0	0.53

Preferência entre duas dinâmicas

A maioria manifestou mais envolvimento com o jogo "Desafio dos Exploradores" (11 participantes), enquanto 6 preferiram "Montar o *Campus*".

Síntese das Perguntas Abertas

Aspectos Positivos:Os participantes destacaram:

- **Trabalho em equipe e interação:** "A interatividade com meus colegas e a saída pelo *campus*." (Participante E), "...promove o trabalho em equipe" (Participante F).
- **Explorar o *campus*:** "A dinâmica de sair de sala para procurar…" (Participante N), "fotografar os espaços" (Participante I).
- **Desafios e enigmas:** "Os enigmas. Misturar exploração com resolução de problema é muito legal." (Participante O), "A descoberta do enigma porque despertou a curiosidade" (Participante Q).
- **Reflexão sobre espaços:** "Mesmo vindo ao *campus* todos os dias, tivemos que refletir sobre a estrutura da escola que muitas das vezes não prestamos atenção - lugares que nos acolhem e nos fazem bem." (Participante R).

Aspectos Negativos: Os principais pontos mencionados foram:

- **Dinâmica de grupo:** "Só uma pessoa jogou por grupo" (Participante K), "Alguns participantes do meu grupo de certa forma excluíram um pouco algumas pessoas, …" (Participante N).
- **Pressão de tempo/competição:** "O curto tempo para montar a maquete." (Manuella), "a competição me gera um pouco de ansiedade." (Participante F).
- **Tarefas específicas:** "Ter que escrever as respostas" (Participante B), "Tirar as fotos" (Participante L).

Reflexões: Os participantes refletiram sobre os espaços de uso comum em escolas, apontando:

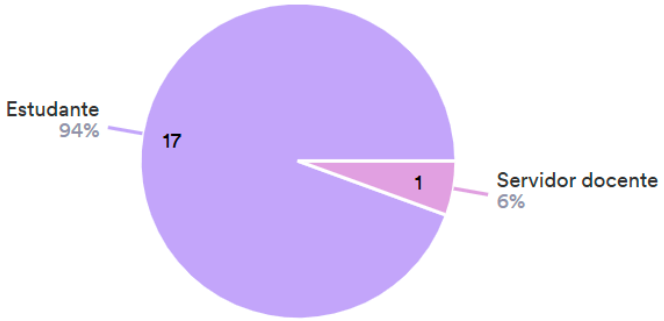
- **Relevância social:**"espaços são importantes pois nos permitem conhecer novas pessoas e ter um tempo de qualidade com nossos amigos." (Participante R), "... são de extrema importância para a realização das demais atividades do *campus*. Se esses espaços não são receptivos todo o ambiente é comprometido." (Participante B).
- **Necessidade de melhorias:** "...poucos espaços confortáveis de convivência." (Manoela), "devem ser ocupados e mais explorados pelos alunos" (Participante D).
- **Conscientização:**"...atribuímos valor a diversos locais no *campus* mesmo que de forma inconsciente." (Participante O), "A gente devia dar mais valor" (Participante H).

Comentários gerais

Os comentários gerais foram predominantemente positivos, com ênfase na experiência divertida e reflexiva (ex: "Refletir sobre meu *campus* foi incrível pois eu nunca tinha tido essa visão dos espaços que compartilhamos todos os dias." – Participante R). Sugestões pontuais incluíram ajustes na dinâmica de grupos e tempo, além de propostas para aplicar a atividade em outros contextos educacionais.

Vínculo com o IFB

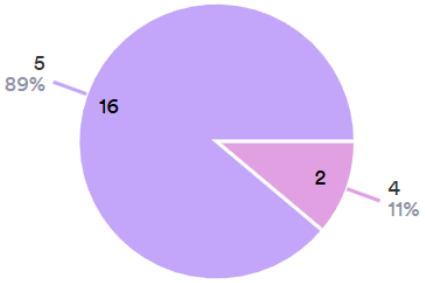
18 Respostas





1. Os objetivos do jogo são claros.

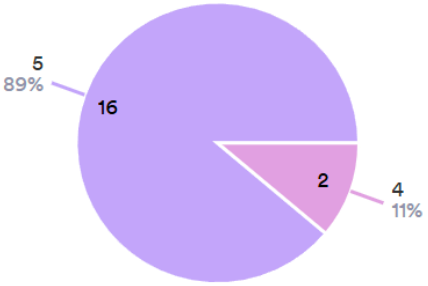
18 Respostas



Dados	Resposta	%
5	16	89%
4	2	11%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%

2. As regras do jogo são fáceis de entender.

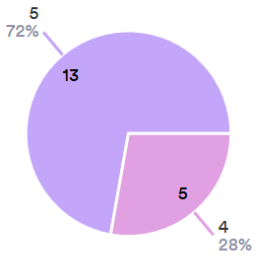
18 Respostas



Dados	Resposta	%
5	16	89%
4	2	11%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%

3. Os elementos visuais do jogo (ilustrações, mapas, etc.) foram atraentes e ajudaram a compreender e interagir com o jogo.

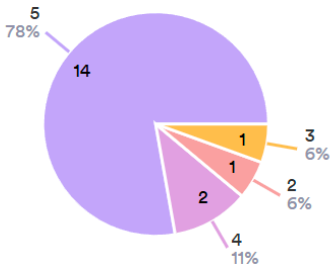
18 Respostas



Dados	Resposta	%
5	13	72%
4	5	28%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%

4. O jogo estimulou a interação entre os participantes.

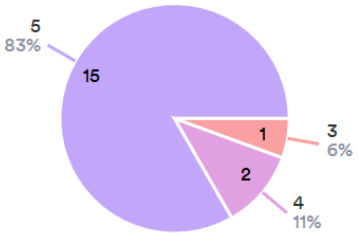
18 Respostas



Dados	Resposta	%
5	14	78%
4	2	11%
2	1	6%
3	1	6%
1	0	0%

5. O jogo manteve minha atenção durante todo o processo.

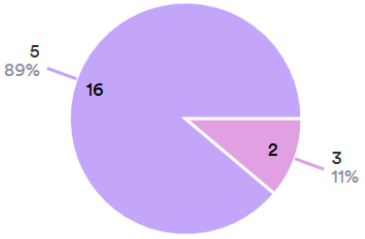
18 Respostas



Dados	Resposta	%
5	15	83%
4	2	11%
3	1	6%
1	0	0%
2	0	0%

6. Eu me senti motivado a participar ativamente do jogo.

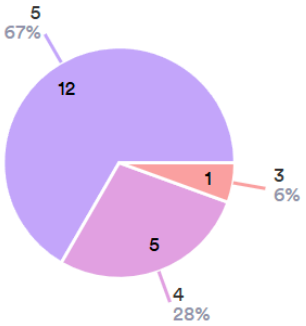
18 Respostas



Dados	Resposta	%
5	16	89%
3	2	11%
1	0	0%
2	0	0%
4	0	0%

7. As tarefas propostas pelo jogo foram desafiadoras na medida certa.

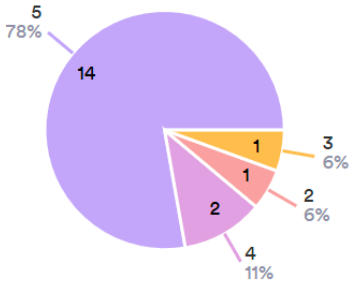
18 Respostas



Dados	Resposta	%
5	12	67%
4	5	28%
3	1	6%
1	0	0%
2	0	0%

8. A dinâmica do jogo fluiu de forma natural e envolvente.

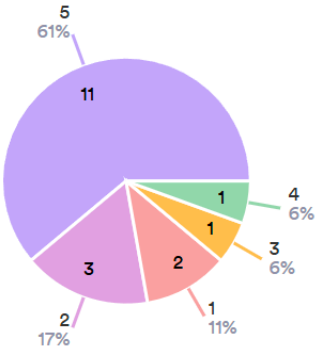
18 Respostas



Dados	Resposta	%
5	14	78%
4	2	11%
2	1	6%
3	1	6%
1	0	0%

9. Minhas decisões tiveram impacto no resultado do jogo.

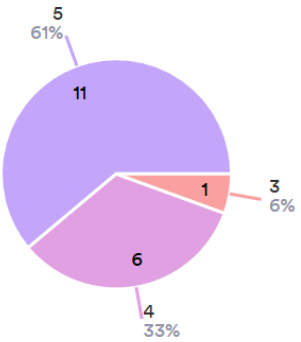
18 Respostas



Dados	Resposta	%
5	11	61%
2	3	17%
1	2	11%
3	1	6%
4	1	6%

10. O jogo contribuiu para meu entendimento sobre a importância dos espaços de uso comum de uma escola.

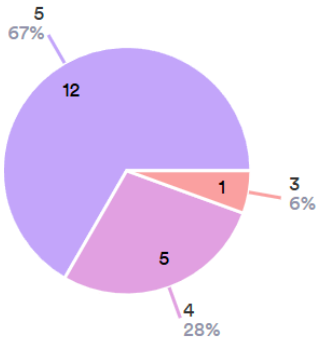
18 Respostas



Dados	Resposta	%
5	11	61%
4	6	33%
3	1	6%
1	0	0%
2	0	0%

11. O jogo me fez refletir sobre as necessidades dos usuários dos espaços de uso comum de uma escola.

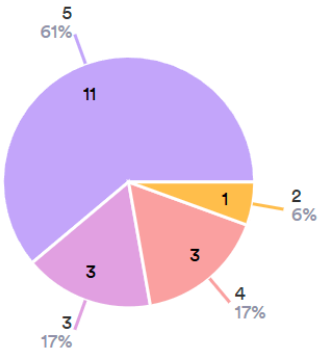
18 Respostas



Dados	Resposta	%
5	12	67%
4	5	28%
3	1	6%
1	0	0%
2	0	0%

12. Identifiquei relações entre as dinâmicas do jogo e situações reais em uma escola.

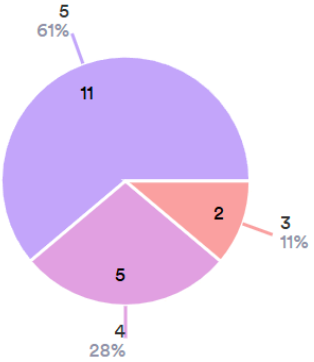
18 Respostas



Dados	Resposta	%
5	11	61%
3	3	17%
4	3	17%
2	1	6%
1	0	0%

13. O jogo despertou o meu interesse em conhecer mais sobre os espaços de uso comum em ambientes escolares.

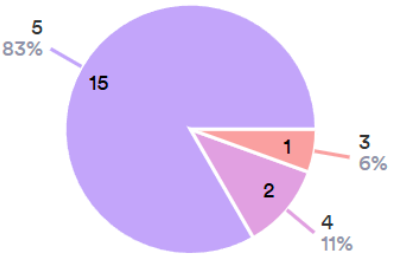
18 Respostas



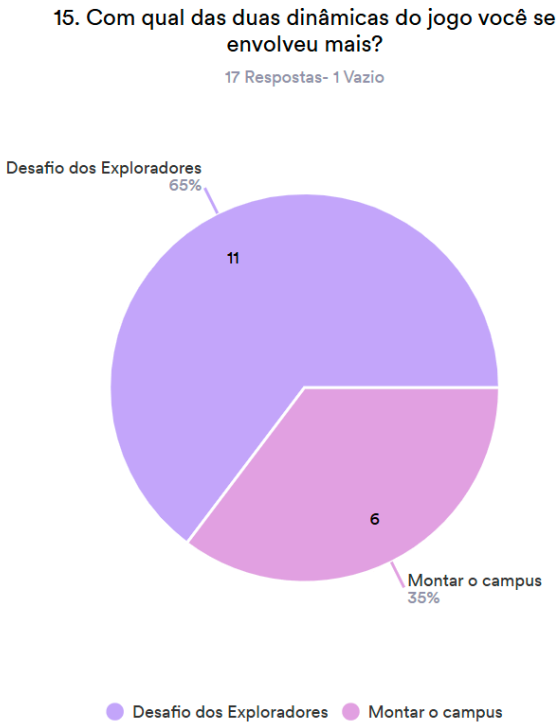
Dados	Resposta	%
5	11	61%
4	5	28%
3	2	11%
1	0	0%
2	0	0%

14. No geral, foi divertido jogar.

18 Respostas



Dados	Respo...	%
5	15	83%
4	2	11%
3	1	6%
1	0	0%
2	0	0%



16. Quais aspectos do jogo você mais gostou?
A interatividade com meus colegas e a saída pelo campus.
A descoberta do enigma porque despertou a curiosidade
achei interessante como ele promove o trabalho em equipe e exige estratégia para vencer. Isso tornou a experiência mais divertida e desafiadora.
Mesmo vindo ao campus todos os dias, tivemos que refletir sobre a estrutura da escola que muitas das vezes não prestamos atenção - lugares que nos acolhem e nos fazem bem.
O desafio
Gostei de tentar relacionar um ambiente conhecido com um quebra cabeças e montá-lo.
A dinâmica de sair de sala para procurar e o objetivo de caça ao tesouro.
"Montar o campus" pelo trabalho em equipe.
Da dinâmica e de ter uma maquete.
Competitividade mexeu comigo
Tirar as fotos
As charadas.
Os recursos
Do trabalho em equipe
Trabalho em equipe para lembrar onde fica cada local do campus
Os enigmas. Misturar exploração com resolução de problema é muito legal.
fotografar os espaços do ifb
A gameficação da forma de escolher e descrever os espaços.

17. Quais aspectos do jogo você menos gostou?
Não se aplica.
Nenhum
Gostei de tudo! Mas, a competição me gera um pouco de ansiedade.
Nada.
Tirar as fotos
Só uma pessoa jogou por grupo.
Alguns participantes do meu grupo de certa forma excluíram um pouco algumas pessoas, talvez se fosse grupos menores teria uma troca com todos
Não teve um.
Ter muita gente porque teve horas que todo mundo falava e ninguém se entendia
Apenas um colega montar o campus.
O curto tempo para montar a maquete.
O tempo
De não poder selecionar certos ambientes.
Nada
Nada demais. Sou bem entusiasmado com tudo.
nenhum.
Ter que escrever as respostas.

18. Com base na sua experiência durante o jogo, que reflexões você pode fazer sobre os espaços de uso comum em uma escola?
Todos nós usamos os mesmos espaços de formas diferentes.
São importantes para o social da comunidade
Eles precisam ser mais bem aproveitados.
Estes espaços são importantes pois nos permitem conhecer novas pessoas e ter um tempo de qualidade com nossos amigos.
Eu aproveito pouco os espaços
Qual utilidade cada espaço pode ter e como ele pode ser atrativo para a comunidade escolar em cada momento.
Acredito que seja muito importante esses espaços, percebi que descansar, ler, até mesmo fazer nada, são pontos importantes na estrutura da instituição.
Como os estudantes em geral não se sentem confortáveis nos ambientes de uso comum. Além disso, como eles não necessariamente proporcionam conforto.
Que são locais bastante usados.
A gente devia dar mais valor
Que há poucos espaços confortáveis de convivência.
Que eles devem ser ocupados e mais explorados pelos alunos.
Deveriam ser melhor explorados
Eles poderiam melhorar.
Sobre como atribuímos valor a diversos locais no campus mesmo que de forma inconsciente.

que eles são importantes e podem ser utilizados para diferentes atividades, dependendo da pessoa e seus gostos pessoais.
Esses espaços são de extrema importância para a realização das demais atividades do campus. Se esses espaços não são receptivos todo o ambiente é comprometido. Esses espaços devem ser agadaveis (sic) para que tudo flua da forma desejada.

19. Deixe aqui seus comentários gerais sobre sua experiência.
Adorei a experiência. Refletir sobre meu campus foi incrível pois eu nunca tinha tido essa visão dos espaços que compartilhamos todos os dias. Os jogos foram muito bem planejados! Parabéns, André!
Achei a experiência divertida, no entanto achei as partes de colocar os horários um pouco confusa pois é muito difícil pensar em alguns desses espaços em um momento fixo do dia.
Gostei muito, André é muito simpático.
A recompensa é a dinâmica de competição ajudou na motivação e participação da atividade
Divertida e aproveitadora.
que essa atividade seja realizada e aplicada com estudantes do ensino fundamental também pois é lúdica e muito interessante!
A atividade de montar o campus com as peças foi interessante por ser visual e ter um nível de dificuldade considerável.

APÊNDICE O - Relatório - Oficina 29 de maio de 2025

RELATÓRIO - OFICINAS CONSTRUIR E CONHECER O *CAMPUS*
DATA: 29 de mai. de 2025
LOCAL: *Campus* Riacho Fundo - Laboratório de hotelaria
HORA: 19:30 - 21:30
PARTICIPANTES: Turmas do 1º Semestre (7 participantes) e do 3º Semestre (3 participantes) do Curso de Tecnologia em Hotelaria
Nº DE PARTICIPANTES: 10 na primeira primeira parte e 8 na segunda

INSTRUMENTOS UTILIZADOS:
Jogo de tabuleiro Bem Viver IF
Jogo *Campus* dos Sonhos
Jogo Montar o *Campus*
Jogo Desafio dos Exploradores

RELATÓRIO

PARTE I: CONSTRUIR O *CAMPUS*

A oficina ocorreu no dia 29 de maio de 2025,no laboratório de hotelaria do *Campus* Riacho Fundo, com a participação de 10 estudantes do curso de Tecnologia em Hotelaria, sendo 7 do 1º semestre e 3 do 3º semestre.

Se dispôs as cadeiras em “U” e uma mesa redonda foi colocada ao centro. Nela foram colocados um kit de jogo e QR Codes para acesso ao manual em vídeo e ao questionário de avaliação. A professora Amanda realizou as apresentações iniciais entre os participantes e o pesquisador.

As atividades iniciaram às 19:30. Foi explicado o objetivo da pesquisa: compreender os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT, reconhecendo sua importância para a cultura escolar, propondo o uso de jogos como instrumento para engajar os usuários a refletirem sobre esses espaços.

Foi feita uma breve dinâmica, apresentando uma imagem do pátio interno e outra do laboratório de hotelaria. Foi indagado aos estudantes qual desses espaços seria de uso comum. Após debate, a maioria identificou o pátio interno. Esse momento serviu para introduzir o conceito de espaços comuns como áreas de acesso livre e uso coletivo, ressaltando que esse seria o foco das atividades.

O primeiro conjunto de atividades, intitulado “Construir o *Campus*”, foi apresentado com previsão de duração de 70 minutos, sendo dividido em dois jogos principais: o jogo de tabuleiro “Bem Viver IF” e o “*Campus* dos Sonhos”. Informou-se que, havendo tempo e disponibilidade dos participantes, um segundo conjunto de atividades poderia ser realizado.

O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e Termo de Autorização para Utilização de Imagem e Som de Voz para Fins de Pesquisa foram apresentados e todos os presentes concordaram em participar.

Em seguida, foram apresentados os componentes do jogo e realizada a divisão em duas equipes. Os jogadores foram instruídos a escolher uma *Marca da Gestão*, ficando a critério dos grupos decidir se essa escolha seria secreta ou aberta. Optaram por mantê-la

em segredo, adotando um modo de jogo mais competitivo. Também foram definidos o primeiro diretor e o sentido horário como ordem de turno.

Os marcadores nos *Medidores do Bem Viver* foram posicionados na dificuldade *Normal*. Solicitou-se aos participantes que embaralhassem as cartas e formassem a pilha de *Período Letivo*. Orientou-se ainda que separassem as peças de espaço por tipo, conforme as cores.

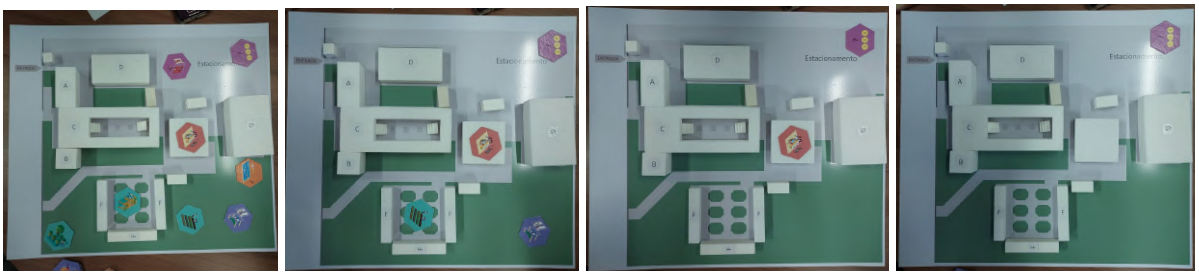
Iniciou-se então uma sequência de rodadas para que os participantes compreendessem a dinâmica do jogo. Depois de uma rodada completa, em que todos os jogadores participaram, eles passaram a jogar de forma mais autônoma, recorrendo à mediação em casos de dúvidas. A postura mais competitiva resultou em trocas frequentes de missões, pois cada equipe buscava atender à sua *Marca de Gestão*. Como consequência, construíram apenas um espaço e perderam o jogo coletivamente.

Iniciaram uma nova partida, dessa vez decididos a adotar uma postura mais colaborativa. As *Marcas de Gestão* foram escolhidas de forma aberta, e decidiram que as missões não seriam tiradas aleatoriamente, a princípio. Com esta abordagem, conseguiram avançar mais no jogo, construindo mais espaços. Porém, o elemento da sorte presente no jogo fez com que tirassem muitas cartas de imprevisto em momentos que não tinham recursos, o que os levou à segunda derrota coletiva.

Na sequência, iniciou-se a segunda dinâmica, o "*Campus* dos Sonhos". Foi apresentado o objetivo da atividade: imaginar como poderiam ser as áreas de uso comum da escola, utilizando as peças de espaço do jogo anterior em uma simulação esquemática do campus. Os participantes deveriam, inicialmente, escolher até oito peças de espaço que julgassem necessárias à escola e posicioná-las. Caso desejassem representar um espaço de uso comum não existente nas peças disponíveis, poderiam criá-lo e representá-lo com as peças com "?".

Posteriormente eles iriam priorizar quatro espaços, removendo os demais. Em seguida deveriam reduzir para dois e, finalmente, para um espaço prioritário. Segue a ordem dos espaços escolhidos:

- **8 espaços:** cantina, estacionamento para estudantes (espaço criado pelos participantes), horta coletiva, área de descanso, pomar, jardim com pergolado, cinema ao ar livre e piscina;
- **4 espaços:** cantina, estacionamento para estudantes (espaço criado pelos participantes), horta coletiva, área de descanso;
- **2 espaços:** cantina, estacionamento para estudantes (espaço criado pelos participantes);
- **1 espaço:** estacionamento para estudantes (espaço criado pelos participantes);



Ao final desse jogo, foi solicitado que os participantes respondessem ao questionário de avaliação sobre a experiência, que contou com 10 respondentes. O primeiro conjunto de atividades se encerrou às 21:00. Dois participantes precisaram se retirar e os demais ficaram para o segundo conjunto de atividades.

Observações da PARTE I:

Os jogadores demonstraram estar engajados, interessados e entretidos. Durante a atividade:

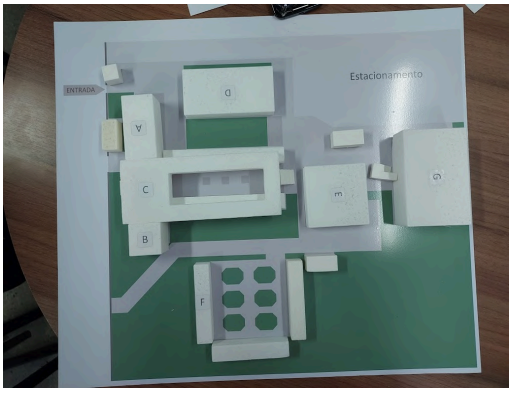
- Dialogaram entre si para tomar decisões;
- Organizaram os componentes do jogo sobre a mesa;
- Manipularam os elementos do jogo, lendo atentamente o conteúdo das cartas;
- Demonstraram entusiasmo ao retirar cartas favoráveis e frustração diante de cartas prejudiciais.

PARTE II: CONHECER O *CAMPUS*

Dois estudantes teriam aula e precisaram sair, portanto a segunda parte contou com a participação de 8 estudantes do curso de Tecnologia em Hotelaria, sendo 7 do 1º semestre e 1 do 3º semestre.

Iniciou-se às 21:00, indagando aos participantes se eles poderiam participar do segundo conjunto de atividades da noite, intitulado “Construir o *Campus*”. Com a concordância dos presentes, foi apresentada a previsão de duração de 60 minutos da segunda parte da oficina, sendo dividida em dois jogos principais: o “Montar o *Campus*” e o “Desafio dos Exploradores”.

Iniciou-se a primeira dinâmica, o “Montar o *Campus*”. Foi apresentado o objetivo da atividade: organizar peças de forma a reproduzir a disposição dos blocos sobre a representação do *campus*, dentro do tempo limite de 1 minuto. Os participantes se dividiram em 2 grupos, cada um com 8 pessoas. As regras foram apresentadas, estabelecendo que só uma pessoa do grupo poderia manipular as peças, com a orientação dos demais. Os dois grupos fizeram suas tentativas, com resultados bem semelhantes.

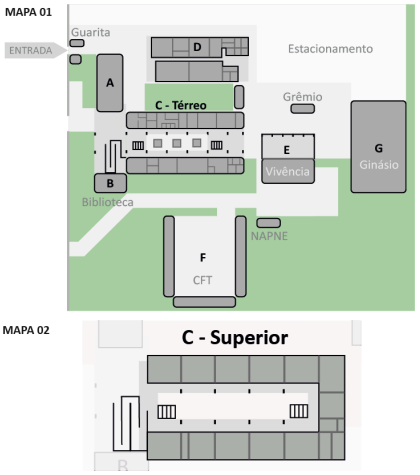


Resultado Grupo A



Resultado Grupo B

Partiu-se para a apresentação da representação esquemática do *Campus*, apontando-se a localização dos blocos no *campus* e relacionando com o que foi feito na atividade anterior.



Representação esquemática do *Campus*

Seguiu-se para a segunda dinâmica, o jogo “Desafio dos Exploradores”. Foi explicado aos participantes que o objetivo do jogo era explorar os espaços de uso comum de livre acesso do *campus*, respondendo perguntas e realizando atividades presentes em um questionário. Quando todos do grupo enviassem as respostas, receberiam um envelope com enigmas cuja resolução seria uma sequência de números para abrir um cadeado e ter acesso a um “tesouro”.

Foi disponibilizado um QR code para acessar o questionário, assim como versões impressas. Duas participantes utilizaram a versão impressa em função de um erro na plataforma do questionário.

As duas equipes saíram do laboratório de hotelaria e começaram a realizar as atividades e responder às perguntas. Depois de finalizarem a exploração e enviarem os questionários, retornaram para o laboratório e pegaram as caixas e envelopes com os enigmas. As duas equipes conseguiram descobrir a sequência correta com pouca diferença de tempo.

A interação do jogo encerrou por volta das 21h30, e foi disponibilizado o QR code para o questionário de avaliação da experiência, que contou com 8 respondentes.

Observações

- Os jogadores demonstraram estar engajados, interessados e entretidos:
- Conversaram entre si sobre as perguntas, ainda que as respostas fossem individuais;
- O pedido de fazer os registros fotográficos os levou para fora do ambiente inicial do jogo;
- Demonstraram interesse em responder aos enigmas;
- Vibraram ao conseguir desvendar o segredo;
- Ocorreu um erro não identificado em dois questionários, o que levou a utilizar a versão impressa.

REGISTROS FOTOGRÁFICOS

PARTE I: CONSTRUIR O *CAMPUS*



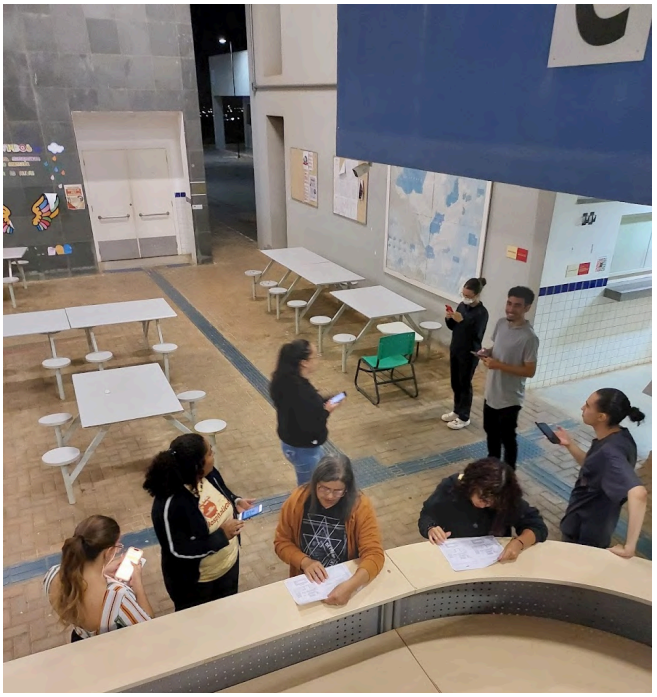






PARTE II: CONHECER O *CAMPUS*









ANÁLISE DO ÁUDIO -
PARTE I: CONSTRUIR O *CAMPUS* e PARTE II: CONHECER O *CAMPUS*

1. Mecânicas do Jogo

- **Jogo 1: Bem Viver IF** - apresentou-se como o mais complexo, com múltiplos componentes (cartas, peças, fichas, medidor) e regras que envolviam gestão de recursos, missões e imprevistos para construir áreas de um *campus*. Seus objetivos foram explicitados, mas a clareza inicial das regras sobre mecânicas como contratos e inauguração foi um desafio ("Eu não entendi bem a lógica do jogo" - Gravador A - Parte 1, 00:23:01; "Eu não entendi como é que a gente pega a cartinha [de perído letivo]" - Gravador A - Parte 1, 00:25:10), exigindo repetidas explicações e impactando a fluidez inicial. A preparação foi simples, guiada pelo facilitador. O equilíbrio do jogo mostrou-se dependente da sorte nas cartas de "Período Letivo" ("Já não tivemos sorte. Rolou o imprevisto aqui, ó." - Gravador A - Parte 1, 00:16:31), mas suas partes eram coerentes com o tema. O controle do jogador era moderado, com decisões importantes sobre missões e recursos, e as mecânicas, embora funcionais, não foram imediatamente intuitivas ("A gente vai entendendo melhor" - Gravador A - Parte 1, 00:21:22). Houve reações positivas à estética de alguns componentes, como as peças de espaço ilustradas: "Que gracinha." (Gravador A - Parte 1, 01:20:31).
- **Jogo 2: *Campus* dos Sonhos -** Esta dinâmica foi focada na idealização e priorização de espaços, utilizando as peças ilustradas do jogo anterior. Seus objetivos e regras foram simples e claramente entendidos, resultando em boa fluidez e preparação mínima. Os jogadores tiveram total controle sobre as escolhas ("A gente vai tentar colocar aqui no jardim, aqui na frente do CFT" - Gravador A - Parte 1, 01:18:30), e a mecânica de seleção e eliminação mostrou-se intuitiva e funcional. Os recursos visuais foram fundamentais para facilitar a discussão ("Isso aqui é irreal" - Gravador A - Parte 1, 01:20:37, ao discutir prioridades), sendo coerentes com a proposta de idealizar o "*campus* dos sonhos".
- **Jogo 3: Montar o *Campus* -** Esta atividade propôs a montagem física de uma representação do *campus* sob pressão de tempo (1 minuto por equipe), com um representante manipulando as peças enquanto os demais orientavam ("Só você pode mexer" - Gravador A - Parte 2, 00:02:40). O objetivo e as regras foram claros, e a preparação, simples. A dinâmica foi desafiadora ("Misericórdia, meu Deus" - Gravador A - Parte 2, 00:03:10, durante a montagem), mas a mecânica de montagem mostrou-se intuitiva. O equilíbrio dependia da familiaridade da equipe com o *campus* e da eficácia da comunicação ("Tá indo bem" - Gravador A - Parte 2, 00:03:17). As peças tridimensionais ("Isso aqui é a rampa?" "É a rampa da entrada." - Gravador A - Parte 2, 00:03:18) foram os principais recursos, facilitando a visualização e interação com a disposição espacial.
- **Jogo 4: Desafio dos Exploradores** Este jogo envolveu exploração ativa do *campus*, uso de questionários (online/impresso) e resolução de enigmas para abrir uma caixa com um "tesouro". Os objetivos e regras foram detalhados, embora tenha havido alguma confusão inicial com a ferramenta de desenho no mapa do questionário digital ("Ai, mas o que eu fiz aqui, gente? É o espaço em branco." - Gravador A - Parte 2, 00:08:20). A preparação para o facilitador foi mais elaborada. A dinâmica de exploração física ("É para a gente sair?" "Sim, pode sair." - Gravador A - Parte 2,

00:10:40) e a caça ao tesouro com enigmas numéricos ("A resposta para cada um desses enigmas vai ser um número de 0 a 9" - Gravador A - Parte 2, 00:22:01) foram centrais. O controle do jogador foi alto durante a exploração e resolução. Os recursos incluíram questionários, mapas, envelopes, caixas com cadeado e cartões de enigma, culminando em uma recompensa tangível que gerou reações positivas ("Ai, que gracinha. Que legal. Que lindo." - Gravador A - Parte 2, 00:25:51).

2. Experiência de Jogo

- **Jogo 1: Bem Viver IF** A primeira partida durou cerca de uma hora, com a complexidade inicial das regras afetando a fluidez ("A gente não vai construir nada, galera" - Gravador A - Parte 1, 00:27:47), que melhorou em uma segunda rodada mais curta e colaborativa ("Agora a gente aprendeu" - Gravador A - Parte 1, 01:02:01). O jogo cativou pela estratégia de gestão de verbas, escolha de missões e pela tensão entre colaboração e competição (“Não tem colaboração não. A gente vai ganhar aqui." - Gravador A - Parte 1, 00:17:40), com a sorte nas cartas gerando tanto frustração ("Que *****, imprevisto." - Gravador A - Parte 1, 01:13:32) quanto desafio. A interatividade foi intensa, com decisões significativas sobre recursos, e o jogo respondeu às ações dos jogadores. A dinâmica social foi marcada por intensa comunicação ("Uma estratégia danada." - Gravador A - Parte 1, 00:40:03) e interações respeitosas.
- **Jogo 2: *Campus* dos Sonhos -** Foi uma dinâmica curta, com preparação mínima, focada na discussão e tomada de decisão rápida. O engajamento surgiu da atividade de "sonhar" com melhorias ("Eu queria muito uma piscina do lado do ginásio, mas sonhar demais" - Gravador A - Parte 1, 01:19:03) e da negociação para priorizar espaços ("Isso aqui é irreal" - Gravador A - Parte 1, 01:20:37), sendo a mecânica de consenso para reduzir opções o principal desafio. Os jogadores perceberam alto controle, com a "resposta" do jogo sendo a lista de prioridades definida coletivamente ("Cantina e estacionamento para alunos. Tá, mas vão priorizar um. Aí agora qual vai ser? Estacionamento para alunos." - Gravador A - Parte 1, 01:21:30, adaptado da discussão). A dinâmica social foi altamente cooperativa e comunicativa, com decisões tomadas em grupo e interações respeitosas.
- **Jogo 3: Montar o *Campus*** Uma atividade muito rápida, com montagem sob pressão de tempo, o que gerou engajamento e foco. O desafio principal foi a montagem correta e rápida, exigindo comunicação eficaz dentro da equipe. O controle foi compartilhado entre o montador ("Só você pode mexer." - Gravador A - Parte 2, 00:02:40) e os orientadores, e a resposta do jogo foi a precisão da montagem. A dinâmica social foi cooperativa dentro das equipes e competitiva entre elas, com interações respeitosas.
- **Jogo 4: Desafio dos Exploradores** A duração foi maior devido à exploração física do *campus*. O engajamento foi alto, impulsionado pela dinâmica de "caça ao tesouro" ("Vamos procurar. Vamos jogar." - Gravador A - Parte 2, 00:05:51) e pela resolução colaborativa dos enigmas para abrir a caixa com chocolates ("Ah, eu sabia!" - Gravador A - Parte 2, 00:24:40). As mecânicas de responder perguntas sobre o *campus* e decifrar os enigmas foram envolventes. Os jogadores tiveram alto controle percebido, e a abertura da caixa foi a principal resposta do jogo. A dinâmica social foi marcada por intensa cooperação e competição saudável.

3. Experiência de Aprendizagem

- **Jogo 1: Bem Viver IF -** O jogo estimulou a reflexão crítica sobre a gestão ao apresentar imprevistos realistas ("corte no orçamento" - Gravador A - Parte 1, 01:14:24; "depredação" - Gravador A - Parte 1, 00:16:33), conectando-se com desafios reais ("Fica pegando o problema da antiga gestão. É sempre assim." - Gravador A - Parte 1, 00:49:50). A narrativa de gestão de um *campus* forneceu contexto, sendo percebido como eficaz para introduzir a complexidade da administração de espaços ("Que é muito mais complexo [do que parece]" - Gravador A - Parte 1, 01:27:06).
- **Jogo 2: *Campus* dos Sonhos -** Esta dinâmica permitiu aos participantes explorar usos dos espaços e, através da priorização progressiva, refletir em relação às necessidades mais urgentes ("Estacionamento para os alunos" - Gravador A - Parte 1, 01:19:29, como prioridade). O processo de reduzir escolhas promoveu discussões e análises críticas sobre o valor relativo de cada espaço ("Isso aqui é irreal" - Gravador A - Parte 1, 01:20:37, sobre algumas ideias iniciais). A forte conexão com a realidade e as aspirações dos participantes ("A gente se virou tanto tempo assim [sem cantina]." - Gravador A - Parte 1, 01:21:41) demonstrou alto potencial para engajamento futuro, sendo eficaz para identificar percepções e estimular a discussão.
- **Jogo 3: Montar o *Campus* -** O jogo focou no reconhecimento da disposição física dos blocos e espaços. O estímulo à reflexão crítica foi limitado, mas a atividade promoveu uma conexão direta com a realidade física do *campus*, podendo aumentar a familiaridade. Foi eficaz para reforçar o conhecimento da estrutura física e promover trabalho em equipe, servindo como introdução para a dinâmica de exploração com mapa.
- **Jogo 4: Desafio dos Exploradores -** Ao explorar ativamente o *campus* e responder a perguntas ("Que hora vocês chegam no *campus*? E eu vou para onde?" - Gravador A - Parte 2, 00:07:59), os participantes refletiram sobre seus usos dos espaços. A resolução de enigmas e as perguntas do questionário ("Principalmente lugares onde a gente encontra essas cadeiras aqui." - Gravador A - Parte 2, 00:11:30, indicando observação) direcionaram a reflexão em relação às necessidades e estimularam o pensamento crítico. A ocorrência do jogo no ambiente real maximizou a conexão com a realidade.

Conclusão Geral Resumida

A oficina empregou quatro jogos distintos que, conjuntamente, ofereceram uma abordagem multifacetada para a reflexão sobre os espaços de uso comum. "Bem Viver IF" simulou a complexidade da gestão de recursos e prioridades. "*Campus* dos Sonhos" focou na identificação colaborativa de necessidades e desejos. "Montar o *Campus*" promoveu o reconhecimento da estrutura física do local. Por fim, "Desafio dos Exploradores" engajou os participantes através da exploração ativa e da resolução de enigmas no ambiente real. Apesar de alguns desafios iniciais com regras, a combinação das dinâmicas proporcionou uma rica experiência de aprendizado e engajamento, destacando a importância de instruções claras para otimizar o potencial de cada jogo.

QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO -
OFICINA CONSTRUIR O *CAMPUS* - 29/05/2025

Avaliação das Perguntas de Escala de Likert

A média geral das notas atribuídas às 14 questões na escala de Likert foi **4.57** em uma escala de 1 a 5, demonstrando uma percepção positiva do jogo. O desvio padrão de **0.84** indica variação moderada nas respostas, com maior dispersão em questões específicas. A tabela abaixo apresenta as estatísticas das perguntas conforme os tópicos em que cada uma se enquadra.

Tópico	Média	Mediana	Desvio Padrão
Mecânicas do Jogo (questões 1 a 3)	4.47	5.0	1.07
Experiência de Jogo (questões 4 a 9)	4.50	5.0	0.97
Experiência de Aprendizagem (questões 10 a 13)	4.65	5.0	0.77
Avaliação Geral (questão 14)	5.00	5.0	0.00

Preferência entre duas dinâmicas

A maioria manifestou mais envolvimento com o jogo "Bem Viver IF" (7 participantes), enquanto 3 preferiram "*Campus* dos sonhos".

Síntese das Perguntas Abertas

Aspectos Positivos:Os participantes destacaram:

- **Gestão e tomada de decisão:** "Gostei da complexidade de tomar decisões boas e foi divertido ver que decisões ruins trouxeram prejuízos para o grupo." (Participante B), "Adorei a conexão dos participantes com o objetivo geral do jogo, implementar o espaço em conjunto com todas as gestões" (Participante H).
- **Dinâmica interativa:** "Os jogos são muito dinâmicos e interativos" (Participante C).
- **Aspectos visuais:** "*Design* e jogabilidade" (Participante I), “Eu gostei do visual do jogo. Bem interessante a proposta.” (Participante J).

- **Liderança:** "A parte da liderança" (Participante F).

Aspectos Negativos: Os principais pontos mencionados foram:

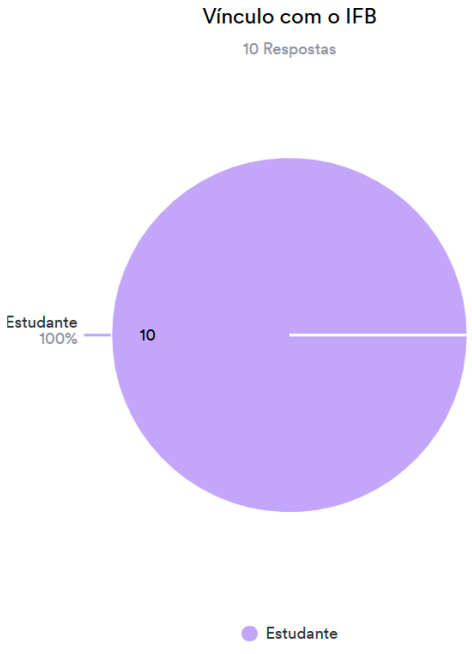
- **Complexidade inicial:** "Acho que no início, tive dificuldade de entender por existir muitas informações , …" (Participante H).
- **Elementos do jogo:** "Não gostei dos imprevistos que pode acontecer durante uma construção" (Participante E), "A parte de perder" (Participante F).
- **Limitações práticas:** "Depois que entendi e aprendi sobre o jogo, eu quis jogar mais e não tinha tempo." (Participante C).

Reflexões: Os participantes refletiram sobre os espaços de uso comum em escolas, apontando:

- **Gestão coletiva:** "A necessidade real dos espaços e a conexão dos reitores, diretores, discentes e docentes em conjunto para concluir um objetivo comum, …" (Participante H), "...levar em consideração a opinião dos estudantes" (Participante F).
- **Desafios práticos:** "Que é muito mais complexo gerenciar e manter conservado." (Participante A), "A falta de recursos para ter esses espaços" (Participante D).
- **Espaços necessários:** "Que alguns fazem muita falta no *campus*; refeitório e cantina. Uma área de lazer ampla e verde" (Participante C).
- **Valor social:** "... existem muitos espaços importantes para a interação social…" (Participante B), "Espaços muito bons para serem usados em coletivo" (Participante E).

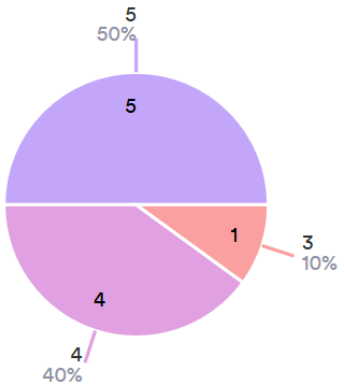
Comentários gerais

Os comentários reforçaram experiências positivas ("Foi muito divertido, amei" - Participante D, "Gostei demais! Muito bom conhecer e participar." - Participante C), com sugestões para simplificar regras iniciais. A imersão na gestão de espaços foi amplamente valorizada.



1. Os objetivos do jogo são claros.

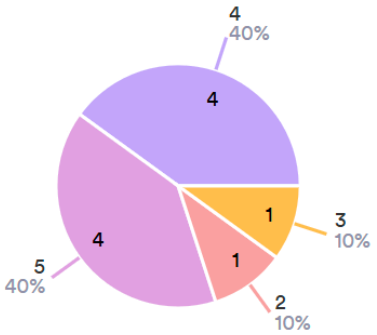
10 Respostas



Dados	Resposta	%
5	5	50%
4	4	40%
3	1	10%
1	0	0%
2	0	0%

2. As regras do jogo são fáceis de entender.

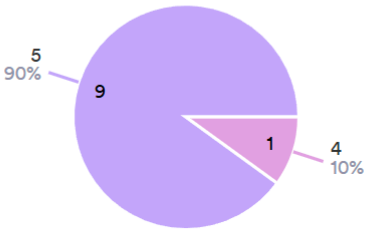
10 Respostas



Dados	Resposta	%
4	4	40%
5	4	40%
2	1	10%
3	1	10%
1	0	0%

3. Os elementos visuais do jogo (cartas, ilustrações, etc.) foram atraentes e ajudaram a compreender e interagir com o jogo.

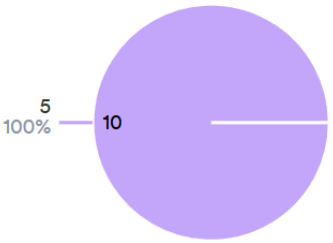
10 Respostas



Dados	Resposta	%
5	9	90%
4	1	10%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%

4. O jogo estimulou a interação entre os participantes.

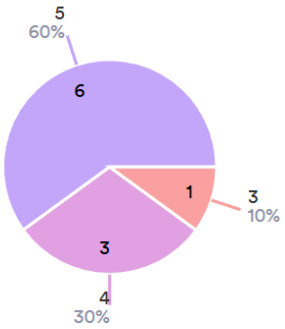
10 Respostas



Dados	Resposta	%
5	10	100%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%

5. O jogo manteve minha atenção durante todo o processo.

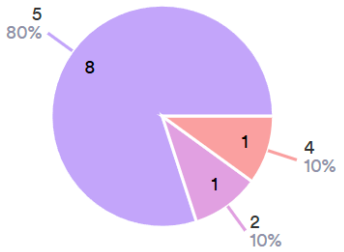
10 Respostas



Dados	Resposta	%
5	6	60%
4	3	30%
3	1	10%
1	0	0%
2	0	0%

6. Eu me senti motivado a participar ativamente do jogo.

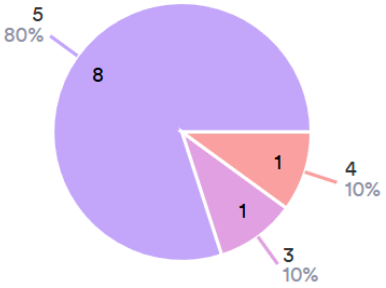
10 Respostas



Dados	Resposta	%
5	8	80%
2	1	10%
4	1	10%
1	0	0%
3	0	0%

7. As tarefas propostas pelo jogo foram desafiadoras na medida certa.

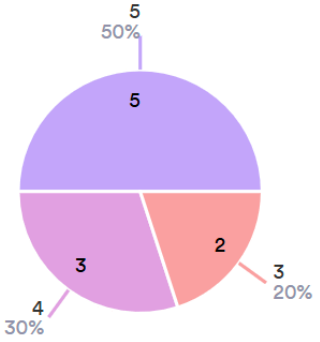
10 Respostas



Dados	Resposta	%
5	8	80%
3	1	10%
4	1	10%
1	0	0%
2	0	0%

8. A dinâmica do jogo fluiu de forma natural e envolvente.

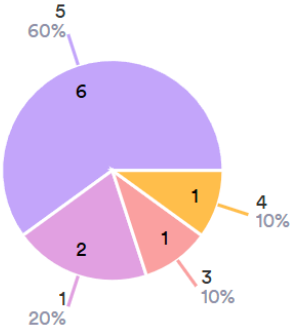
10 Respostas



Dados	Respo...	%
5	5	50%
4	3	30%
3	2	20%
1	0	0%
2	0	0%

9. Minhas decisões tiveram impacto no resultado do jogo.

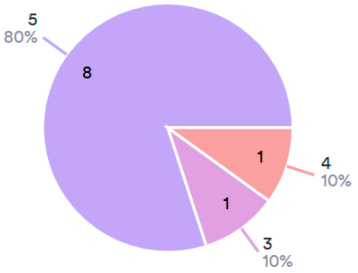
10 Respostas



Dados	Respo...	%
5	6	60%
1	2	20%
3	1	10%
4	1	10%
2	0	0%

10. O jogo contribuiu para meu entendimento sobre a importância dos espaços de uso comum de uma escola.

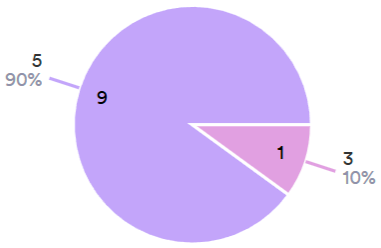
10 Respostas



Dados	Resposta	%
5	8	80%
3	1	10%
4	1	10%
1	0	0%
2	0	0%

11. O jogo me fez refletir sobre as necessidades dos usuários dos espaços de uso comum de uma escola.

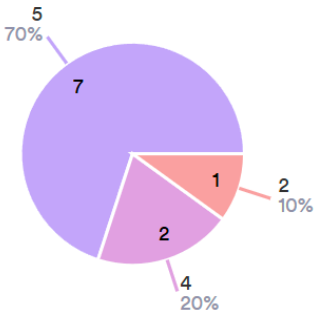
10 Respostas



Dados	Resposta	%
5	9	90%
3	1	10%
1	0	0%
2	0	0%
4	0	0%

12. Identifiquei relações entre as dinâmicas do jogo e situações reais em uma escola.

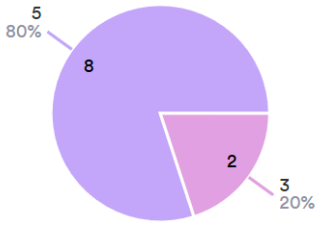
10 Respostas



Dados	Resp...	%
5	7	70%
4	2	20%
2	1	10%
1	0	0%
3	0	0%

13. O jogo despertou o meu interesse em conhecer mais sobre os espaços de uso comum em ambientes escolares.

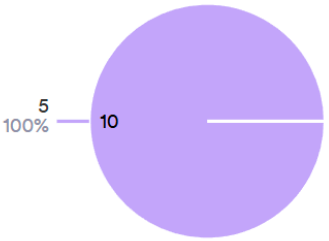
10 Respostas



Dados	Resposta	%
5	8	80%
3	2	20%
1	0	0%
2	0	0%
4	0	0%

14. No geral, foi divertido jogar.

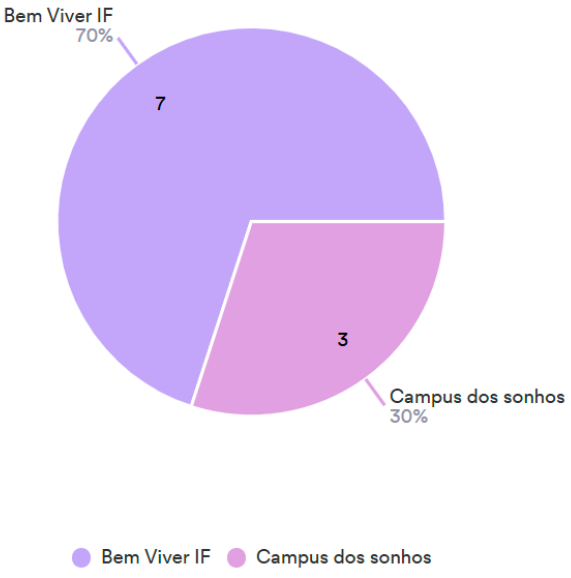
10 Respostas



Dados	Respo...	%
5	10	100%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%

15. Com qual das duas dinâmicas do jogo você se envolveu mais?

10 Respostas



16. Quais aspectos do jogo você mais gostou?
Gostei muito de participar do jogo e ver como funciona pra usar as verbas e os contratos
Adorei a conexão dos participantes com o objetivo geral do jogo, implementar o espaço em conjunto com todas as gestões
Da dinâmica
Gostei da complexidade de tomar decisões boas e foi divertido ver que decisões ruins trouxeram prejuízos para o grupo.
A necessidade de comunicação entre as gestões.
Todos! Os jogos são muito dinâmicos e interativos. Lembra um pouco da ideia do Banco Imobiliário, por ter que comprar os locais.
O design e a jogabilidade
As decisões em grupo
A parte da liderança
Eu gostei do visual do jogo. Bem interessante a proposta.

17. Quais aspectos do jogo você menos gostou?
Não gostei dos imprevistos que pode acontecer durante uma construção.
Acho que no início, tive dificuldade de entender por existir muitas informações mas com bastante atenção é possível seguir com o jogo
Nenhum
No começo foi bem difícil de entender
A complexidade da comunicação entre os participantes
Do jogo não teve. Mas o tempo dificultou. Depois que entendi e aprendi sobre o jogo, eu quis jogar mais e não tinha tempo. Mas é perfeito e não é muito um defeito
Muito complicado as regras
Nada, jogo é bastante interessante
A parte de perder
Não achei que as regras e a explicação foi tão clara

18. Com base na sua experiência durante o jogo, que reflexões você pode fazer sobre os espaços de uso comum em uma escola?
Espaços muito bom pra serem usados em coletivo
A necessidade real dos espaços e a conexão dos reitores, diretores, dicentes e docentes em conjunto para concluir um objetivo comum, no caso construir e vivenciar os espaços comuns, de excelência para todos as pessoas que vivenciam experiências nesses espaços!
É bem organizado
A escola existe muitos espaços importantes para a interação social de todos os indivíduos que estão presentes nessa instituição.
Que é muito mais complexo gerenciar e manter conservado.
Que alguns fazem muita falta no campus; refeitório e cantina. Uma área de lazer ampla e verde
Eu na consegui me concentrar tanto, me perdi durante o jogo
A falta de recursos para ter esses espaços
Em senso ao campus levar em consideração a opinião dos estudantes
Sobre a importância da gestão em gerenciar espaços comuns dentro de uma instituição

19. Deixe aqui seus comentários gerais sobre sua experiência.
Experiência muito legal e dinâmica
Eu adorei a forma que o André confundiu o grupo e foi super educado e solicito na aplicação da dinâmica!
Foi muito boa esses jogos
Foi muito bom participar, entender como que deve ser gerenciado e manter a conservação.
Gostei demais! Muito bom conhecer e participar. O entendimento e as explicações são fáceis.
Foi muito divertido, amei
Gostei demais

QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO -
OFICINA CONHECER O *CAMPUS* - 29/05/2025

Avaliação das Perguntas de Escala de Likert

A média geral das notas atribuídas às 14 questões na escala de Likert foi 4.96 em uma escala de 1 a 5, demonstrando uma percepção extremamente positiva do jogo. O desvio padrão de **0.26** indica alta consistência nas respostas, com variações mínimas. A tabela abaixo apresenta as estatísticas das perguntas conforme os tópicos em que cada uma se enquadra.

Tópico	Média	Mediana	Desvio Padrão
Mecânicas do Jogo (questões 1 a 3)	4.94	5.0	0.23
Experiência de Jogo (questões 4 a 9)	4.96	5.0	0.26
Experiência de Aprendizagem (questões 10 a 13)	4.97	5.0	0.18
Avaliação Geral (questão 14)	5.00	5.0	0.00

Preferência entre duas dinâmicas

A maioria manifestou mais envolvimento com o jogo "Desafio dos Exploradores" (4 participantes), enquanto 3 preferiram "Montar o *Campus*".

Síntese das Perguntas Abertas

Aspectos Positivos:Os participantes destacaram:

- **Conexão emocional com espaços:** "Relembrar os locais que eu mais convivi durante esse tempo de curso" (Participante B)
- **Reflexão sobre espaços:** "A interação com os espaços, fazer com que seja refletido sobre qual é sua relação com as áreas comuns do *campus*." (Participante A)

- **Exploração prática:** "Sair ao ar livre para procurar e mostrar ao professor os ambientes" (Participante C), "Sair para explorar o *campus*" (Participante D)
- **Interatividade:** "Dinâmica muito legal e interativo" (Participante E), "A parte de montar o *campus* e competir" (Participante F).`

Aspectos Negativos: Os principais pontos mencionados foram:

- Limitações técnicas: "O fato de só poder tirar uma foto" (Participante A).
- Dificuldades pessoais: "Eu não faço muita coisas no campus, então foi difícil marcar os locais que mais gosto" (Participante B).
- Fatores externos: "O frio" (Participante D).

Reflexões: Os participantes refletiram sobre os espaços de uso comum em escolas, apontando:

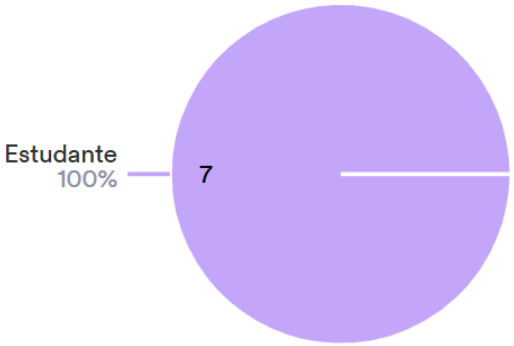
- Potencial subutilizado: "Espaço muito legal para interagir com as pessoas ao ar livre" (Participante B).
- Valor afetivo: "Que tenho muito mais apego e memória com cada canto de meu campus" (Participante A).
- Necessidade de melhorias: "Precisa de melhoras" (Participante G).
- Oportunidades de interação: "Espaço muito legal para interagir com as pessoa ao ar livre" (Participante E).`

Comentários gerais

Os comentários reforçaram a experiência positiva, com ênfase na reflexão sobre o *campus* (ex: "Atividade prática que nos faz refletir sobre o que o *campus* oferece" - Participante D).

Vínculo com o IFB

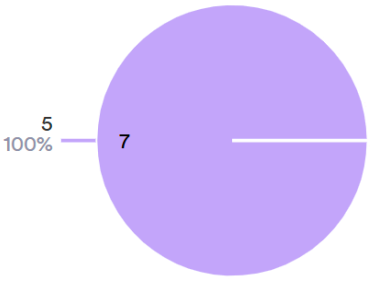
7 Respostas



Estudante

1. Os objetivos do jogo são claros.

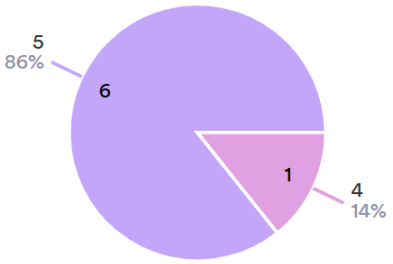
7 Respostas



Dados	Resposta	%
5	7	100%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%

2. As regras do jogo são fáceis de entender.

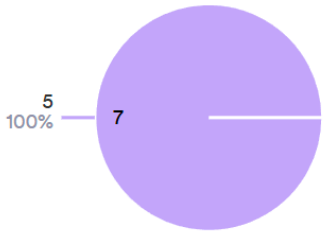
7 Respostas



Dados	Resposta	%
5	6	86%
4	1	14%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%

3. Os elementos visuais do jogo (ilustrações, mapas, etc.) foram atraentes e ajudaram a compreender e interagir com o jogo.

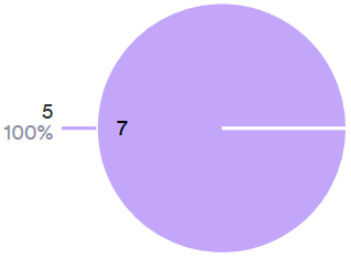
7 Respostas



Dados	Resposta	%
5	7	100%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%

4. O jogo estimulou a interação entre os participantes.

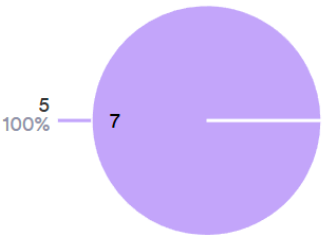
7 Respostas



Dados	Respos...	%
5	7	100%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%

5. O jogo manteve minha atenção durante todo o processo.

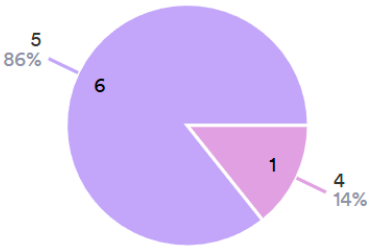
7 Respostas



Dados	Resposta	%
5	7	100%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%

6. Eu me senti motivado a participar ativamente do jogo.

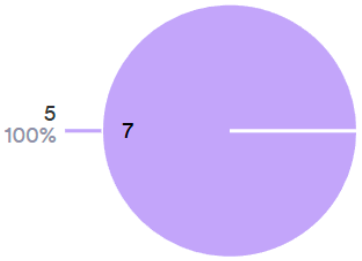
7 Respostas



Dados	Resposta	%
5	6	86%
4	1	14%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%

7. As tarefas propostas pelo jogo foram desafiadoras na medida certa.

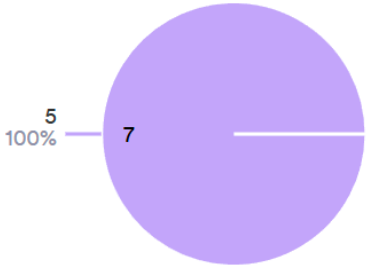
7 Respostas



Dados	Resposta	%
5	7	100%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%

8. A dinâmica do jogo fluiu de forma natural e envolvente.

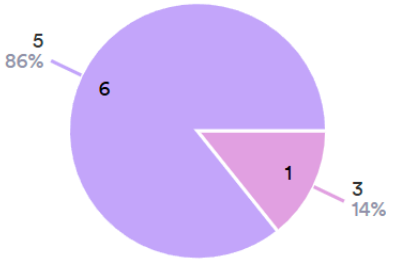
7 Respostas



Dados	Resposta	%
5	7	100%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%

9. Minhas decisões tiveram impacto no resultado do jogo.

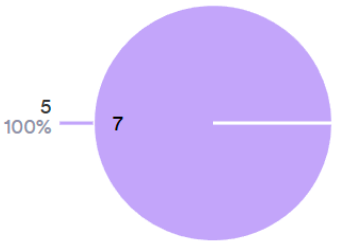
7 Respostas



Dados	Resposta	%
5	6	86%
3	1	14%
1	0	0%
2	0	0%
4	0	0%

10. O jogo contribuiu para meu entendimento sobre a importância dos espaços de uso comum de uma escola.

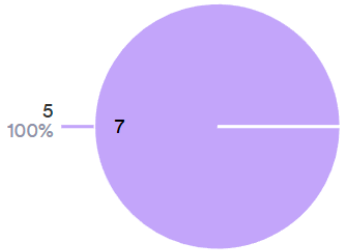
7 Respostas



Dados	Resposta	%
5	7	100%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%

11. O jogo me fez refletir sobre as necessidades dos usuários dos espaços de uso comum de uma escola.

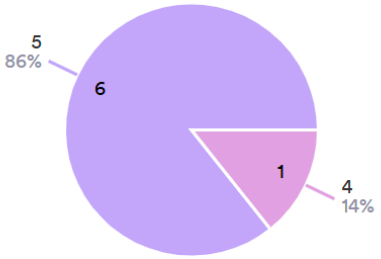
7 Respostas



Dados	Resposta	%
5	7	100%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%

12. Identifiquei relações entre as dinâmicas do jogo e situações reais em uma escola.

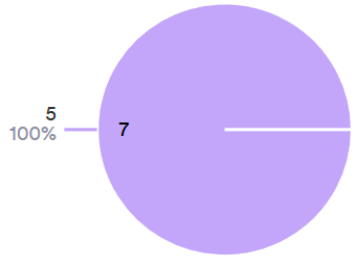
7 Respostas



Dados	Resposta	%
5	6	86%
4	1	14%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%

13. O jogo despertou o meu interesse em conhecer mais sobre os espaços de uso comum em ambientes escolares.

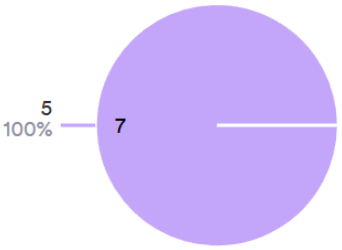
7 Respostas



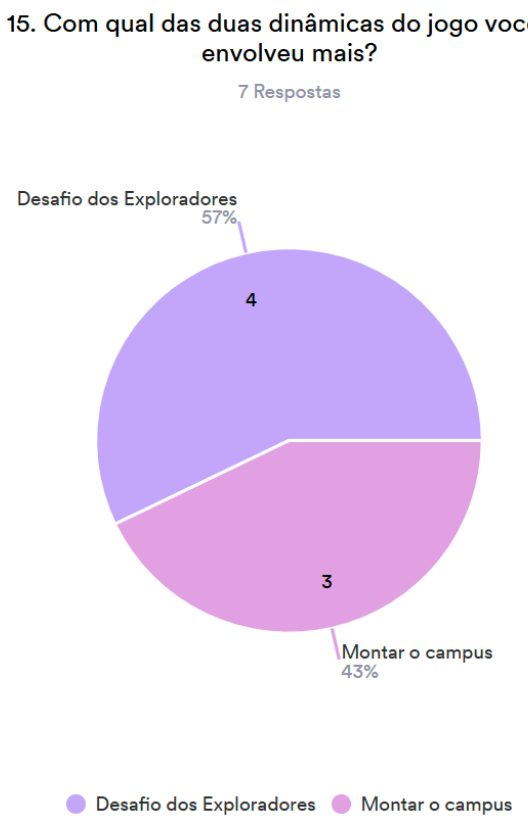
Dados	Resposta	%
5	7	100%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%

14. No geral, foi divertido jogar.

7 Respostas



Dados	Respo...	%
5	7	100%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%



16. Quais aspectos do jogo você mais gostou?
Relembrar os locais que eu mais convivi durante esse tempo de curso.
A interação com os espaços, fazer com que seja refletido sobre qual é sua relação com as Áreas comuns do campus.
Dinâmica muito legal e interativo
A montagem do campus
Sair ao ar livre para procurar e mostrar ao professor os ambientes
Relembrar os locais que eu mais convivi durante esse tempo de curso.
Sair para explorar o campus
A parte de montar o campus e competir

17. Quais aspectos do jogo você menos gostou?
Eu não faço muita coisas no campus, então foi difícil marcar os locais que mais gosto
O fato de só poder tirar uma foto
Perder
Não teve
Nenhum. Gostei de tudo
Eu não faço muita coisas no campus, então foi difícil marcar os locais que mais gosto
O frio
Nenhum

18. Com base na sua experiência durante o jogo, que reflexões você pode fazer sobre os espaços de uso comum em uma escola?
Que o campus tem muito locais, e infelizmente estou usando pouco
Que tenho muito mais apego e memória com cada canto de meu campus
Espaço muito legal para interagir com as pessoa ao ar livre
Precisa de melhoras
Que foi muito legal!
Que o campus tem muito locais, e infelizmente estou usando pouco
É um espaço agradável
Que o campus tem muito a oferecer

19. Deixe aqui seus comentários gerais sobre sua experiência.
Experiência maravilhosa com professor nota 10
Minha ajudou a conhecer mais o campus
Gostei! Todas as dinâmicas foram legais e divertidas
Uma atividade prática que nos ajudar a refletir sobre o que o campus tem a nos oferecer

APÊNDICE P - Relatório - Oficina 12 de junho de 2025

DATA: 12 de jun. de 2025
LOCAL: *Campus* Riacho Fundo - Sala 111
HORA: 16:13 - 17:06
PARTICIPANTES: Estudantes do curso de técnico em Panificação (3 participantes) do curso do curso técnico em Gastronomia (6 participantes)
Nº DE PARTICIPANTES: 9
INSTRUMENTOS UTILIZADOS:
Jogo de tabuleiro Bem Viver IF
Jogo *Campus* dos Sonhos

RELATÓRIO

A oficina ocorreu no dia 12 de junho de 2025, no sala 111 do *Campus* Riacho Fundo, com a participação de 09 estudantes, sendo 3 do curso de técnico em Panificação e 6 do curso do curso técnico em Gastronomia.

Se dispôs as cadeiras em “U” e uma mesa retangular foi colocada ao centro. Nela foram colocados dois kits de jogo. A professora Marina realizou as apresentações iniciais entre os participantes e o pesquisador.

As atividades iniciaram às 16:13. Em função da qualidade baixa de conexão com internet, não foram utilizados slides de apresentação. Foi explicado o objetivo da pesquisa: compreender os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT propondo o uso de jogos como instrumento para engajar os usuários a refletirem sobre esses espaços.

Foi feita uma breve dinâmica, indagando aos presentes o que eles entendiam por espaços de uso comum. As primeiras associações verbalizaram a ideia de que seriam espaços onde "Todos podem utilizar, todos podem participar". O Participante D associou à palavra "Lixo", explicando que pensava em "Lixo no chão. Em seguida, o mediador direcionou o debate para o contexto escolar. Várias sugestões surgiram, incluindo "Biblioteca", "Microondas", "Auditório" e "Sala de aula". A discussão evoluiu para refinar o conceito. Participante E fez uma ressalva ao indicar que os laboratórios nem todo mundo acessa.

O primeiro conjunto de atividades, intitulado “Construir o *Campus*”, foi apresentado com previsão de duração de 60 minutos, sendo dividido em dois jogos principais: o jogo de tabuleiro “Bem Viver IF” e o “*Campus* dos Sonhos”.

O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e Termo de Autorização para Utilização de Imagem e Som de Voz para Fins de Pesquisa foram apresentados e 3 pessoas não participaram.

Em seguida, foram apresentados os componentes do jogo e realizada a divisão em duas equipes. Os jogadores foram instruídos a escolher uma *Marca da Gestão*, ficando a critério dos grupos decidir se essa escolha seria secreta ou aberta. Optaram por ser aberta. Foi definido o sentido horário como ordem de turno.

Os marcadores nos *Medidores do Bem Viver* foram posicionados na dificuldade *Normal*. Solicitou-se aos participantes que embaralhassem as cartas e formassem a pilha de *Período Letivo*. Em função do tipo de mobiliário (carteiras de sala de aula) dificultar a

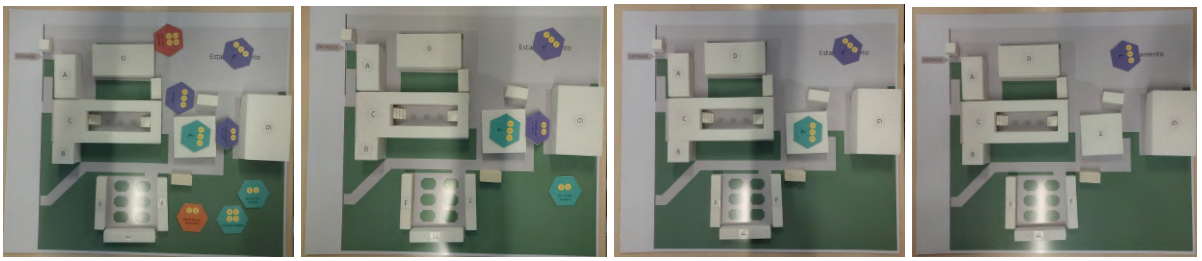
proximidade dos participantes da mesa, o mediador participou mais ativamente na organização das peças na mesa.

Iniciou-se então uma sequência de rodadas para que os participantes compreendessem a dinâmica do jogo. Os participantes demonstraram estar com um nível de engajamento moderado, demonstrando preocupação com o horário de término. Foram feitas 3 rodadas onde em todas as ocasiões todos perderam.

Na sequência, iniciou-se a segunda dinâmica, o "*Campus* dos Sonhos". Foi apresentado o objetivo da atividade: imaginar como poderiam ser as áreas de uso comum da escola, utilizando as peças de espaço do jogo anterior em uma simulação esquemática do *campus*. Os participantes deveriam, inicialmente, escolher até oito peças de espaço que julgassem necessárias à escola e posicioná-las. Caso desejassem representar um espaço de uso comum não existente nas peças disponíveis, poderiam criá-lo e representá-lo com as peças com "?". Posteriormente eles iriam priorizar quatro espaços, removendo os demais. Em seguida deveriam reduzir para dois e, finalmente, para um espaço prioritário. Em um primeiro momento, vários foram colocando as peças de espaço, sem uma conversa geral com o grupo. Em um segundo momento uma participante passou a organizar o debate, lendo cada uma das peças e verificando com o grupo qual seria a escolhida.

Segue a ordem dos espaços escolhidos:

- **8 espaços:** lanchonete (espaço criado pelos participantes), estacionamento para estudantes (espaço criado pelos participantes), horta coletiva, área de descanso, academia ao ar livre, agrofloresta, bancos, cozinha coletiva;
- **4 espaços:** lanchonete (espaço criado pelos participantes), estacionamento para estudantes (espaço criado pelos participantes), horta coletiva, área de descanso;
- **2 espaços:** lanchonete (espaço criado pelos participantes), estacionamento para estudantes (espaço criado pelos participantes);
- **1 espaço:** estacionamento para estudantes (espaço criado pelos participantes);



Ao final desse jogo, foi solicitado que os participantes respondessem ao questionário de avaliação sobre a experiência, que contou com 9 respondentes. As atividades se encerraram às 17:06.

Observações:

Os jogadores demonstraram um engajamento moderado. Durante a atividade:

- Dialogaram entre si para tomar decisões;
- Não manipulam muito os componentes da mesa, ficando mais a cargo do mediador;
- A sequência de cartas de imprevisto pode ter contribuído para o menor nível de engajamento.

REGISTROS FOTOGRÁFICOS





ANÁLISE DO ÁUDIO

1. Mecânicas do Jogo

- **Jogo "Bem Viver IF":** Maior dificuldade para entendimento das regras, exigindo maior participação do mediador. Alta frequência de cartas de "imprevisto" ("eu acho que tem mais cartas de imprevisto do que nas outras vezes." - Participante D, Gravador B: 00:34:44,620) e escassez de recursos, o que minou a fluidez e a percepção de controle dos jogadores sobre suas ações.
- **Jogo "*Campus* dos Sonhos":** preparação é mínima, e regras mais simples envolvendo apenas a escolha e distribuição de peças em um mapa do *campus* . As mecânicas são diretas, focando na seleção e priorização de espaços. Os recursos são simples (peças de espaço e um mapa), mas altamente funcionais, auxiliando a compreensão e interação de forma eficaz.

2. Experiência de Jogo

- **Jogo "Bem Viver IF":** A predominância de "imprevistos" ("Alagamento" - Participante E, Gravador B: 00:22:15,160; "Infestação de pragas" - Participante F, Gravador B: 00:28:12,560; "Corte no orçamento" - Participante G, Gravador B: 00:33:43,680) e a dificuldade em progredir no medidor de bem viver levaram os jogadores a "perderem" repetidamente. Menor engajamento, com mais falas dos mediador.
- **Jogo "*Campus* dos Sonhos":** Os participantes se engajaram mais. Curta duração e baixa complexidade na preparação contribuíram para um início rápido. Discussões e negociações intensas, especialmente durante a fase de remoção de itens. A dinâmica social foi fortemente cooperativa, com comunicação constante para se chegar a um consenso sobre as prioridades ("Todo mundo lá concorda com a área de descanso aqui no campo? Sim." - Participante H, Gravador A: 00:43:31,140), demonstrando um alto nível de agência e participação ativa dos jogadores.

3. **Experiência de Aprendizagem**

- **Jogo "Bem Viver IF":** Apesar do menor engajamento, a dinâmica gerou discussões sobre alocação de recursos e priorização ("Vamos recuar e ficar com o dinheiro, porque lá na frente a gente pode comprar." - Participante I, Gravador B: 00:23:09), contribuindo para uma compreensão mais aprofundada dos usos e necessidades dos usuários.
- **Jogo "*Campus* dos Sonhos":** os participantes selecionaram e justificaram a importância de diversos espaços. A mecânica de eliminação de itens promoveu a reflexão sobre prioridades e recursos limitados, gerando debates sobre o que é essencial versus o desejável, inclusive abordando questões de segurança e bem-estar (como o "Estacionamento pros alunos" - Participante K, Gravador A: 00:47:35,140, e a preocupação com "uma mulher sozinha lá" - Participante K, Gravador B: 00:49:45,480). A forte conexão com a realidade do *campus* dos participantes e o engajamento resultante sugerem que o jogo não apenas

aprofundou a compreensão, mas também despertou interesse em melhorias futuras.

Conclusão Geral

O jogo "Bem Viver IF" teve menor engajamento, com estudantes preocupados com o horário de saída. Possivelmente rever o balanceamento das cartas de imprevisto. Em contrapartida, o "*Campus* dos Sonhos" demonstrou promover maior engajamento. A simplicidade e o foco na tomada de decisão colaborativa e na priorização de espaços resultaram em alto engajamento e reflexão sobre as necessidades reais da comunidade escolar.

QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO -
OFICINA CONSTRUIR O *CAMPUS*

Avaliação das Perguntas de Escala de Likert

A média geral das notas atribuídas às 14 questões na escala de Likert foi **4.35** em uma escala de 1 a 5, demonstrando uma percepção positiva do jogo. O desvio padrão de **0.84** indica variação moderada nas respostas, com maior dispersão em questões específicas. A tabela abaixo apresenta as estatísticas das perguntas conforme os tópicos em que cada uma se enquadra.

Tópico	Média	Mediana	Desvio Padrão
Mecânicas do Jogo (questões 1 a 3)	4.19	4.0	0.73
Experiência de Jogo (questões 4 a 9)	4.35	5.0	0.89
Experiência de Aprendizagem (questões 10 a 13)	4.42	5.0	0.84
Avaliação Geral (questão 14)	4.44	5.0	0.88

Preferência entre duas dinâmicas

A maioria manifestou mais envolvimento com o jogo "*Campus* dos Sonhos" (7 participantes), contra 2 que preferiram "Bem Viver IF".

Síntese das Perguntas Abertas

Aspectos Positivos:Os participantes destacaram:

- **Interação e colaboração:** "A interação jogo e jogador" (Participante A), "interação" (Participante B), "Construção de novos espaços p/ o *campus*" (Participante C).
- ***Design* e criatividade:** "A maquete, onde podemos colocar os espaços" (Participante D), "Aspectos gráficos" (Participante E),
- **Mecânica:** "Desafios para tentar construir espaços" (Participante F).
- **Proximidade com a realidade: "**Poder contribuir com melhorias" (Participante G)

Aspectos Negativos: Os principais pontos mencionados foram:

- **Complexidade inicial:** "Um pouco complicado no primeiro momento" (Participante A), "Tive um pouco de dificuldade" (Participante B).
- **Excesso de regras:** "A questão do jogo de tabuleiro tem muita explicação, acho que poderia ser mais didático" (Participante D).
- **Falta de clareza:** "Não ficou muito claro cores das tags relacionados à marca da gestão" (Participante F).
- **Frustrações temáticas:** "Os imprevistos, pois como tudo na vida, destroem nossos sonhos" (Participante C), "Os gastos" (Participante G), "Dinâmica de interação" (Participante E).

Reflexões: Os participantes refletiram sobre os espaços de uso comum em escolas, apontando:

- **Necessidade de melhorias:** "Falta alguns espaços destinados para alunos adultos" (Participante A), "Estacionamento para os alunos dentro do *campus*" (Participante A, Participante F).
- **Colaboração e custo-zero:** "Que podemos partilhar trabalhos em benefício da criação de novos ambientes" (Participante C), "Melhorias no *campus* [...] nem precisam de gastos" (Participante D).
- **Impacto social:** "Espaços são importantes para o bem-estar coletivo" (Participante E), "Podem contribuir para maior interação e conhecimento" (Participante B), "É importante consultar os alunos" (Participante G).

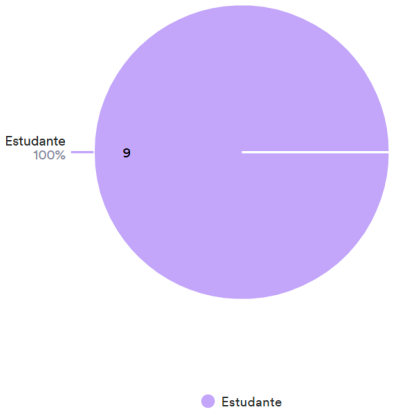
Comentários gerais

Os comentários gerais foram predominantemente positivos, com ênfase na experiência agradável, reflexão sobre espaços comuns e trabalho em grupo:

- **Satisfação:** "muito agradável" (Participante A), "Bacana, conseguimos em grupo chegar a um bem comum" (Participante C), "Achei uma ótima experiência" (Participante B), "Gostei [...] para valorizar o que existe e a possibilidade de criação" (Participante D).
- **Sugestões:** "Demandaria mais tempo para desenvolvimento" (Participante E)

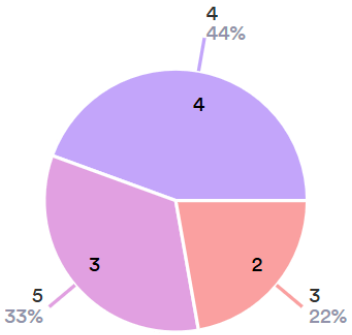
Vínculo com o IFB

9 Respostas



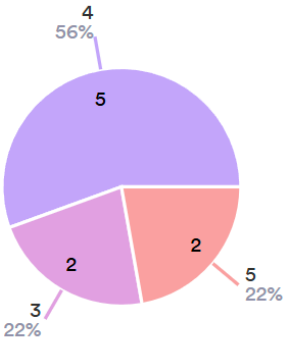
1. Os objetivos do jogo são claros.

9 Respostas



2. As regras do jogo são fáceis de entender.

9 Respostas

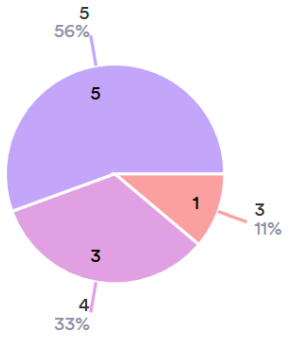


Dados	Resposta	%
4	4	44%
5	3	33%
3	2	22%
1	0	0%
2	0	0%

Dados	Resposta	%
4	5	56%
3	2	22%
5	2	22%
1	0	0%
2	0	0%

3. Os elementos visuais do jogo (cartas, ilustrações, etc.) foram atraentes e ajudaram a compreender e interagir com o jogo.

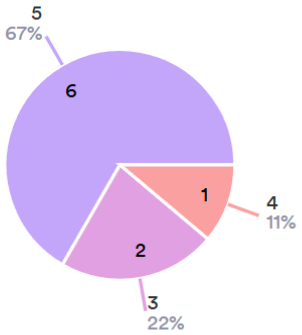
9 Respostas



Dados	Resposta	%
5	5	56%
4	3	33%
3	1	11%
1	0	0%
2	0	0%

4. O jogo estimulou a interação entre os participantes.

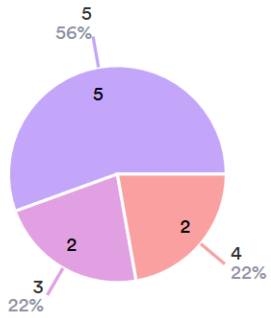
9 Respostas



Dados	Resposta	%
5	6	67%
3	2	22%
4	1	11%
1	0	0%
2	0	0%

5. O jogo manteve minha atenção durante todo o processo.

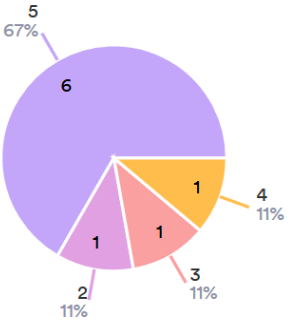
9 Respostas



Dados	Resposta	%
5	5	56%
3	2	22%
4	2	22%
1	0	0%
2	0	0%

6. Eu me senti motivado a participar ativamente do jogo.

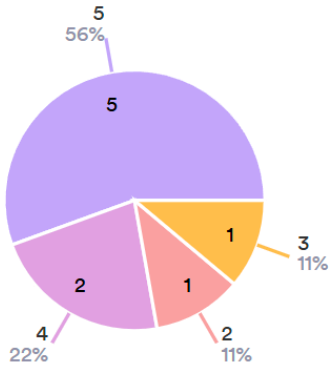
9 Respostas



Dados	Resposta	%
5	6	67%
2	1	11%
3	1	11%
4	1	11%
1	0	0%

7. As tarefas propostas pelo jogo foram desafiadoras na medida certa.

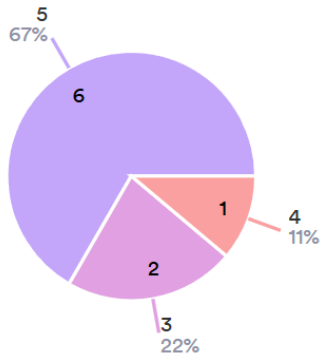
9 Respostas



Dados	Resposta	%
5	5	56%
4	2	22%
2	1	11%
3	1	11%
1	0	0%

8. A dinâmica do jogo fluiu de forma natural e envolvente.

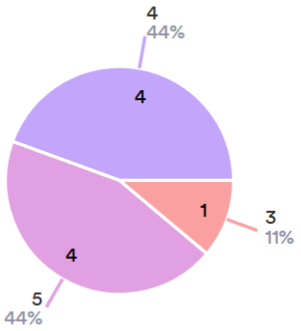
9 Respostas



Dados	Respo...	%
5	6	67%
3	2	22%
4	1	11%
1	0	0%
2	0	0%

9. Minhas decisões tiveram impacto no resultado do jogo.

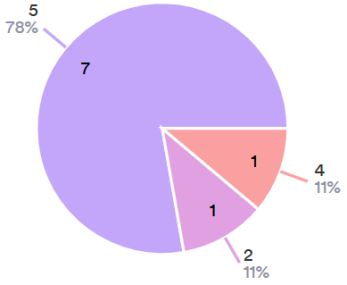
9 Respostas



Dados	Respo...	%
4	4	44%
5	4	44%
3	1	11%
1	0	0%
2	0	0%

10. O jogo contribuiu para meu entendimento sobre a importância dos espaços de uso comum de uma escola.

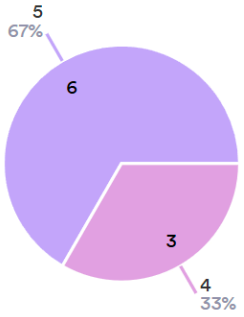
9 Respostas



Dados	Resposta	%
5	7	78%
2	1	11%
4	1	11%
1	0	0%
3	0	0%

11. O jogo me fez refletir sobre as necessidades dos usuários dos espaços de uso comum de uma escola.

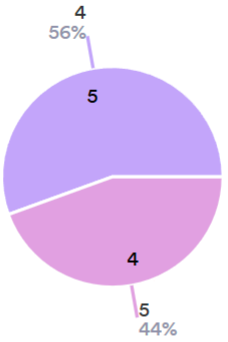
9 Respostas



Dados	Resposta	%
5	6	67%
4	3	33%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%

12. Identifiquei relações entre as dinâmicas do jogo e situações reais em uma escola.

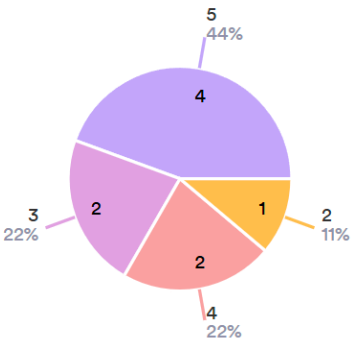
9 Respostas



Dados	Resp...	%
4	5	56%
5	4	44%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%

13. O jogo despertou o meu interesse em conhecer mais sobre os espaços de uso comum em ambientes escolares.

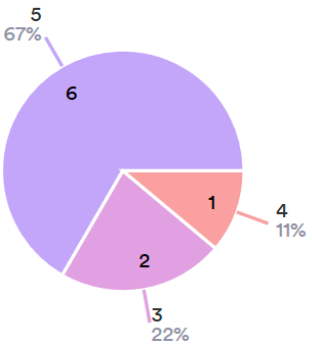
9 Respostas



Dados	Resposta	%
5	4	44%
3	2	22%
4	2	22%
2	1	11%
1	0	0%

14. No geral, foi divertido jogar.

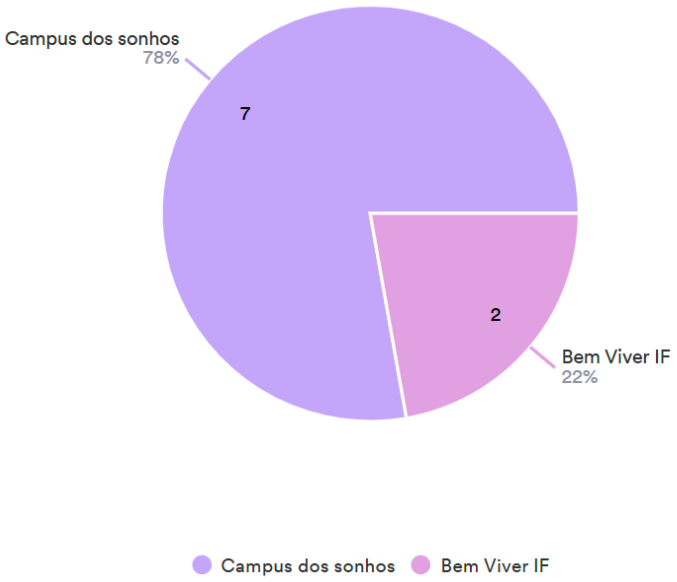
9 Respostas



Dados	Respo...	%
5	6	67%
3	2	22%
4	1	11%
1	0	0%
2	0	0%

15. Com qual das duas dinâmicas do jogo você se envolveu mais?

9 Respostas



16. Quais aspectos do jogo você mais gostou?
A interação jogo e jogador
Construção de novos espaços p/ o campus.
A maquete, onde podemos colocar os espaços.
Aspectos gráficos
interação
Desafios para tentar construir Espacos
A estrutura do campo
Poder contribuir com melhorias

17. Quais aspectos do jogo você menos gostou?
Um pouco complicado no primeiro momento
Os imprevistos, pois como tudo na vida, destroem nossos sonhos.
A questão do jogo de tabuleiro tem muita explicação, acho que poderia ser mais didático.
Dinâmica de interação
Tive um pouco de dificuldade
Não ficou muito claro cores das tag relacionados marca da gestao
Os gastos

18. Com base na sua experiência durante o jogo, que reflexões você pode fazer sobre os espaços de uso comum em uma escola?
Falta alguns espaços destinados para alunos adultos
Que podemos partilhar de trabalhos em benefício da criação de novos ambientes p/ uso do Campus.
Ter melhorias no campus, e algumas delas nem precisa de gastos.
Os espaços são sempre importantes para a manutenção do bem estar coletivo, sendo todos muito importantes mesmo os aparentemente dispensáveis.
Os espaços de uso comum podem contribuir para maior interação e conhecimento entre os alunos e corpo docente do Campus
Estacionamento para os alunos dentro do campos
E preciso resolver as questões dos estacionamento do Campos do reacho fundo para os alunos.
É importante consultar os alunos a cerca de melhorias no campus

19. Deixe aqui seus comentários gerais sobre sua experiência.
muito agradável
Bacana, conseguimos em grupo chegar a um bem comum p/ melhorar o Campus.
Gostei bastante, para darmos uma olhada sobre os espaços. E valorizar o que existe e a posibilidade de criação de outros.
Foi uma experiência interessante mas que demandaria mais tempo para desenvolvimento.
Achei uma ótima experiência
Muito bom onde podemos refletir sobre as necessidades do campos

APÊNDICE Q - Questionários

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e Termo de Autorização para utilização de imagem e som de voz para fins de pesquisa

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Você está sendo convidada/convidado a participar da pesquisa "O ESPAÇO DA ESCOLA: um jogo para refletir sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT" de responsabilidade de André Maurício Costa dos Santos, estudante de mestrado, do Instituto Federal de Brasília. O objetivo desta pesquisa é compreender os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT, reconhecendo sua importância para a cultura escolar.

Seu nome e dados pessoais não serão divulgados, sendo mantido o mais rigoroso sigilo mediante a omissão total de informações que permitam identificá-lo/a. Os dados provenientes da participação na pesquisa ficarão sob a guarda do pesquisador responsável pela pesquisa. A coleta de dados será realizada por meio de dinâmicas de grupo e questionários. O tempo de resposta a esta etapa da pesquisa é de aproximadamente 20 minutos.

Espera-se com esta pesquisa identificar os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços de uso comum da escola. A participação é voluntária e livre de qualquer remuneração ou benefício. Você é livre para recusar sua participação. A recusa em participar não irá acarretar qualquer penalidade ou perda de benefícios. De igual forma, a participação na pesquisa não implica em gastos a você.

Os riscos ao participar dessa pesquisa são:

- Potenciais desconfortos durante a participação nas dinâmicas de grupo e nos questionários;
- Receio do participante quanto à confidencialidade e privacidade dos dados coletados.
- Para amenizar os riscos o pesquisador se compromete a:
- Todos os participantes e seus responsáveis receberão informações claras e detalhadas sobre os objetivos, procedimentos, duração, riscos e benefícios do estudo. Será garantido que os participantes possam se retirar da pesquisa a qualquer momento, sem qualquer penalidade ou prejuízo;
- Somente a equipe de pesquisa terá acesso aos dados e não será possível a identificação individual dos participantes. Os dados serão utilizados exclusivamente para os fins aqui delineados, e os participantes serão informados sobre como suas informações serão tratadas e protegidas.

Como benefícios ao participar dessa pesquisa, destaca-se:

- Gerar novos conhecimentos sobre o uso dos espaços escolares;
- Levar a melhorias nos espaços escolares, tornando-os mais adequados para as necessidades dos usuários;
- A metodologia proposta pode ser replicada em outras instituições, beneficiando um público mais amplo;
- O jogo pode ser utilizado como uma ferramenta educacional para estimular a reflexão sobre o uso dos espaços escolares;
- Colaborar para a promoção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e colaborativos.

Se você tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, você pode me contatar através do e-mail andre.santos@ifb.edu.br.

A equipe de pesquisa garante que os resultados do estudo serão devolvidos aos participantes por meio da dissertação do mestrado, podendo ser publicado posteriormente na comunidade científica.

Termo de Autorização para utilização de imagem e som de voz para fins de pesquisa

Eu autorizo a utilização, sem ônus, de minha imagem e som de voz, na qualidade de participante no projeto de pesquisa intitulado "O ESPAÇO DA ESCOLA: um jogo para refletir sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT", sob responsabilidade de André Maurício Costa dos Santos, pesquisador responsável vinculado ao Instituto Federal de Brasília - IFB. Minha imagem e som de voz podem ser utilizados apenas para a utilização da pesquisa, no corpo da dissertação, em seu produto educacional, produtos derivados (como artigos e capítulos de livros) e peças relacionadas ao desenvolvimento e divulgação da pesquisa.

Tenho ciência de que não haverá divulgação de minha imagem e som de voz por qualquer meio de comunicação, sejam elas televisão, rádio ou internet, exceto nas atividades vinculadas ao ensino e a pesquisa explicitadas anteriormente. Tenho ciência também de que a guarda e demais procedimentos de segurança com relação às imagens e aos sons de voz são de responsabilidade do pesquisador responsável.

Deste modo, declaro que autorizo, livre e espontaneamente, o uso para fins de pesquisa, nos termos acima descritos, de minha imagem e som de voz.

Assinatura da pessoa participante **Assinatura do pesquisador**

Brasília, _____ de _____ de _____

Questionário de Avaliação Oficina Conhecer o Campus

IDENTIFICAÇÃO

NOME _____

E-MAIL _____

VÍNCULO COM O IFB

- ☐ Estudante
- ☐ Visitante
- ☐ Terceirizado
- ☐ Servidor Técnico
- ☐ Servidor Docente

CURSO

- ☐ Ensino Médio Técnico em Hospedagem
- ☐ Ensino Médio Técnico em Cozinha
- ☐ Técnico Subsequente em Gastronomia
- ☐ PROEJA Técnico em Restaurante e Bar
- ☐ Licenciatura em Geografia
- ☐ Licenciatura em Letras-Inglês
- ☐ Tecnologia em Gastronomia
- ☐ Tecnologia em Hotelaria
- ☐ Especialização em Ensino de Humanidades e Linguagem
- ☐ Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede Nacional (PROFGEO)
- ☐ Outros _____

Em uma escala de 1 a 5, marque o quanto você concorda com as afirmações a seguir, onde:

1	2	3	4	5
Discordo totalmente	Discordo	Neutro	Concordo	Concordo totalmente

1. Os objetivos do jogo são claros.
2. As regras do jogo são fáceis de entender.
3. Os elementos visuais do jogo (ilustrações, mapas, etc.) foram atraentes e ajudaram a compreender e interagir com o jogo.
4. O jogo estimulou a interação entre os participantes.
5. O jogo manteve minha atenção durante todo o processo.
6. Eu me senti motivado a participar ativamente do jogo.
7. As tarefas propostas pelo jogo foram desafiadoras na medida certa.
8. A dinâmica do jogo fluiu de forma natural e envolvente.
9. Minhas decisões tiveram impacto no resultado do jogo.
10. O jogo contribuiu para meu entendimento sobre a importância dos espaços de uso comum de uma escola.

11. O jogo me fez refletir sobre as necessidades dos usuários dos espaços de uso comum de uma escola.



12. Identifiquei relações entre as dinâmicas do jogo e situações reais em uma escola.



13. O jogo despertou o meu interesse em conhecer mais sobre os espaços de uso comum em ambientes escolares.



14. No geral, foi divertido jogar.



15. Qual das duas dinâmicas que fizeram parte do jogo você se sentiu mais envolvido?

- ○ Montar o campus
- ○ Desafio dos Exploradores

16. Quais aspectos do jogo você mais gostou?

17. Quais aspectos do jogo você menos gostou?

18. Com base na sua experiência durante o jogo, que reflexões você pode fazer sobre os espaços de uso comum em uma escola?

19. Deixe aqui seus comentários gerais sobre sua experiência.

Questionário de Avaliação Oficina Construir o Campus

IDENTIFICAÇÃO

NOME _____

E-MAIL _____

VÍNCULO COM O IFB

- ☐ Estudante
- ☐ Visitante
- ☐ Terceirizado
- ☐ Servidor Técnico
- ☐ Servidor Docente

CURSO

- ☐ Ensino Médio Técnico em Hospedagem
- ☐ Ensino Médio Técnico em Cozinha
- ☐ Técnico Subsequente em Gastronomia
- ☐ PROEJA Técnico em Restaurante e Bar
- ☐ Licenciatura em Geografia
- ☐ Licenciatura em Letras-Inglês
- ☐ Tecnologia em Gastronomia
- ☐ Tecnologia em Hotelaria
- ☐ Especialização em Ensino de Humanidades e Linguagem
- ☐ Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede Nacional (PROFGEO)
- ☐ Outros _____

Em uma escala de 1 a 5, marque o quanto você concorda com as afirmações a seguir, onde:

1	2	3	4	5
Discordo totalmente	Discordo	Neutro	Concordo	Concordo totalmente

1. Os objetivos do jogo são claros.
2. As regras do jogo são fáceis de entender.
3. Os elementos visuais do jogo (cartas, ilustrações, etc.) foram atraentes e ajudaram a compreender e interagir com o jogo.
4. O jogo estimulou a interação entre os participantes.
5. O jogo manteve minha atenção durante todo o processo.
6. Eu me senti motivado a participar ativamente do jogo.
7. As tarefas propostas pelo jogo foram desafiadoras na medida certa.
8. A dinâmica do jogo fluiu de forma natural e envolvente.
9. Minhas decisões tiveram impacto no resultado do jogo.
10. O jogo contribuiu para meu entendimento sobre a importância dos espaços de uso comum de uma escola.

11. O jogo me fez refletir sobre as necessidades dos usuários dos espaços de uso comum de uma escola.



12. Identifiquei relações entre as dinâmicas do jogo e situações reais em uma escola.



13. O jogo despertou o meu interesse em conhecer mais sobre os espaços de uso comum em ambientes escolares.



14. No geral, foi divertido jogar.



15. Qual das duas dinâmicas que fizeram parte do jogo você se sentiu mais envolvido?

- ○ Bem Viver IF
- ○ Campus dos sonhos

16. Quais aspectos do jogo você mais gostou?

17. Quais aspectos do jogo você menos gostou?

18. Com base na sua experiência durante o jogo, que reflexões você pode fazer sobre os espaços de uso comum em uma escola?

19. Deixe aqui seus comentários gerais sobre sua experiência.

APÊNDICE R - RELATÓRIOS ANÁLISE DE DADOS

RELATÓRIO ANÁLISE DE DADOS OBJETIVO A - JOGOS..... 378
RELATÓRIO ANÁLISE DE DADOS OBJETIVO B - ESPAÇO ESCOLAR.....402
RELATÓRIO ANÁLISE DE DADOS OBJETIVO C - USUÁRIOS.....421
RELATÓRIO ANÁLISE DE DADOS OBJETIVO GERAL..... 451

O ESPAÇO DA ESCOLA:
jogos para refletir sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT

RELATÓRIO ANÁLISE DE DADOS
OBJETIVO A - JOGOS

BRASÍLIA 2025

SUMÁRIO

RELATÓRIO ANÁLISE DE DADOS OBJETIVO A - JOGOS..... 380
1 USABILIDADE..... 385
1.1 Grupo Focal..... 385
1.1.1 Áudios..... 385
1.1.2 Questionário de avaliação..... 387
1.1.2.1 Perguntas abertas..... 387
1.1.2.2 Perguntas escala Likert..... 388
2 RECURSOS..... 389
2.1 Grupo Focal..... 389
2.1.1 Áudios..... 389
2.1.2 Questionário de avaliação..... 390
2.1.2.1 Perguntas abertas..... 390
2.1.2.1 Perguntas escala Likert..... 391
3 EXPERIÊNCIA DE JOGO..... 392
3.1 Grupo Focal..... 392
3.1.1 Áudios..... 392
3.1.2 Questionário de avaliação..... 393
3.1.2.1 Perguntas abertas..... 393
3.1.2.2 Perguntas escala Likert..... 395
4 EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM..... 396
4.1 Grupo Focal..... 396
4.1.1 Áudios..... 396
4.1.2 Questionário de avaliação..... 398
4.1.2.1 Perguntas abertas..... 398
4.1.2.2 Perguntas escala Likert..... 401

RELATÓRIO ANÁLISE DE DADOS OBJETIVO A - JOGOS

Este relatório sintetiza as informações coletadas em grupo focal. A análise compreende as categorias referentes ao objetivo A, que propõe o uso de jogos como ferramenta para, simultaneamente, engajar os usuários na reflexão sobre os espaços escolares de uso comum e obter dados sobre os usos e as necessidades relacionados a esses espaços. Conforme descreve o Quadro 1, a fonte dos dados foram os questionários de avaliação do Produto Educacional e os áudios das interações durante os grupos focais.

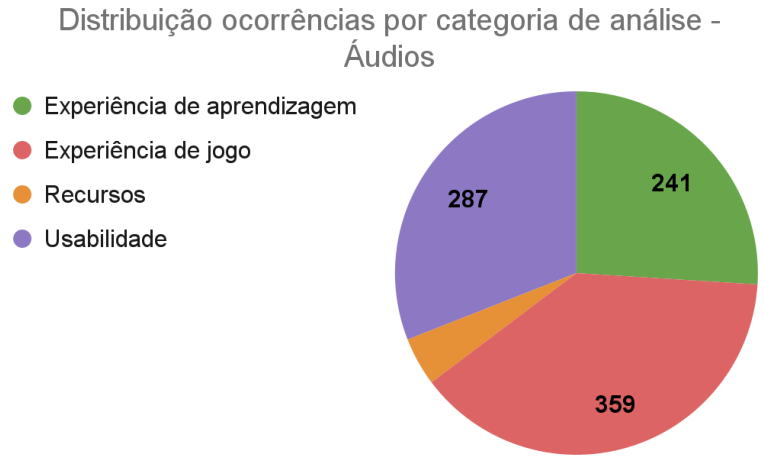
Quadro 1 — Categorias de análise - Objetivo A

Objetivo A:		**Propor o uso de jogos como ferramenta para engajar os usuários na reflexão sobre os espaços escolares de uso comum e obter informações sobre seus usos e necessidades.**			
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**	**Natureza**	**Método coleta de dados**	**Fonte de dados**
1	Usabilidade	Clareza dos objetivos e regras do jogo, facilidade de preparação e para jogar, o equilíbrio, o controle do jogador e intuitividade das mecânicas.	Mecânica	Grupo Focal	Jogos (Áudios, Questionário de Avaliação)
2	Recursos	Qualidade dos componentes e *design* (durabilidade, estética e funcionalidade), se são coerentes com a narrativa, atraentes e se ajudam a compreender e interagir com o jogo.	Mecânica	Grupo Focal	Jogos (Áudios, Questionário de Avaliação)
3	Experiência de jogo	Nível de engajamento, interatividade e dinâmica social (incluindo cooperação, competição e comunicação)	Dinâmica	Grupo Focal	Jogos (Áudios, Questionário de Avaliação)
4	Experiência de aprendizagem	a aquisição de conhecimento e habilidades, relacionada com a eficácia em atingir os objetivos de aprendizagem e com a narrativa.	Estética	Grupo Focal	Jogos (Áudios, Questionário de Avaliação)

Fonte: elaborado pelo autor (2025)

Ao analisar a distribuição das falas dos **áudios** transcritos classificados em cada uma das categorias de análise (Gráfico 1), destacam-se as que se conectam com a experiência de jogo, seguida da usabilidade e experiência de aprendizagem.

Gráfico 1 — Jogos: distribuição de ocorrências de falas dos áudios



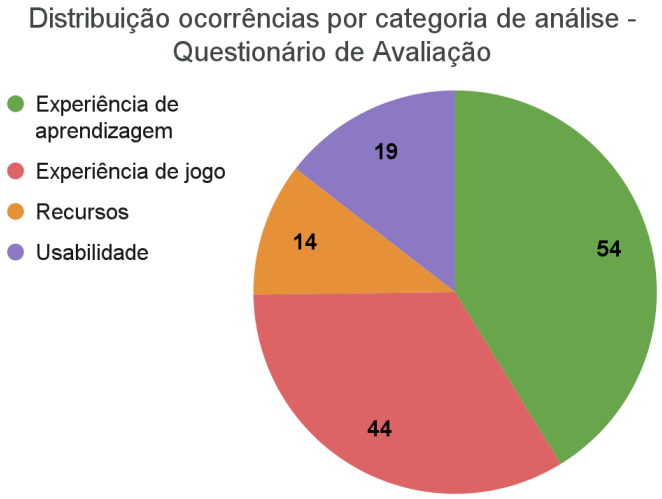
Fonte: elaborado pelo autor (2025).

As perguntas abertas dos **questionários de avaliação** foram as seguintes:

a) “Quais aspectos do jogo você mais gostou?”
b) “Quais aspectos do jogo você menos gostou?”
c) “Com base na sua experiência durante o jogo, que reflexões você pode fazer sobre os espaços de uso comum em uma escola?”
d) “Deixe aqui seus comentários gerais sobre sua experiência.”

Ao analisar a distribuição das respostas à essas perguntas, destacam-se as que se conectam com a experiência de aprendizagem, seguida da experiência de jogo (Gráfico 2). A diferença sugere que o meio escrito, respondido em momento posterior à experiência, favorece a reflexão.

Gráfico 2 — Jogos: distribuição de ocorrências de falas do questionário de avaliação



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

O questionário incluiu 14 afirmações em formato de escala Likert de 5 pontos, variando de “discordo totalmente” (valor 1) a “concordo totalmente” (valor 5). Cada afirmação foi elaborada para se relacionar com uma das categorias analíticas, conforme apresentado no Quadro 2.

Quadro 2 — Itens na escala Likert

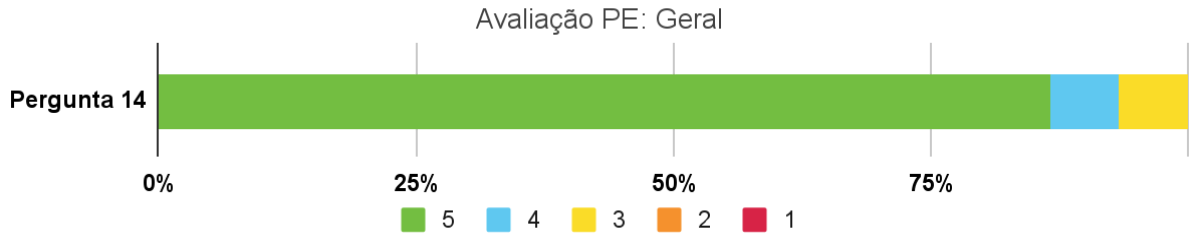
ID	PERGUNTA	Categorias de Análise
Pergunta 1:	Os objetivos do jogo são claros.	USABILIDADE
Pergunta 2:	As regras do jogo são fáceis de entender.	
Pergunta 3:	Os elementos visuais do jogo (ilustrações, mapas, etc.) foram atraentes e ajudaram a compreender e interagir com o jogo.	RECURSOS
Pergunta 4:	O jogo estimulou a interação entre os participantes.	EXPERIÊNCIA DE JOGO
Pergunta 5:	O jogo manteve minha atenção durante todo o processo.	
Pergunta 6:	Eu me senti motivado a participar ativamente do jogo.	
Pergunta 7:	As tarefas propostas pelo jogo foram desafiadoras na medida certa.	
Pergunta 8:	A dinâmica do jogo fluiu de forma natural e envolvente.	
Pergunta 9:	Minhas decisões tiveram impacto no resultado do jogo.	
Pergunta 10:	O jogo contribuiu para meu entendimento sobre a	EXPERIÊNCIA DE

ID	PERGUNTA	Categorias de Análise
	importância dos espaços de uso comum de uma escola.	APRENDIZAGEM
Pergunta 11:	O jogo me fez refletir sobre as necessidades dos usuários dos espaços de uso comum de uma escola.	
Pergunta 12:	Identifiquei relações entre as dinâmicas do jogo e situações reais em uma escola.	
Pergunta 13:	O jogo despertou o meu interesse em conhecer mais sobre os espaços de uso comum em ambientes escolares.	
Pergunta 14:	No geral, foi divertido jogar.	GERAL

Fonte: elaborado pelo autor (2025).

A percepção global da experiência dos jogos foi positiva, segundo respostas na escala Likert nos questionários de avaliação à afirmação "**No geral, foi divertido jogar.**" A média elevada de 4,80, a mais alta encontrada, com mediana 5 e desvio-padrão 0,55, indicam que os jogos foram divertidos e prazerosos, com uma avaliação bastante uniforme (Gráfico 3 e Quadro 2).

Gráfico 3 — Avaliação PE: Geral



Fonte: elaborado pelo autor (2025)

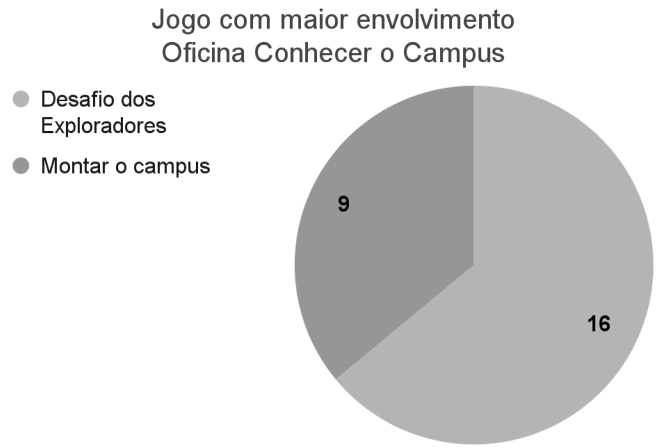
Quadro 2 — Estatísticas Escala Likert: Avaliação Geral

Pergunta 14: No geral, foi divertido jogar.		
Média: 4,80	**Mediana: 5**	**Desvio-padrão: 0,55**

Fonte: elaborado pelo autor (2025)

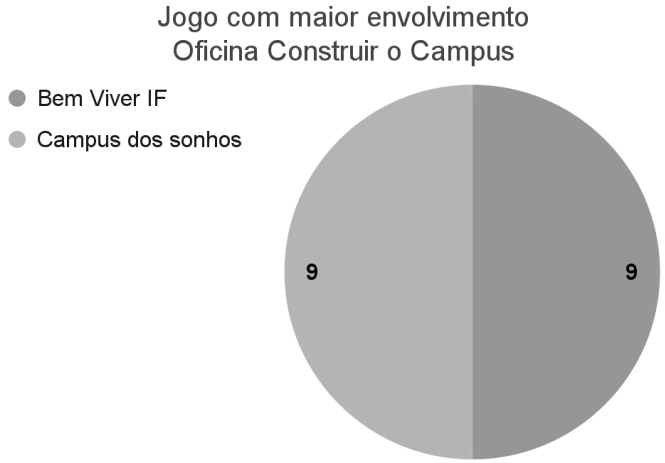
Ao verificar quais dos jogos os participantes se envolveram mais por oficina (Gráficos 4 e 5), destacou-se o jogo de exploração. O jogo de tabuleiro Bem Viver IF teve o mesmo número de escolhas em relação ao Campus dos Sonhos.

Gráfico 4 — Jogo com maior envolvimento: oficina Conhecer o Campus



Fonte: elaborado pelo autor (2025)

Gráfico 5 — Jogo com maior envolvimento: oficina Construir o Campus



Fonte: elaborado pelo autor (2025)

A seguir, cada categoria de análise será detalhada por métodos de coleta e fontes de dados. Para garantir o anonimato, as falas dos participantes, quando citadas, foram associadas ao seu grupo focal de origem e fonte de dados, segundo a codificação apresentada no Quadro 3.

Quadro 3 — Participantes dos Grupos Focais

Grupo Focal	Data de Realização	Participantes	Cursos	Fonte de Dados	CÓDIGO
1	26/05/2025	17	Licenciatura em Letras-Inglês	Áudio	**AudGF1**
				Questionários de Avaliação	**AvaGF1**
2	29/05/2025	10	Tecnologia em Hotelaria	Áudio	**AudGF2**
				Questionários de Avaliação	**AvaGF2**
3	12/06/2025	9	Técnico em Panificação e Técnico em Gastronomia	Áudio	**AudGF3**
				Questionários de Avaliação	**AvaGF3**

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

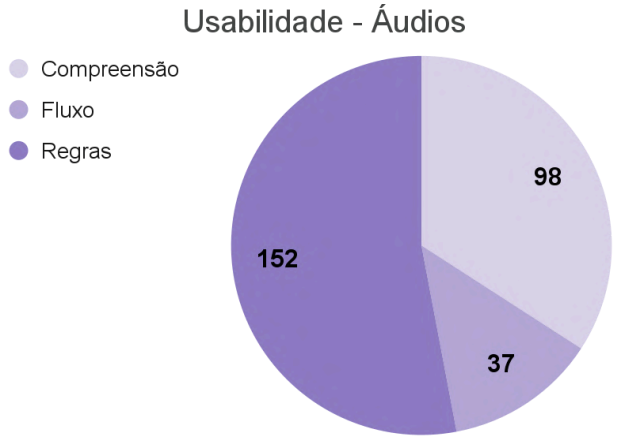
1 USABILIDADE

1.1 Grupo Focal

1.1.1 Áudios

A categoria **usabilidade** é entendida aqui como a clareza dos objetivos e regras do jogo, a facilidade de preparação e para jogar, o equilíbrio, a coerência e a fluidez da experiência, bem como o controle do jogador e a intuitividade das mecânicas. A análise das falas transcritas durante as oficinas indicou a emergência de três subcategorias que ajudam a compreender como os sujeitos se relacionaram com os aspectos operacionais do jogo: **compreensão (i)**, **fluxo (ii)** e **regras (iii)**. O Gráfico 6 apresenta a distribuição de falas dos participantes em cada subcategoria.

Gráfico 6 — Usabilidade: falas dos áudios



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

A subcategoria **compreensão** reuniu falas que indicam esforços dos participantes para entender o funcionamento geral dos jogos, incluindo seus objetivos, a lógica das ações, e a forma como os elementos estão organizados. A maioria das falas dessa categoria relaciona-se ao Jogo Bem Viver IF. Expressões como “Eu não entendi nem a lógica do jogo” (AudGF2) e “Agora a gente aprendeu” (AudGF2) sugerem que a introdução ao jogo e suas mecânicas iniciais não foram imediatamente acessíveis, exigindo tempo de experimentação e negociação coletiva para construção de sentido. A recorrência de dúvidas e a necessidade de retomar explicações indicam que a intuitividade das mecânicas e a clareza das instruções poderiam ser reforçadas.

A subcategoria **Fluxo** foi composta por falas que revelam incertezas quanto à sequência de ações, à ordem de jogadas e ao andamento da dinâmica. Todas as falas dessa subcategoria ocorreram durante o jogo Bem Viver IF. Frases como “Quem é agora?” (AudGF2) ou “Senão o jogo não segue” (AudGF2) evidenciam que, em certos momentos, houve quebras na fluidez da experiência, causadas por dúvidas sobre turnos, rodadas ou a alternância entre as gestões. Esses elementos afetam diretamente a coerência e o ritmo do jogo, especialmente em atividades com múltiplos participantes.

Já a subcategoria **Regras** concentrou um número expressivo de falas voltadas à aplicação e interpretação das normas dos jogos, principalmente do Bem Viver IF. Os participantes buscaram constantemente compreender o que era permitido, quais ações exigiam recursos específicos ou em que condições determinadas jogadas poderiam ocorrer. Questionamentos como “Esse contrato é o quê?” (AudGF2) ou “Tem como uma carta se repetir?” (AudGF2) demonstram o interesse dos jogadores em atuar estrategicamente, mas também indicam que certas regras ainda geravam dúvidas.

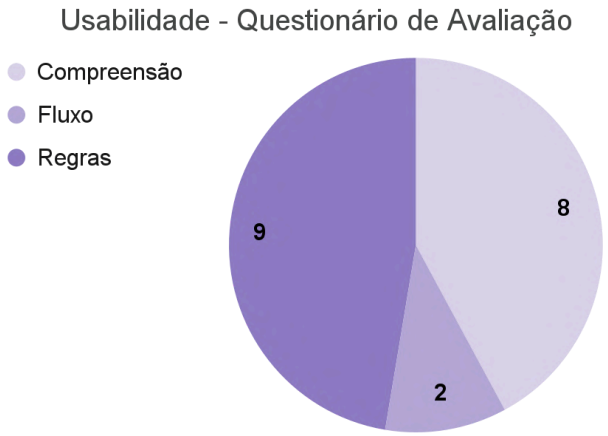
Em conjunto, as falas relacionadas à usabilidade revelam um envolvimento ativo dos participantes com a lógica do jogo, ao mesmo tempo em que expõem pontos de atenção quanto à clareza das instruções, à previsibilidade das ações e à condução do ritmo da partida.

1.1.2 Questionário de avaliação

1.1.2.1 Perguntas abertas

As respostas para 2 das 4 perguntas foram classificadas dentro da categoria de análise **usabilidade**. A pergunta **“Quais aspectos do jogo você menos gostou?”** foi a mais significativa para esta categoria, com 18 respostas, seguida de comentários gerais sobre a experiência (1 resposta). As respostas obtidas foram classificadas nas subcategorias: **compreensão (i)**, **fluxo (ii)** e **regras (iii)**. O Gráfico 7 apresenta a distribuição de falas dos participantes em cada subcategoria.

Gráfico 7 — Usabilidade: falas do questionário de avaliação



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

As respostas classificadas na subcategoria **compreensão** revelam a dificuldade inicial de entender o jogo. Frases como “No começo foi bem difícil de entender” (AvaGF2), “Muito complicado as regras” (AvaGF2) e “A questão do jogo de tabuleiro tem muita explicação” (AvaGF3) indicam que, para alguns jogadores, o excesso de informações ou a complexidade inicial comprometeram a entrada fluida na dinâmica. Essa barreira inicial, no entanto, tende a ser superada ao longo do processo, como aponta a fala: “com bastante atenção é possível seguir com o jogo” (AvaGF2). A presença de respostas como “Gostei demais! [...] O entendimento e as explicações são fáceis” (AvaGF2) no campo de comentários gerais sugere que, apesar dos obstáculos iniciais, os jogos oferecem elementos que favorecem a aprendizagem progressiva.

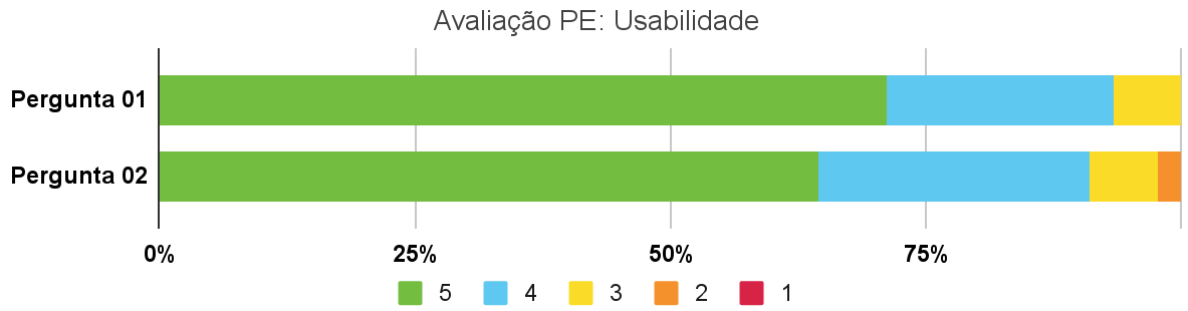
Na subcategoria **fluxo**, destacam-se críticas relacionadas à organização prática da partida, como “Só uma pessoa jogou por grupo” (AvaGF1) e “Apenas um colega montar o campus” (AvaGF1).

As respostas agrupadas como **regras** abordam tanto a clareza das instruções quanto às limitações impostas pelas mecânicas do jogo. Comentários como “Não achei que as regras e a explicação foi tão clara” (AvaGF2) e “De não poder selecionar certos ambientes” (AvaGF1) sugerem que algumas regras foram percebidas como restritivas ou mal compreendidas. Também se destacam reações emocionais negativas a certos eventos do jogo, como os imprevistos e a possibilidade de perda: “Não gostei dos imprevistos que pode [sic] acontecer durante uma construção” (AvaGF2), “Perder” (AvaGF2), “Os imprevistos, pois como tudo na vida, destroem nossos sonhos” (AvaGF3). Além disso, há comentários sobre o tempo reduzido para execução das tarefas, como “O curto tempo para montar a maquete” (AvaGF1), “O tempo” (AvaGF1) e “[...] Mas o tempo dificultou. Depois que entendi e aprendi sobre o jogo, eu quis jogar mais e não tinha tempo [...]” (AvaGF2).

1.1.2.2 Perguntas escala Likert

A avaliação da clareza dos objetivos e das regras do jogo apresentou uma média alta, sugerindo que, em geral, os participantes compreenderam bem a proposta e sabiam o que fazer. O desvio-padrão moderado indica que, embora a maioria tenha tido uma experiência positiva, houve alguma variação nas percepções, possivelmente associada a dificuldades iniciais ou variações no nível de familiaridade com jogos (Gráfico 8 e Quadro 4).

Gráfico 8 — Avaliação PE: Usabilidade



Fonte: elaborado pelo autor (2025)

Quadro 4 — Estatísticas Escala Likert: Usabilidade

Pergunta 1: Os objetivos do jogo são claros. **Pergunta 2:** As regras do jogo são fáceis de entender.		
Média: 4,59	**Mediana: 5**	**Desvio-padrão: 0,67**

Fonte: elaborado pelo autor (2025)

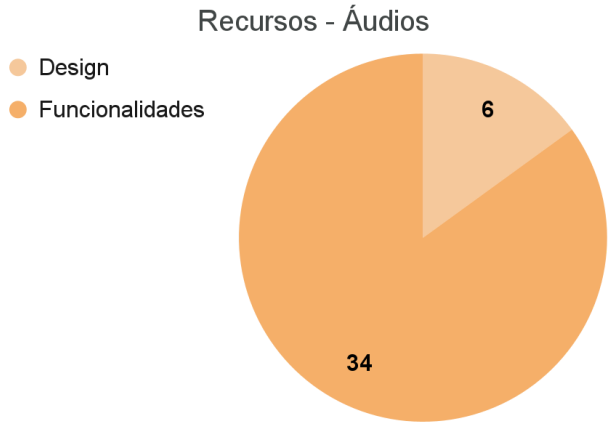
2 RECURSOS

2.1 Grupo Focal

2.1.1 Áudios

A categoria **recursos** é a qualidade dos componentes e do *design* e funcionalidade do jogo, abrangendo sua durabilidade, estética, coerência com a narrativa, e a capacidade de apoiar a compreensão e a interação dos participantes com o jogo. A análise das falas transcritas durante as oficinas indicou a emergência de duas subcategorias: ***design* (i)** e **funcionalidades (ii)**. O Gráfico 9 apresenta a distribuição de falas dos participantes em cada subcategoria.

Gráfico 9 — Recursos: falas dos áudios



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

A subcategoria ***design*** reuniu falas que fazem referência direta à aparência, forma ou estilo dos componentes do jogo. Foram identificadas expressões como “Que fofinho!” (AudGF2) e “Que gracinha!” (AudGF2) que revelam uma apreciação estética por parte dos participantes. Ao mesmo tempo, frases como “Isso aqui é o meio” (AudGF1), “Ah, eu vou botar as imagenzinhas pra cima, né?” (AudGF2) ou “Eu entendi que isso era a fachada” (AudGF1), demonstram uma interação ativa

com os recursos visuais, ainda que com possíveis ambiguidades sobre a representação espacial.

Já a subcategoria **funcionalidades** foi composta por falas que expressam dúvidas, descobertas ou dificuldades na utilização prática dos componentes. Frases como “Meu Deus, apaguei o desenho todo” (AudGF1) ou “O meu também deu a mesma coisa” (AudGF2) revelam incertezas e erros durante a execução de ações, indicando que a interface ou os comandos disponíveis nem sempre foram intuitivos. Também ocorreram falas como “Esse é pra gente preencher também?” (AudGF1) ou “Se eu repetir o local eu preciso escrever duas vezes?” (AudGF1), que apontam para uma dificuldade em compreender o propósito e o funcionamento dos elementos. Apesar disso, há indícios de cooperação entre os jogadores na tentativa de resolver as dúvidas, como observado quando um participante instrui outro (“Traça em vermelho o caminho da sua chegada” - AudGF2).

2.1.2 Questionário de avaliação

2.1.2.1 Perguntas abertas

Para análise das respostas no questionário da avaliação, as mesmas subcategorias foram utilizadas: ***design* (i)** e **funcionalidades (ii)**. O Gráfico 10 apresenta a distribuição de respostas dos participantes em cada subcategoria.

Gráfico 10 — Recursos: falas do questionário de avaliação



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Sobre a subcategoria **design,** mencionou-se o visual dos jogos, como em “Eu gostei do visual do jogo. Bem interessante a proposta” (AvaGF2), “Da dinâmica e de ter uma maquete” (AvaGF1) e “O *design* e a jogabilidade” (AvaGF2). Essas respostas indicam que os elementos gráficos e tridimensionais despertaram o interesse dos jogadores e contribuíram para uma experiência mais envolvente.

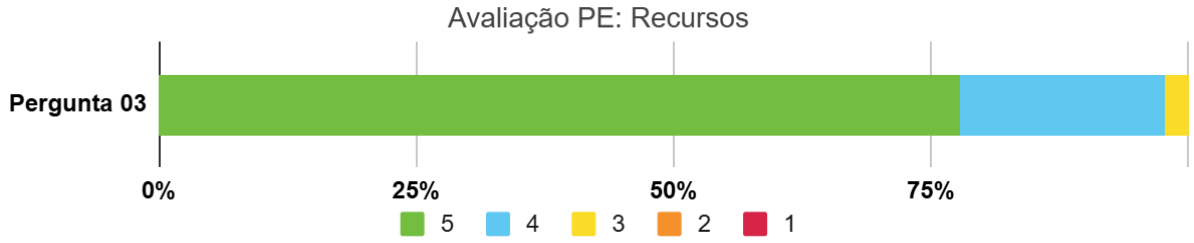
Ainda assim, uma resposta na seção de aspectos menos apreciados chama atenção para limitações visuais: “Não ficou muito claro cores das tag relacionados [sic] marca da gestão” (AvaGF3).

Quanto à subcategoria **funcionalidades,** entre os aspectos positivos, destacam-se “Tirar as fotos” (AvaGF1) e “Fotografar os espaços do IFB” (AvaGF1). No entanto, as críticas também se concentraram nesses mesmos elementos: “Ter que escrever as respostas” (AvaGF1), “O fato de só poder tirar uma foto” (AvaGF2) e “Achei a experiência divertida, no entanto achei as partes de colocar os horários um pouco confusas” (AvaGF1). Essas falas revelam que, embora os recursos tenham possibilitado formas diversas de participação, alguns aspectos de sua funcionalidade ainda apresentavam barreiras de clareza e praticidade para alguns participantes.

2.1.2.1 Perguntas escala Likert

Esta foi a categoria com **segunda maior média geral**, o que demonstra que os componentes visuais (como mapas, ilustrações e peças) foram altamente apreciados pelos participantes (Gráfico 11 e Quadro 5). A baixa dispersão dos dados (desvio-padrão de 0,48) reforça a consistência dessa avaliação positiva. Isso sugere que o *design* e a estética dos materiais utilizados no jogo foram eficazes e contribuíram para a compreensão e o engajamento dos jogadores.

Gráfico 11 — Avaliação PE: Recursos



Fonte: elaborado pelo autor (2025)

Quadro 5 — Estatísticas Escala Likert: Recursos

Pergunta 3: Os elementos visuais do jogo (ilustrações, mapas, etc.) foram atraentes e ajudaram a compreender e interagir com o jogo.		
Média: 4,76	**Mediana: 5**	**Desvio-padrão: 0,48**

Fonte: elaborado pelo autor (2025)

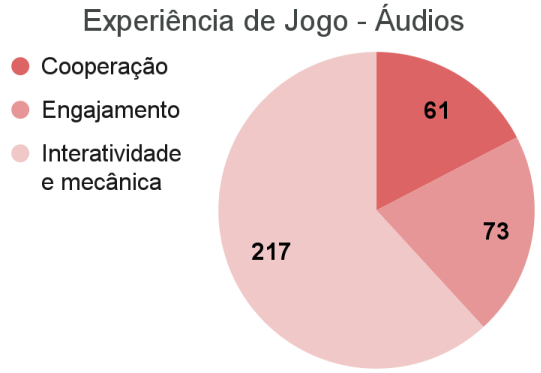
3 EXPERIÊNCIA DE JOGO

3.1 Grupo Focal

3.1.1 Áudios

Os dados obtidos a partir da transcrição dos falas no grupo focal dentro desta categoria de análise foram classificados em três subcategorias principais: **engajamento (i)**, **estratégia (ii)** e **interatividade e mecânica (iii)**. O Gráfico 12 apresenta a distribuição de falas dos participantes em cada subcategoria.

Gráfico 12 — Experiência de jogo: falas dos áudios



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

A subcategoria **engajamento** contempla expressões de envolvimento afetivo, entusiasmo, frustração e atenção contínua, indicando que o jogo foi capaz de capturar e manter o interesse dos participantes. Durante a atividade, foram recorrentes manifestações de excitação e emoção, como em: “Abriu! a gente conseguiu abrir!” (AudGF1), “Vamos mostrar pra todo mundo” (AudGF2) e “Agora vai” (AudGF2), que sinalizam momentos de descoberta, conquista e satisfação coletiva. Também surgiram falas que revelam frustração: “Morreu, galera. Acabou.” (AudGF2), ou “Faltou pouco, né?” (AudGF1).

A subcategoria **interatividade e mecânica** refere-se à participação ativa nas decisões que afetam o andamento do jogo, suas regras, mecânicas, avaliação de cenários e planejamento de ações. Observou-se que os jogadores constantemente negociavam possibilidades, avaliavam custos e benefícios, e tomavam decisões com base em análises coletivas. Exemplos disso aparecem em falas como: “A gente tem que pensar no nosso objetivo” (AudGF2), “Você acha que vale a pena a gente gastar o dinheiro?” (AudGF2) e “Vamos se arriscar [sic]” (AudGF2).

A aplicação estratégica também se deu por meio de argumentações e justificativas em defesa de determinadas escolhas, como na sugestão: “Pega o que

tá da horta coletiva, que a gente constrói a horta coletiva. Depois constrói esse daqui e a gente vai ter dois espaços" (AudGF2) ou "Vamos recuar e ficar com o dinheiro, porque lá na frente a gente pode comprar" (AudGF3). As falas mais identificadas com a subcategoria interatividade e mecânica ocorreram durante o jogo Bem Viver IF.

A subcategoria **cooperação** abrange os momentos em que os participantes interagem, articulam ações em conjunto, constroem acordos e realizam negociações coletivas. Ainda que tenham sido observadas tensões e comentários sobre a competitividade entre grupos, como "Vocês são muito competitivos" (AudGF2) ou "Não tem colaboração não" (AudGF2), a maior parte das falas nesta subcategoria revela disposição para a construção conjunta.

Expressões como "Todo mundo concorda? Sim" (AudGF2), "Apoio a manter" (AudGF2), "Vamos por esse espaço" (AudGF3) e "Agora é uma única gestão, galera" (AudGF2) indicam uma prática comunicativa voltada ao consenso. A figura da "gestão" no jogo Bem Viver IF, presente nas regras do jogo, foi reinterpretada em muitos momentos como uma instância democrática e dialógica, em que decisões eram tomadas com escuta mútua e argumentação.

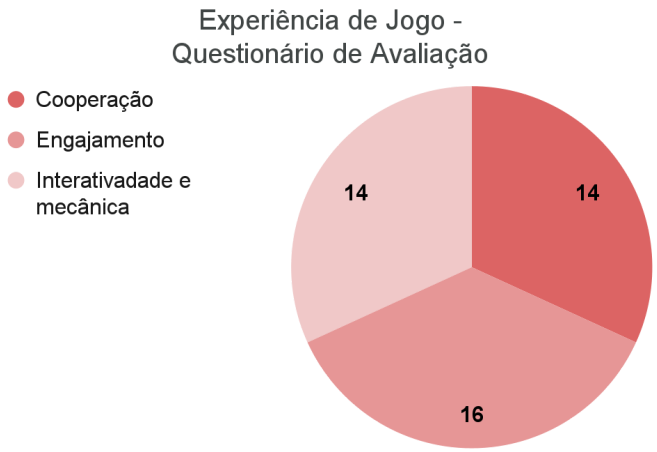
Interessante observar que em um dos grupos que jogou o Bem Viver IF, a primeira partida foi jogada de forma mais competitiva. Isso resultou em trocas frequentes de missões, pois cada equipe buscava atender à sua Marca de Gestão. Ao perceberem que não conseguiram cumprir os objetivos do jogo, mudaram de estratégia na segunda partida, dessa vez decididos a adotar uma postura mais colaborativa. As Marcas de Gestão foram escolhidas de forma aberta, e decidiram que as missões não seriam tiradas aleatoriamente, a princípio. Com esta abordagem, conseguiram avançar mais no jogo, construindo mais espaços

3.1.2 Questionário de avaliação

3.1.2.1 Perguntas abertas

Para as respostas do questionário de avaliação, foram organizadas as mesmas em três subcategorias dos áudios: **engajamento (i), estratégia (ii)** e **interatividade e mecânica (iii)**. O Gráfico 13 apresenta a distribuição de respostas dos participantes em cada subcategoria.

Gráfico 13 — Experiência de Jogo: falas do questionário de avaliação



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

As falas classificadas na subcategoria **cooperação** destacam o trabalho em equipe como um dos principais elementos positivos da experiência. Os participantes relataram que gostaram da "interatividade com meus colegas" (AvaGF1), do "trabalho em equipe para lembrar onde fica cada local do campus" (AvaGF1), e da "conexão dos participantes com o objetivo geral do jogo, implementar o espaço em conjunto com todas as gestões" (AvaGF2). A comunicação entre as gestões e a tomada de "decisões em grupo" também foram mencionadas como aspectos centrais.

Contudo, também surgiram críticas pontuais que revelam desafios, como a exclusão de alguns integrantes no grupo e a dificuldade de comunicação em grandes equipes: "Alguns participantes do meu grupo de certa forma excluíram um pouco algumas pessoas" (AvaGF1) e "todo mundo falava e ninguém se entendia" (AvaGF1).

A subcategoria **engajamento** refletiu em diversas expressões de entusiasmo e envolvimento emocional, como: "Muito bom" (AvaGF1), "Foi muito divertido, amei" (AvaGF2), "Dinâmica muito legal e interativo [sic]" (AvaGF2), "Experiência muito legal e dinâmica" (AvaGF2) e "Gostei de tudo!" (AvaGF1).

Alguns participantes destacaram elementos específicos, como a "descoberta do enigma" (AvaGF1) e o "desafio" (AvaGF1). A competição também aparece como um fator que intensificou a experiência ("A recompensa e a dinâmica de competição ajudou na motivação" - AvaGF1), embora tenha sido mencionada também como fonte de ansiedade ("A competição me gera um pouco de ansiedade" - AvaGF1). A presença de comentários como "que essa atividade seja realizada com estudantes

do ensino fundamental também” (AvaGF1) reforça a percepção positiva da proposta.

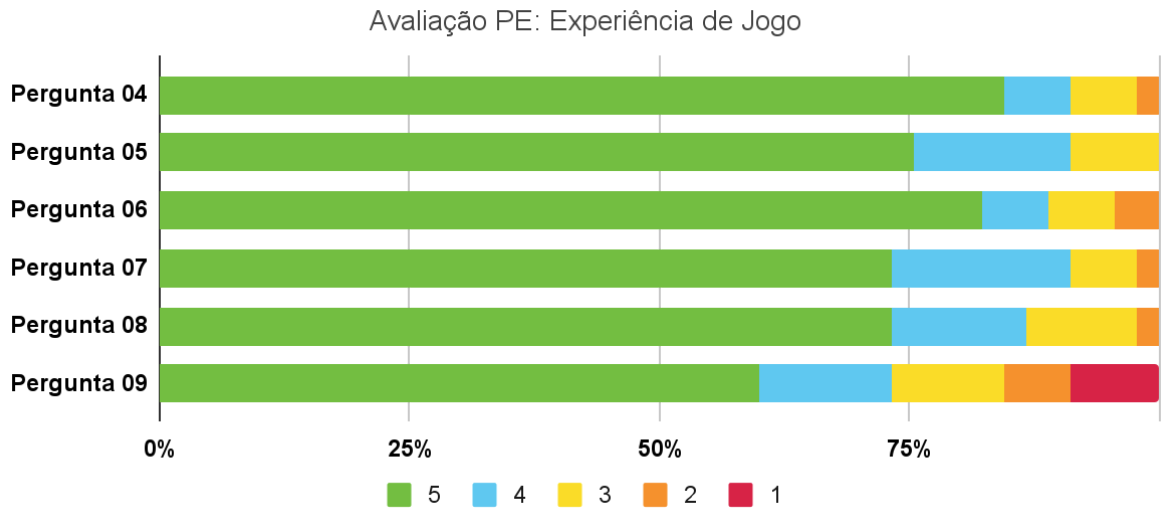
As menções relacionadas à subcategoria **interatividade e mecânica** demonstram a relação dos participantes com a lógica dos jogos, suas regras e mecânicas. Sobre o jogo Bem Viver IF, foi destacado que “exige estratégia para vencer” (AvaGF1) e que isso tornou “a experiência mais divertida e desafiadora” (AvaGF1). Houve ainda reconhecimento da complexidade envolvida na tomada de decisões, como na fala: “Gostei da complexidade de tomar decisões boas e foi divertido ver que decisões ruins trouxeram prejuízos para o grupo” (AvaGF2). Outros trechos reforçam a mobilização de raciocínio lógico, planejamento e análise de consequências: “Gostei muito de participar do jogo e ver como funciona pra usar as verbas e os contratos” (AvaGF2) e “Desafios para tentar construir espaços” (AvaGF3).

Sobre o jogo “Desafio do exploradores”, os participantes destacaram positivamente a resolução de enigmas que exigia observar elementos do campus e a exploração: “A dinâmica de sair de sala para procurar e o objetivo de caça ao tesouro” (AvaGF1) e “Os enigmas. Misturar exploração com resolução de problema é muito legal” (AvaGF1).

3.1.2.2 Perguntas escala Likert

A média elevada e a mediana máxima sugerem que os jogadores se sentiram envolvidos e que o jogo conseguiu sustentar o interesse da maioria dos participantes (Gráfico 14 e Quadro 6). No entanto, o **desvio-padrão mais alto (0,88)** sugere maior variabilidade nas experiências — indicando que nem todos se envolveram no mesmo nível.

Gráfico 14 — Avaliação PE: Experiência de Jogo



Fonte: elaborado pelo autor (2025)

Quadro 6 — Estatísticas Escala Likert: Experiência de Jogo

Pergunta 4: O jogo estimulou a interação entre os participantes. **Pergunta 5:** O jogo manteve minha atenção durante todo o processo. **Pergunta 6:** Eu me senti motivado a participar ativamente do jogo. **Pergunta 7:** As tarefas propostas pelo jogo foram desafiadoras na medida certa. **Pergunta 8:** A dinâmica do jogo fluiu de forma natural e envolvente. **Pergunta 9:** Minhas decisões tiveram impacto no resultado do jogo.
Média: 4,56 | **Mediana: 5** | **Desvio-padrão: 0,88**

Fonte: elaborado pelo autor (2025)

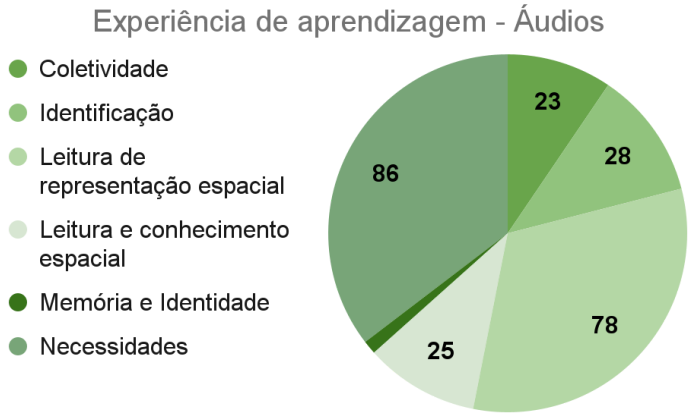
4 EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM

4.1 Grupo Focal

4.1.1 Áudios

As contribuições foram organizadas em seis subcategorias: **coletividade (i)**, **identificação com questões reais (ii)**, **leitura de representação espacial (iii)**, **leitura e conhecimento espacial (iv)**, **memória e identidade (v) e necessidades (vi)**. O Gráfico 15 apresenta a distribuição de falas dos participantes em cada subcategoria.

Gráfico 15 — Experiência de aprendizagem: falas dos áudios



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Na subcategoria **coletividade**, observou-se o entendimento do espaço comum, de acesso a todos, como bens de uso coletivo a todos e seu papel gregário, principalmente aos que têm vínculo com a instituição. Os participantes identificaram como espaços de uso comum ambientes como refeitório, auditório, biblioteca e banheiros. Tais ideias são evidenciadas pelas seguintes falas ao pedir que eles dissessem o que entendiam por espaços de uso comum: “todos podem utilizar, todos podem participar” (AudGF3), “porque reúne todos os grupos” (AudGF2) e “espaço comum para todos alunos matriculados no colégio” (AudGF3).

A subcategoria **identificação** com questões reais revela o envolvimento crítico dos participantes, que relacionaram os desafios e escolhas do jogo a situações concretas. Foram recorrentes menções a questões políticas e de gestão, como evidenciado nas falas: “Vai deixar pra outra gestão inaugurar. Lula fez isso” (AudGF2), “A oposição é pesada, né?” (AudGF2), “Pois é, a antiga gestão não fez. Acontece. Você acha que o governo sofre por que? Fica pegando o problema da antiga gestão. É sempre assim” (AudGF2). Em alguns momentos, os comentários foram permeados por tom irônico ou politizado, demonstrando que a atividade suscitou interpretações que mobilizam não apenas conhecimento, mas também valores, afetos e posicionamentos frente à realidade.

A subcategoria **memória e identidade** remete ao modo como os participantes mobilizaram lembranças e experiências relacionadas à escola ao interagir com o jogo. A frase “[...] quem estudou aqui no ensino médio conhece o *campus* […]” (AudGF2) exemplifica essa ativação de memórias.

Quanto à subcategoria **leitura de representação espacial**, atividades

envolvendo a representação do *campus* exigiram dos participantes a capacidade de interpretar representações gráficas do espaço. As falas indicaram o esforço coletivo em localizar ambientes específicos (blocos, auditório, biblioteca, guarita, ginásio, etc.) e atribuir sentido aos elementos da maquete. Frases como “essa escada é dentro” (AudGF1), “é a rampa da entrada” (AudGF2), “aqui é o B” (AudGF2), “tem dois Fs” (AudGF1), demonstram como os participantes mobilizaram competências relacionadas à organização espacial, ao reconhecimento de símbolos e à interpretação de representações bidimensionais e tridimensionais.

A leitura do espaço vivido, identificada pela subcategoria **leitura e conhecimento espacial**, apareceu fortemente nos relatos dos participantes, que demonstraram conhecimento do *campus* a partir de sua circulação cotidiana. Comentários como “a direita é muito mais usada pela galera da hotelaria” (AudGF1) e “ali todo mundo passa, vai pro banheiro ou pra sala” (AudGF2) evidenciam que os sujeitos conhecem, avaliam e reinterpretam o espaço escolar a partir de seus próprios deslocamentos, práticas e vivências.

Na subcategoria **necessidades**, as manifestações foram recorrentes, revelando um mapeamento das carências percebidas. Os participantes manifestaram demandas relacionadas à realidade escolar, tais como alimentação no *campus* (“a gente reivindica pra [sic] ter comida aqui pra nós” - AudGF3), estacionamento seguro (“a gente chega na chuva” - AudGF3, “Eu venho de carro com medo de ser sequestrada” - AudGF2), infraestrutura (“Problemas na internet … É o nosso problema” - AudGF3) e espaços adequados de descanso (“Gente, ó, isso aqui [espaço de descanso com redes] tem lá no *campus* Brasília.” - AudGF2).

A categoria experiência de aprendizagem indica que o jogo possibilitou a articulação com a vivência concreta dos sujeitos, favorecendo processos de aprendizagem. A atividade promoveu o engajamento dos participantes não apenas de forma afetiva, social e política.

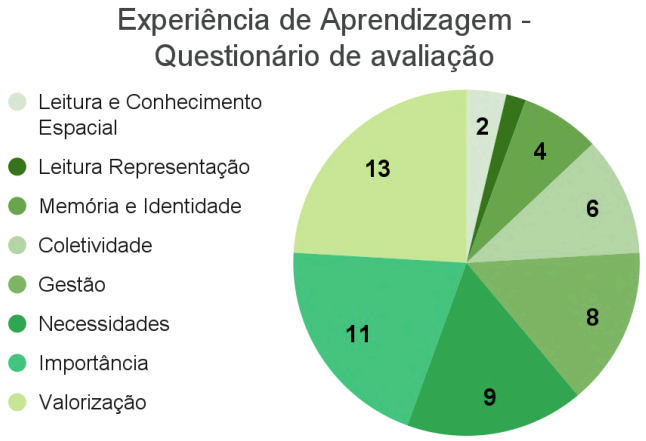
4.1.2 Questionário de avaliação

4.1.2.1 Perguntas abertas

As respostas aos questionários de avaliação das oficinas dentro da categoria experiência de aprendizagem, foram classificados em sete subcategorias: **coletividade (i)**, **gestão (ii)**, **leitura de representação espacial (iii)**, **leitura e conhecimento espacial (iv)**, **memória e identidade (v), necessidades (vi)**,

valorização (vii) e **importância (viii)**. O Gráfico 16 apresenta a distribuição de respostas dos participantes em cada subcategoria.

Gráfico 16 — Experiência de Aprendizagem: questionário de avaliação



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Sobre a dimensão coletiva representada pela subcategoria **coletividade**, ela aparece fortemente nas respostas, com ênfase na ideia de que os espaços são compartilhados por diferentes sujeitos. Expressões como “todos nós usamos os mesmos espaços de formas diferentes” (AvaGF1) reforçam a noção de que o jogo gerou uma reflexão sobre o espaço escolar como bem comum.

Apareceram respostas relacionadas sobre a gestão e manutenção dos espaços, estabelecendo a subcategoria **gestão**. Algumas respostas revelaram uma compreensão sistêmica da complexidade envolvida, como em “a necessidade real dos espaços e a conexão dos reitores, diretores, discentes e docentes em conjunto” (AvaGF2) e “é muito mais complexo gerenciar e manter conservado” (AvaGF2). Também foi apontada a importância da escuta estudantil na tomada de decisões, como em “é importante consultar os alunos acerca de melhorias no *campus*” (AvaGF3). Tais falas evidenciam que o jogo contribuiu para desenvolver uma consciência política sobre a administração dos espaços escolares e a importância da participação dos diferentes atores envolvidos.

Houve uma ocorrência classificada na subcategoria **leitura de representação espacial**, onde o participante afirmou que gostou da experiência de “tentar relacionar um ambiente conhecido com um quebra-cabeças e montá-lo” (AvaGF1).

Sobre a subcategoria **leitura e conhecimento espacial**, a atividade exigiu dos participantes um esforço de localização, nomeação e relação com os espaços.

Respostas como “a interação com os espaços” (AvaGF2) e “a estrutura do campo [sic]” (AvaGF3), quando perguntados quais aspectos mais gostaram nos jogos, demonstram que os participantes foram estimulados a uma leitura mais atenta do espaço.

Quanto à subcategoria **memória e identidade,** os dados também demonstram que a atividade evocou memórias afetivas e identitárias associadas ao percurso formativo dos participantes. Falas como “relembrar os locais que mais convivi durante esse tempo de curso” (AvaGF2) e “tenho muito mais apego e memória com cada canto de meu *campus*” (AvaGF2) indicam que os jogos motivaram reflexão sobre o vínculo com o espaço escolar. Por outro lado, também surgem relatos que evidenciam um distanciamento: “eu não faço muita coisa no *campus*, então foi difícil marcar os locais que mais gosto” (AvaGF2).

A subcategoria **necessidades** reuniu as falas que apontam para carências percebidas na infraestrutura escolar, especialmente em relação ao conforto, segurança e acolhimento. Foram recorrentes as menções à ausência de refeitório, cantina, estacionamento seguro e espaços de convivência para alunos adultos. Algumas respostas enfatizaram que “é preciso resolver as questões dos estacionamentos” (AvaGF3) e que “há poucos espaços confortáveis de convivência” (AvaGF1).

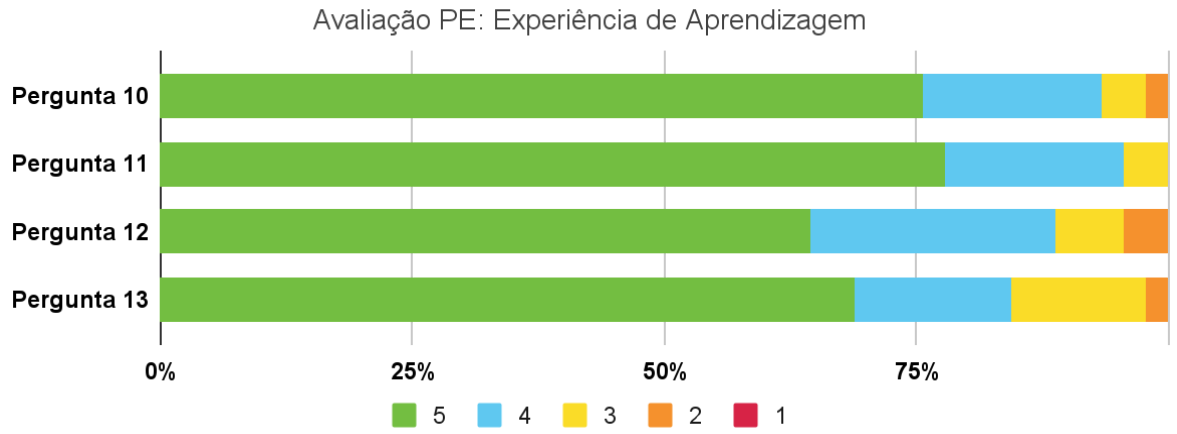
A subcategoria **valorização** relaciona-se com o reconhecimento do valor dos espaços escolares e a percepção de que muitas vezes eles passam despercebidos no cotidiano. Afirmações como “tivemos que refletir sobre a estrutura da escola que muitas vezes não prestamos atenção” (AvaGF1) e “a gente devia dar mais valor” (AvaGF1) indicam um deslocamento de perspectiva propiciado pela atividade. A valorização também aparece vinculada ao reconhecimento de que o *campus* “tem muito a oferecer” (AvaGF2) e que os espaços “deveriam ser melhor explorados” (AvaGF1) pelos alunos.

A subcategoria **importância** expressa que os espaços de uso comum foram amplamente reconhecidos como relevantes para o bem-estar, a convivência e a qualidade da vida escolar. Os participantes destacaram que são “importantes para a interação social [...]” (AvaGF2), “[...] nos permitem conhecer novas pessoas” (AvaGF1) e que “[...] se esses espaços não são receptivos, todo o ambiente é comprometido [...]” (AvaGF1). Além disso, foram atribuídas a eles funções simbólicas e afetivas, como descanso, lazer, leitura e convivência informal.

4.1.2.2 Perguntas escala Likert

As respostas revelam que os participantes perceberam o jogo como um recurso eficaz para refletir sobre os espaços de uso comum na escola. Isso inclui reconhecer a importância desses espaços, pensar nas necessidades dos usuários e fazer relações com situações reais. A média alta evidencia o potencial pedagógico do jogo, enquanto o desvio-padrão indica que houve diferentes níveis de apropriação desse conteúdo entre os participantes (Gráfico 17 e Quadro 7).

Gráfico 17 — Avaliação PE: Experiência de Aprendizagem



Fonte: elaborado pelo autor (2025)

Quadro 7 — Estatísticas Escala Likert: Experiência de Aprendizagem

Pergunta 10: O jogo contribuiu para meu entendimento sobre a importância dos espaços de uso comum de uma escola. **Pergunta 11:** O jogo me fez refletir sobre as necessidades dos usuários dos espaços de uso comum de uma escola. **Pergunta 12:** Identifiquei relações entre as dinâmicas do jogo e situações reais em uma escola. **Pergunta 13:** O jogo despertou o meu interesse em conhecer mais sobre os espaços de uso comum em ambientes escolares.		
Média: 4,60	**Mediana: 5**	**Desvio-padrão: 0,72**

Fonte: elaborado pelo autor (2025)

O ESPAÇO DA ESCOLA:

jogos para refletir sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT

RELATÓRIO ANÁLISE DE DADOS
OBJETIVO B - ESPAÇO ESCOLAR

BRASÍLIA 2025

SUMÁRIO

RELATÓRIO ANÁLISE DE DADOS OBJETIVO B - ESPAÇO ESCOLAR..... 404
1 LOCALIZAÇÃO..... 405
2 ENTORNO..... 406
3 LIMITES E TRANSIÇÕES..... 408
4 DIMENSÕES..... 409
5 FORMA..... 410
5.1 Conjunto Principal - Blocos A, B e C..... 411
5.2 Bloco D – Laboratórios De Gastronomia..... 411
5.3 Bloco E – Espaço de Vivência..... 412
5.4 Bloco F – CFT (Centro De Formação Tecnológica)..... 412
5.5 Bloco G – Ginásio Poliesportivo..... 413
5.6 Espaços Abertos e Articulações..... 413
6 ESPECIFICIDADE..... 414
7 MOBILIÁRIO..... 414
8 ESPAÇOS DE USO COMUM: CIRCULAÇÃO..... 417
9 ESPAÇOS DE USO COMUM: ENCONTROS..... 417
10 ESPAÇOS DE USO COMUM: ÓCIO..... 419
11 ESPAÇOS DE USO COMUM: ENSINO/PESQUISA/EXTENSÃO..... 419
REFERÊNCIA..... 420

RELATÓRIO ANÁLISE DE DADOS OBJETIVO B - ESPAÇO ESCOLAR

Este relatório sintetiza as informações coletadas por meio da pesquisa histórico documental e da observação de reconhecimento para as categorias de análise referentes ao objetivo de caracterizar os espaços escolares de uso comum. O Quadro 1 descreve as categorias de análise e as relaciona com os métodos e fontes de dados.

Quadro 1 — Categorias de análise - Objetivo B

Objetivo B:		**Caracterizar os espaços escolares de uso comum.**			
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**	**Natureza**	**Métodos**	**Fontes**
1	Localização	Onde a escola está situada na trama urbana.	Material	Histórico documental	Documentos (desenhos técnicos e mapas)
2	Entorno	O que existe na imediação dos limites da escola; quais são as vias de acesso e de delimitação; existência de elementos geográficos de destaque (relevo, corpos d'água, cobertura vegetal); uso do solo predominante; equipamentos urbanos de destaque.	Material	Observação	Documentos (desenhos técnicos e mapas)/ notas de campo
3	Limites e transições	O que delimita o interno/externo, como por exemplo muros, grades e cercas.	Material	Histórico documental, Observação	Documentos (desenhos técnicos)/ notas de campo
4	Dimensões	As dimensões do terreno e proporções da massa edificada.	Material	Histórico documental	Documentos (desenhos técnicos)
5	Forma	As massas edificadas e não edificadas; os cheios e os vazios; o fechado e aberto; o curvo e o retilíneo.	Material	Histórico documental, Observação	Documentos (desenhos técnicos)/ notas de campo
6	Especificidade	Uso coletivo ou exclusivo	Organizacional e institucional	Histórico documental,	Documentos (desenhos

Objetivo B:		Caracterizar os espaços escolares de uso comum.			
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**	**Natureza**	**Métodos**	**Fontes**
				Observação	técnicos)/ notas de campo
7	Mobiliário	Tipologia, materiais e acabamentos, distribuição no espaço (layout)	Material	Observação	Notas de campo
8	Espaços de uso comum: circulação	Espaços de uso comum destinados para circulação de pessoas	Organizacional e institucional	Histórico documental, Observação	Documentos (desenhos técnicos)/ notas de campo
9	Espaços de uso comum: encontros	Espaços de uso comum destinados para promover a interação social	Organizacional e institucional	Histórico documental, Observação	Documentos (desenhos técnicos)/ notas de campo
10	Espaços de uso comum: ócio	Espaços de uso comum destinados para promover o ócio e o descanso	Organizacional e institucional	Histórico documental, Observação	Documentos (desenhos técnicos)/ notas de campo
11	Espaços de uso comum: ensino/pesquisa/extensão	Espaços de uso comum destinados para atividades de ensino, pesquisa e extensão	Organizacional e institucional	Histórico documental, Observação	Documentos (desenhos técnicos)/ notas de campo

Fonte: elaborado pelo autor (2025).

A seguir são apresentados por categoria de análise a síntese dos dados coletados na observação de reconhecimento e na análise documental dos desenhos técnicos e imagens de satélite.

1 LOCALIZAÇÃO

O *campus* Riacho Fundo do IFB localiza-se no Riacho Fundo I, Região Administrativa instituída em 1993 e que fica no sudeste do Distrito Federal. Originou-se nos anos de 1990 a partir do loteamento de uma granja com mesmo nome, para onde o governo transferiu moradores de ocupações irregulares em outras localidades do DF (Distrito Federal, [20--?]).

2 ENTORNO

A escola encontra-se no limiar entre uma Zona Urbana Consolidada e uma Zona Urbana de Uso Controlado I, segundo o Plano Diretor de Ordenamento Territorial (Distrito Federal, 2009). Ainda que este documento esteja em processo de atualização, a sua versão vigente associada com a observação *in loco* e imagens de satélite permitem identificar que a escola está de fato localizada em um espaço de transição entre uma área urbana e uma área com cobertura vegetal típica do cerrado (Figura 1), que constitui a Área de Proteção Ambiental (APA) do Planalto Central (IPEDF, 2023).

Figura 1 – Entorno



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

O acesso principal se dá pela Estrada Parque Núcleo Bandeirante (EPNB), por meio da Avenida Sucupira, que liga a EPNB à Avenida Cedro. Ambas são vias largas, com quatro pistas e canteiros centrais arborizados, sendo que o da Av. Sucupira conta com bancos, pergolados e equipamentos de lazer (Figura 2 e Figura 3). Há pontos de ônibus próximos ao *campus*, incluindo um em frente à entrada principal (sem abrigo) e outro com abrigo próximo à Capela Santos Anjos da Guarda.

Figura 2 – Entorno: Avenida Sucupira



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

O entorno do *campus* é diverso: ao norte e oeste predominam áreas residenciais e comerciais, com edificações de até cinco pavimentos na Av. Cedro e até oito na Av. Sucupira (Figura 3). Identifica-se uso misto, incluindo oficinas, lanchonetes, igrejas, escolas e serviços públicos como corpo de bombeiros e policlínica.

Figura 3 – Entorno: edificações



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Nas proximidades, destacam-se espaços institucionais e de convivência, como escolas de ensino fundamental e médio, o Centro Olímpico e Paralímpico do Riacho Fundo, e praças com quadras poliesportivas e quiosques. Em frente ao *campus*, há ainda um Ponto de Encontro Comunitário (PEC), com pequena rampa de skate, reforçando o caráter de convivência do local.

3 LIMITES E TRANSIÇÕES

Os limites físicos do *Campus* Riacho Fundo são compostos, majoritariamente, por muretas de baixa altura (aproximadamente 20 cm) sobre as quais se assentam grades metálicas permeáveis à visão. Essa conformação está presente ao longo da Avenida Cedro, da Avenida Sucupira, bem como nas divisas laterais e fundos do terreno. Tal solução permite visibilidade do interior do *campus*, o que favorece a transparência visual e o sentido de abertura simbólica à comunidade, ainda que mantenha o controle físico de acesso.

Nos trechos em que o *campus* faz divisa com lotes ocupados, observam-se muros de alvenaria, que impõem um limite opaco e mais rígido. Por outro lado, os lotes desocupados mantêm a mesma tipologia de cerca do *campus*, criando uma continuidade visual e sugerindo limites mais fluidos, com transições espaciais menos abruptas entre os terrenos.

Quanto aos dispositivos de transição e controle de acesso, o *campus* conta com:

a) Um portão de pedestres posicionado junto à guarita, que define claramente a passagem do espaço público para o espaço institucional;
b) Um portão veicular principal, junto à guarita, que reforça o controle sobre o acesso motorizado;
c) Um acesso secundário para pedestres, localizado em frente ao hall principal, mas que fica permanentemente fechado;
d) Um acesso lateral para veículos próximo ao bloco principal, provavelmente voltado para operações logísticas, como carga e descarga.

Os limites do *campus* articulam diferentes níveis de transição espacial — visual, física e simbólica — entre o espaço escolar e o seu entorno. A escolha por grades permeáveis, em vez de muros fechados, sugere a ideia de abertura institucional, ao mesmo tempo em que os acessos evidenciam a necessidade de segurança e controle do fluxo de pessoas (Figura 4).

Figura 4 – Limites e transições: grades e guarita



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

4 DIMENSÕES

O *Campus* Riacho Fundo está localizado na Avenida Cedro, em um terreno de aproximadamente 300 m de testada norte, 189 m a leste, 312 m ao sul e 200 m a oeste, com recuo de cerca de 14 metros em relação à avenida. A área apresenta terreno plano e em leve declive, cercado por terrenos baldios com vegetação de cerrado e sem presença de corpos d'água.

A topografia em declive do terreno parece contribuir para um alinhamento visual da edificação com a linha do horizonte, reforçando a horizontalidade do conjunto (Figura 5). Ainda que as construções possuam térreo e pavimento superior, o conjunto edificado preserva uma composição horizontal, com predominância de linhas retas e horizontais.

Figura 5 – Dimensões: alinhamento com linha do horizonte



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Implantado em um terreno de aproximadamente 60.000 m², com cerca de 6.600 m² de área edificada, representando uma taxa de ocupação de 11%. Ou seja, existe disponibilidade de áreas livres (Figura 6), favorecendo a ventilação natural, a incidência solar e a possibilidade de futuras ampliações ou diversificação dos usos externos.

Figura 6 – Dimensões: área livre



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

5 FORMA

Possui uma implantação dispersa, composta por cinco massas edificadas principais (Blocos A a G), dispostas de forma setorizada, sem a presença de

passarelas cobertas entre os edifícios. A organização espacial adota formas retangulares e linhas predominantemente horizontais.

5.1 Conjunto Principal - Blocos A, B e C

Formam o núcleo central do *campus* e delimitam um hall de entrada de pé-direito duplo, que articula os acessos aos blocos A (Auditório), Bloco B (Biblioteca) e Bloco C (Pedagógico e Administrativo) (Figura 7). Este último possuí dois andares, com um átrio central aberto, delimitado por corredores longitudinais que conduzem aos fundos. O pavimento superior é acessado por duas escadas e uma rampa, com a circulação em formato de “O”. O conjunto articula funções administrativas, acadêmicas e culturais e conforma uma pequena praça interna, com canteiros quadrados e bancos de concreto, criando um espaço de convivência.

Figura 7 – Forma: Conjunto principal (Blocos A, B e C)



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

5.2 Bloco D – Laboratórios De Gastronomia

Localizado à esquerda do conjunto principal, este bloco é retangular, com uma circulação longitudinal central que distribui os laboratórios (Figura 8). Possui pátios de acesso com áreas cobertas nos extremos e mantém a mesma linguagem de formas retas e linhas horizontais dos demais edifícios.

Figura 8 – Forma: Bloco D (Laboratórios)



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

5.3 Bloco E – Espaço de Vivência

Situado atrás do Bloco C, este edifício quadrangular abriga a cantina e o uma área para refeições (Figura 9). Metade da área é destinada a serviços de alimentação, e a outra metade era uma área aberta coberta com mesas. Ao longo da pesquisa passou por reforma e hoje é um salão fechado com amplas janelas.

Figura 9 – Forma: Bloco E (Vivência)



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

5.4 Bloco F – CFT (Centro De Formação Tecnológica)

À direita do conjunto principal, este bloco é formado por containers reutilizados, dispostos em formato de “U”, delimitando uma praça central aberta (Figura 10). Abriga laboratórios e salas de reunião. O acesso aos ambientes ocorre diretamente pela praça, configurando um conjunto de módulos autônomos, com estética industrial.

Figura 10 – Forma: Bloco F (CFT)



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

5.5 Bloco G – Ginásio Poliesportivo

Localizado ao fundo do *campus*, alinhado ao conjunto principal, o ginásio possui quatro acessos e ambientes de apoio como vestiários, sanitários e depósito sobre mezanino (Figura 11). Sua presença reforça o eixo longitudinal de ocupação do *campus*.

Figura 11 – Forma: Bloco G (Ginásio)



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

5.6 Espaços Abertos e Articulações

Entre os blocos C, D, E e G encontra-se uma praça pavimentada, com container adicional que abriga o grêmio estudantil (Figura 12). Há também uma área de estacionamento à esquerda e terrenos não edificados à direita, junto à Av. Sucupira.

Figura 12 – Forma: articulação entre blocos



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

A forma do *Campus* Riacho Fundo revela uma implantação com edificações de geometrias simples e linguagem padronizada, priorizando a setorização das funções. A ausência de passarelas cobertas pode limitar a conexão protegida entre os blocos, especialmente em dias chuvosos, o que pode impactar na fluidez da circulação cotidiana.

6 ESPECIFICIDADE

A espacialidade do *campus* combina áreas de uso coletivo amplamente acessíveis com ambientes de uso técnico e pedagógico mais restrito.

Embora sejam de uso coletivo, áreas como a biblioteca, o ginásio e o espaço de vivência possuem acesso controlado por horários de funcionamento e pela possibilidade de trancamento.

7 MOBILIÁRIO

Observa-se nas áreas de uso comum a presença de dois tipos: um conjunto de mesa com 4 bancos fixos (Figura 13) e longarinas de até 3 lugares (Figura 14). Observou-se que a disposição desses móveis foi alterada em diferentes visitas, com as mesas e bancos ocupando o hall de entrada e as longarinas dispostas na circulação interna que delimita o átrio central. Neste átrio, há jardineiras em concreto com assentos integrados, configurando uma praça interna. Além dos mobiliário citado, identifica-se também armários metálicos (Figura 15), um balcão em “U” no hall (Figura 16), escaninhos (Figura 17), armário com microondas para uso dos estudantes, estantes com livros e mesas com computadores.

Figura 13 – Mobiliário: mesas com bancos



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Figura 14 – Mobiliário: longarinas



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Figura 15 – Mobiliário: armários



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Figura 16 – Mobiliário: balcão



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Figura 17 – Mobiliário: escaninho



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

8 ESPAÇOS DE USO COMUM: CIRCULAÇÃO

A circulação articula os diferentes setores do *campus* por meio de corredores cobertos, átrios, halls e áreas abertas pavimentadas, porém sem conexão entre blocos por passarelas cobertas, o que impõe interrupções nos fluxos em situações climáticas adversas. Uma rampa de acesso no hall principal (acessibilidade universal) e duas escadas localizadas nas extremidades do átrio completam a articulação entre os pavimentos.

As circulações externas entre os blocos ocorrem por meio de pavimentação em blocos intertravados, com paginação que define os percursos, especialmente no CFT (Bloco F) e nas praças centrais entre os edifícios. A disposição dos containers em “U” no CFT cria circulações periféricas em torno da praça, com acesso direto aos módulos internos. A praça pavimentada entre os blocos C, D, E e G atua como um importante eixo de circulação e permanência, ainda que descoberta.

9 ESPAÇOS DE USO COMUM: ENCONTROS

Os principais espaços identificados foram:

a) Hall principal (Blocos A, B e C): Localizado na confluência da biblioteca, do auditório e do bloco pedagógico/administrativo, o hall de entrada de pé-direito duplo configura um espaço de acolhimento institucional e distribuição funcional. Ainda que se trate de uma área de circulação, sua escala ampliada

e posição estratégica conferem potencial para vivências informais, encontros breves e eventos institucionais. Representa um marco simbólico de acesso e pertencimento (Figura 18).

Figura 18 – Encontro: hall principal



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

b) Átrio central do Bloco Pedagógico e Administrativo (Bloco C): Este espaço interno, delimitado por corredores no térreo, abriga três jardineiras quadrangulares com bancos de concreto, configurando uma praça interna de convivência (Figura 19).

Figura 19 – Encontro: átrio central



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

c) Espaço de Vivência (Bloco E): Composto por uma área coberta e aberta, este espaço está dividido entre os ambientes de serviço da cantina e o refeitório. O espaço estava em obras durante a realização desta pesquisa.

d) Praça central do CFT (Bloco F): Delimitada pela disposição dos containers em “U”, esta praça externa é formada por piso de blocos intertravados e seis

octógonos gramados, cada um com ipês recém-plantados ao centro (Figura 20).

Figura 20 – Encontro: praça CFT



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

e) Praça de ligação entre o estacionamento, os blocos C, D, E e G: praça pavimentada de blocos intertravados, sem cobertura vegetal, que abriga um ambiente container onde localiza-se o grêmio estudantil.

10 ESPAÇOS DE USO COMUM: ÓCIO

No bloco C, identifica-se o átrio central que pode servir como um espaço informal para pausa e descanso, porém sem uma configuração específica.

11 ESPAÇOS DE USO COMUM: ENSINO/PESQUISA/EXTENSÃO

Identifica-se apenas uma área com uma estante com livros e computador disponível livremente para estudantes utilizarem (Figura 21). Fora isso foi possível identificar áreas específicas destinadas a atividades de ensino, pesquisa e extensão nas áreas de uso comum analisadas.

Figura 21 – Ensino/pesquisa/extensão: área de estudos



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

REFERÊNCIA

DISTRITO FEDERAL (Brasil). **Administração Regional do Riacho Fundo I**. Conheça a Administração. Brasília, [20--?]. Disponível em: https://riachofundo1.df.gov.br/conheca-a-administracao. Acesso em: 15 jul. 2025.

DISTRITO FEDERAL. **Lei Complementar nº 803, de 25 de abril de 2009**. Aprova a revisão do Plano Diretor de Ordenamento Territorial do Distrito Federal – PDOT e dá outras providências. Texto consolidado. Brasília, DF: Secretaria de Estado de Desenvolvimento Urbano e Habitação do Distrito Federal, [2024]. Disponível em: https://www.seduh.df.gov.br/plano-diretor-de-ordenamento-territorial/. Acesso em: 15 jul. 2025.

INSTITUTO DE PESQUISA E ESTATÍSTICA DO DISTRITO FEDERAL (IPEDF). Área de Proteção Ambiental (APA) do Planalto Central. In: **Catalogo de Mapas do Distrito Federal.** Brasília, DF: IPEDF, 2023. Disponível em: https://catalogo.ipe.df.gov.br/layers/geonode:apa_do_planaltocentral. Acesso em: 17 jul. 2025.

O ESPAÇO DA ESCOLA:
jogos para refletir sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT

RELATÓRIO ANÁLISE DE DADOS
OBJETIVO C - USUÁRIOS

BRASÍLIA 2025

SUMÁRIO

RELATÓRIO ANÁLISE DE DADOS OBJETIVO C - USUÁRIOS..... 423
1 RELAÇÃO COM O CAMPUS..... 425
1.1. Observação..... 425
1.2 Grupo Focal..... 426
1.2.1 Questionário de Avaliação..... 426
2 CIRCULAÇÃO..... 427
2.1 Observação..... 427
2.2 Grupo Focal..... 429
2.2.1 Questionário Desafio dos Exploradores..... 429
3 ENCONTROS..... 430
3.1 Observação..... 430
3.2 Grupo Focal..... 431
3.2.1 Questionário Desafio dos Exploradores..... 431
3.2.2 Questionário de Avaliação..... 434
4 ÓCIO..... 434
4.1 Observação..... 435
4.1.1 Mapas temáticos: Encontros e Ócio..... 435
4.2 Grupo Focal..... 436
4.2.1 Questionário Desafio dos Exploradores..... 436
4.2.2 Questionário de Avaliação..... 439
5. ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO..... 439
5.1 Observação..... 439
5.2 Grupo Focal..... 440
5.2.1 Questionários Desafio dos Exploradores..... 440
6. ESPAÇOS DE USO COMUM: CONFORTO..... 442
6.1 Grupo Focal..... 442
6.1.1 Questionário Desafio dos Exploradores..... 442
6.1.2 Questionário de Avaliação..... 444
7. INCÔMODO..... 445
7.1 Grupo Focal..... 445
7.1.1 Questionário Desafio dos Exploradores..... 445
7.1.2 Áudios..... 446
7.1.3 Questionário de Avaliação..... 447
8 DESEJO..... 447
8.1 GRUPO FOCAL..... 448
8.1.1 Áudios..... 448
8.1.2 Questionário de Avaliação..... 449

RELATÓRIO ANÁLISE DE DADOS OBJETIVO C - USUÁRIOS

Este relatório sintetiza as informações coletadas por meio das observações e grupo focal (ou seja, a aplicação do Produto Educacional, os jogos) para as categorias de análise referentes ao objetivo de **identificar os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços de uso comum**.

Conforme descreve o Quadro 1, as fontes dos dados foram diversas e variam conforme a categoria de análise, incluindo:

a) Notas de campo;
b) Áudios das interações durante os grupos focais;
c) Respostas ao questionário gamificado do jogo Desafio dos Exploradores; e
d) Respostas ao questionário de avaliação do Produto Educacional.

Quadro 1 — Categorias de análise: Objetivo C

Objetivo C:		**Identificar os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços escolares de uso comum.**			
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**	**Natureza**	**Métodos**	**Fonte**
1	Relação com o *campus*	Discente (curso), servidor docente, servidor técnico administrativo, prestador de serviços e visitante.	Caracterização	Observação, Grupo focal	Notas de campo, Jogos (Questionário de Avaliação)
2	Espaços de uso comum: circulação	Como os espaços de uso comum são efetivamente utilizados pelos usuários para circulação.	Uso e necessidades	Grupo focal, Observação	Notas de campo, Jogos (Questionário gamificado)
3	Espaços de uso comum: encontros	Como os espaços de uso comum são efetivamente utilizados pelos usuários para a interação social	Uso e necessidades	Grupo focal, Observação	Notas de campo, Jogos (Questionário gamificado e Questionário de Avaliação)
4	Espaços de uso comum: ócio	Como os espaços de uso comum são efetivamente utilizados pelos usuários para o ócio e o descanso	Uso e necessidades	Grupo focal, Observação	Notas de campo, Jogos (Questionário gamificado e Questionário de Avaliação)

Objetivo C:		Identificar os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços escolares de uso comum.			
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**	**Natureza**	**Métodos**	**Fonte**
5	Espaços de uso comum: ensino/pesquisa/ extensão	Como os espaços de uso comum são efetivamente destinados para atividades de ensino, pesquisa e extensão	Uso e necessidades	Grupo focal, Observação	Notas de campo, Jogos (Questionário gamificado)
6	Conforto/incômodo	Espaço onde o usuário se sente mais à vontade ou incomodado segundo seus próprios critérios	Uso e necessidades	Grupo focal	Jogos (Questionário gamificado, Questionário de Avaliação e áudios)
7	Desejo	Manifestação dos usuários sobre o que desejam idealmente para os espaços de uso comum .	Uso e necessidades	Grupo focal	Jogos (Áudios, Questionário de avaliação)

Fonte: elaborado pelo autor (2025).

As perguntas abertas dos **questionários de avaliação** foram as seguintes:

a) “Quais aspectos do jogo você mais gostou?”
b) “Quais aspectos do jogo você menos gostou?”
c) “Com base na sua experiência durante o jogo, que reflexões você pode fazer sobre os espaços de uso comum em uma escola?”
d) “Deixe aqui seus comentários gerais sobre sua experiência.”

A seguir, cada categoria de análise será detalhada por métodos de coleta e fontes de dados. Para garantir o anonimato, as falas dos participantes, quando citadas, foram associadas ao seu grupo focal de origem e fonte de dados, segundo a codificação apresentada no Quadro 2.

Quadro 2 — Participantes dos Grupos Focais

Grupo Focal	Data de Realização	Participantes	Cursos	Fonte de Dados	CÓDIGO
1	26/05/2025	17	Licenciatura em Letras-Inglês	Áudio	**AudGF1**
				Questionário de Avaliação	**AvaGF1**
				Questionário Desafio dos Exploradores	**DsfGF1**
2	29/05/2025	10	Tecnologia em Hotelaria	Áudio	**AudGF2**
				Questionário de Avaliação	**AvaGF2**
				Questionário Desafio dos Exploradores	**DsfGF2**
3	12/06/2025	9	Técnico em Panificação e Técnico em Gastronomia	Áudio	**AudGF3**
				Questionário de Avaliação	**AvaGF3**

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

1 RELAÇÃO COM O *CAMPUS*

Os dados desta categoria de análise foram obtidos a partir dos:

a) Registros das observações realizadas com foco nos usuários, realizadas nos dias 24/10 (manhã e tarde), 27/11 (noite) e 09/12 (tarde); e
b) Questionários de avaliação do Produto Educacional.

1.1. Observação

A análise dos registros de observação revela que os espaços de uso comum do *campus* são frequentados por uma diversidade de usuários cujas formas de presença e interação com o espaço variam conforme sua **vinculação institucional** e o **momento do dia**. Ao longo dos três dias de observação (24/10, 27/11 e 09/12), foram identificados cinco perfis principais: estudantes do ensino médio, estudantes de outros cursos, servidores, terceirizados e pessoas não identificadas como membros permanentes da comunidade escolar (classificadas como "outros").

Os **estudantes do ensino médio** foram os usuários mais presentes durante

os turnos matutino e vespertino, com maior concentração nos períodos de entrada e intervalo. Esses estudantes demonstraram uma forte apropriação dos espaços de convivência, especialmente do hall de entrada, onde realizavam atividades variadas como conversas, uso do celular, refeições, estudos e, em alguns momentos, participação em atividades orientadas por professores. A frequência e o tempo de permanência indicam uma relação de pertencimento e familiaridade com o espaço escolar, mesmo em períodos de ociosidade ou ausência de aulas.

Já os **estudantes de outros cursos** (provavelmente do ensino técnico subsequente ou superior) aparecem em maior número nos turnos vespertino e noturno, geralmente em grupos menores e com comportamentos mais silenciosos e autônomos. Em muitos casos, seu uso dos espaços se restringe à circulação e a momentos de transição, como as entradas e saídas, embora também haja registros de socialização e alimentação.

Os **servidores** (docentes e técnicos administrativos) têm uma presença constante, mas menos numerosa nos espaços de uso comum. Sua circulação é observada de forma mais marcada nos horários de chegada e saída ou durante os intervalos, em geral com menor tempo de permanência.

Os **trabalhadores terceirizados** (segurança, limpeza, manutenção, etc.) são presença recorrente para o funcionamento da escola. A presença está associada à realização de tarefas operacionais e de cuidado com o espaço. Por fim, a categoria **"outros"** inclui visitantes e participantes de eventos, com presença pontual.

Em síntese, a relação das pessoas com o *campus* é marcada por **diversidade de vínculos institucionais e finalidades de uso**. Enquanto estudantes constroem práticas cotidianas de apropriação, convivência e permanência nos espaços de uso comum, servidores e terceirizados mantêm relações mais funcionais e reguladas.

1.2 Grupo Focal

1.2.1 Questionário de Avaliação

Os dados abaixo foram extraídos dos questionário de avaliação (Gráficos 1 e 2). Quase a totalidade dos **45 respondentes** das oficinas foram estudantes, com apenas um docente participante. Dos estudantes, a maioria foram de cursos de graduação (81%), com o restante dos participantes de cursos técnicos

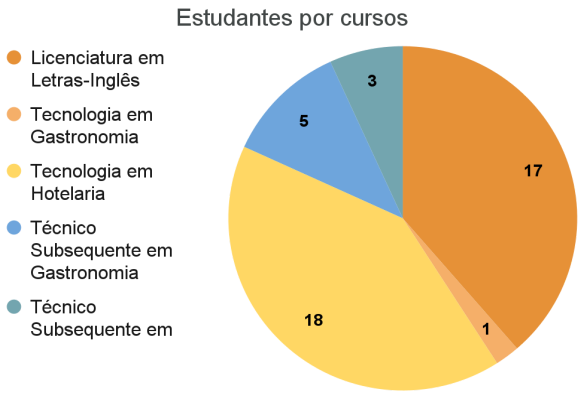
subsequentes.

Gráfico 1 — Vínculo com o IFB.



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Gráfico 2 — Cursos



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

2 CIRCULAÇÃO

Os dados desta categoria de análise foram obtidos a partir dos:

a) Registros das observações realizadas com foco nos usuários; e
b) Questionários do jogo Desafio dos Exploradores.

2.1 Observação

As observações realizadas em três diferentes datas – 24 de outubro, 27 de novembro e 9 de dezembro de 2024 – permitiram identificar padrões recorrentes e variações nos fluxos de entrada, saída e permanência dos estudantes e demais usuários nos espaços de uso comum do *campus*.

No dia **24 de outubro de 2024**, foi possível acompanhar a dinâmica completa de um dia letivo, desde o início da manhã até o início da noite. Logo cedo, entre 7h e 7h50, observou-se um fluxo crescente de entrada de estudantes e servidores, geralmente em pequenos grupos ou de forma individual, com direção majoritária às

salas de aula e locais de trabalho. Fora os momentos de entrada, saída e de intervalo, o movimento era mais reduzido e caracterizava-se pela circulação pontual de estudantes para banheiros, deslocamentos entre salas e permanência no hall de entrada.

Nos horários de intervalo (foram dois pela manhã), o fluxo se tornava mais intenso e pulverizado, com estudantes circulando em múltiplas direções: hall, quiosque externo, biblioteca e demais blocos. **O hall assumia um papel central nesses momentos, funcionando como ponto de encontro e socialização.** Em alguns trechos da observação, identificou-se o esvaziamento parcial do hall, com estudantes retornando às salas de aula ou deixando o *campus*, indicando possíveis dispensas parciais de turma.

Durante o início da tarde, registrou-se a transição entre turnos, com saída dispersa dos estudantes do período matutino e chegada, também espaçada, de estudantes de outros cursos. Nesse momento, a movimentação era mais calma, com circulação de servidores, alguns visitantes (em função de um evento alusivo ao Outubro Rosa) e estudantes em deslocamentos pontuais. A partir das 16h, a saída dos usuários se intensificou novamente, sendo mais evidente a partir das 17h50, quando grupos pequenos e médios de estudantes deixavam o *campus*. Nesse horário, já não se observava fluxo de entrada, marcando o encerramento gradual das atividades do dia.

No dia **27 de novembro de 2024**, as observações concentraram-se no período da noite. O fluxo geral foi mais reduzido em comparação ao turno diurno. Entre 18h e 18h30, a circulação era esparsa, com poucas chegadas e saídas registradas. A partir das 18h40, verificou-se um aumento mais expressivo na entrada de estudantes e servidores, inclusive com a identificação de grupos dirigindo-se ao auditório, sugerindo a realização de um evento. O uso da rampa de acesso foi observado pontualmente. Em seguida, o fluxo voltou a diminuir, com registros pontuais de circulação no hall e saídas esparsas. A saída mais concentrada ocorreu entre 21h20 e 22h, com indivíduos e pequenos grupos deixando o *campus*.

Por fim, no dia **9 de dezembro de 2024**, as observações ocorreram no período da tarde. O início da jornada, às 12h45, foi marcado por um intenso fluxo de entrada, enquanto a saída se dava de forma mais espaçada e contínua. Ao longo do tempo, observou-se circulação constante entre hall, biblioteca, salas de aula e

andares superiores, com a formação de pequenos grupos e uso pontual da rampa. Os momentos fora os de entrada, de saída e de intervalo foram caracterizados por menor movimentação, com deslocamentos localizados entre salas e laboratórios. No intervalo das 15h50, a saída foi mais significativa, especialmente em grupos pequenos. Entre 17h e 18h10, esse movimento de saída se intensificou novamente, com grupos de estudantes e servidores deixando o *campus* de forma progressiva. Um leve fluxo de chegada ainda foi observado próximo das 18h, encerrando a jornada com circulação moderada.

Em síntese, as observações apontam para a existência de padrões de circulação que variam de acordo com o turno, o tipo de atividade (entrada, saída, intervalo ou entre esses períodos), e o perfil dos usuários. O hall, os corredores de acesso e os espaços externos próximos à entrada do *campus* assumem papel central na dinâmica cotidiana dos estudantes e servidores, funcionando como pontos de passagem, encontro e permanência.

2.2 Grupo Focal

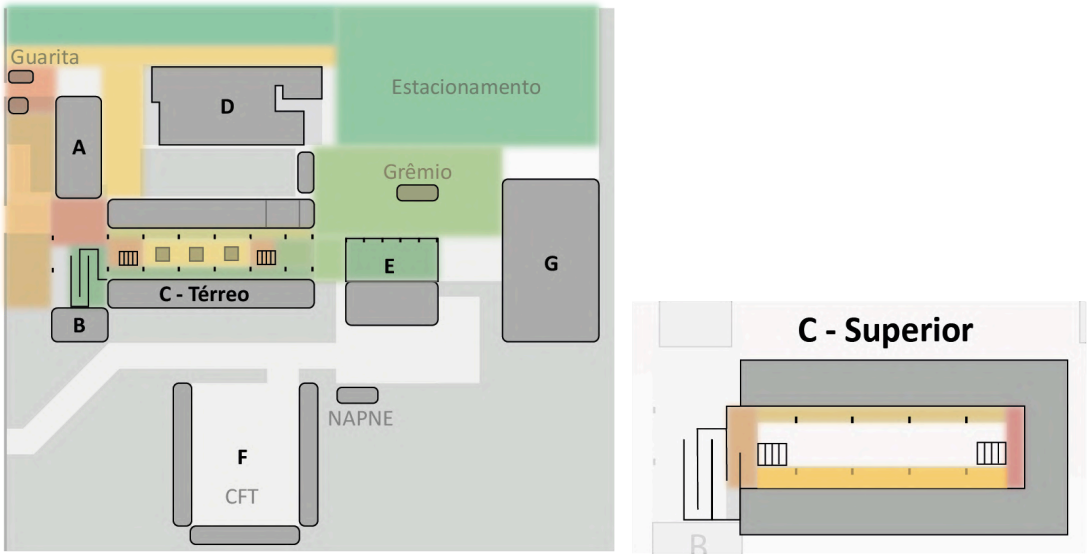
2.2.1 Questionário Desafio dos Exploradores

A maioria dos **24 respondentes** mencionou o local de aula (sala ou laboratório) como destino ao chegarem ao *campus*, o que condiz com seus horários de chegada, que é próximo dos seus turnos de estudos.

A maioria dos estudantes da noite não faz um intervalo, pois o horário da noite é mais curto e saem entre as 21:30 e 22:00. Os da tarde costumam realizar um intervalo e o fazem entre as 15:10 e 16:10, tendo como destino principalmente o espaço do hall, porém também foram citados os corredores e a própria sala de aula.

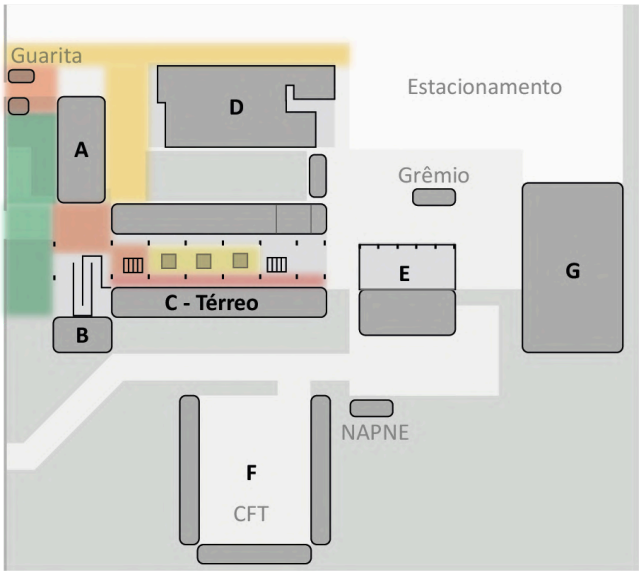
As figuras abaixo apresentam em uma escala de cores os locais mais utilizados pelos respondentes em suas circulações de chegada, intervalo e saída pelo turno da tarde (Figura 1) e noite (Figura 2). Observa-se que os respondentes da noite circulam menos pelo *campus*, porém o hall de entrada destaca-se nos dois turnos.

Figura 1 — Circulação (turno vespertino)



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Figura 2 — Circulação (turno noturno)



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

3 ENCONTROS

Os dados desta categoria de análise foram obtidos a partir dos:

a) Registros das observações realizadas com foco nos usuários;
b) Questionários do jogo Desafio dos Exploradores; e
c) Questionários de avaliação do Produto Educacional.

3.1 Observação

No dia **24 de outubro de 2024**, as atividades coletivas foram expressivas ao

longo dos dois turnos. O hall de entrada destacou-se como o principal ponto de encontro, com grupos pequenos e médios reunidos para conversas, jogos, refeições e realização de tarefas escolares. Em um dos registros, observou-se uma turma utilizando o hall para atividades escolares com a presença de uma professora, o que evidencia a apropriação do espaço como extensão da sala de aula. Durante os intervalos, identificou-se outras atividades coletivas: jogos em grupo, estudantes assistindo a vídeos coletivamente e reorganização espontânea do mobiliário. A formação de filas para o micro-ondas e a permanência prolongada de estudantes nas mesas sugerem dinâmicas de grupo vinculadas às refeições e à espera. À tarde e início da noite, mesmo com menor fluxo, o hall manteve-se como ponto de encontro, ainda que com grupos reduzidos. A ausência de funcionamento do quiosque de lanches pela tarde foi um fator que influenciou essas dinâmicas, levando estudantes a sair do *campus* para buscar alimentação.

Em 27 de novembro de 2024, as atividades coletivas seguiram presentes no turno da noite, ainda que a maioria das interações tenham ocorrido em grupos pequenos.

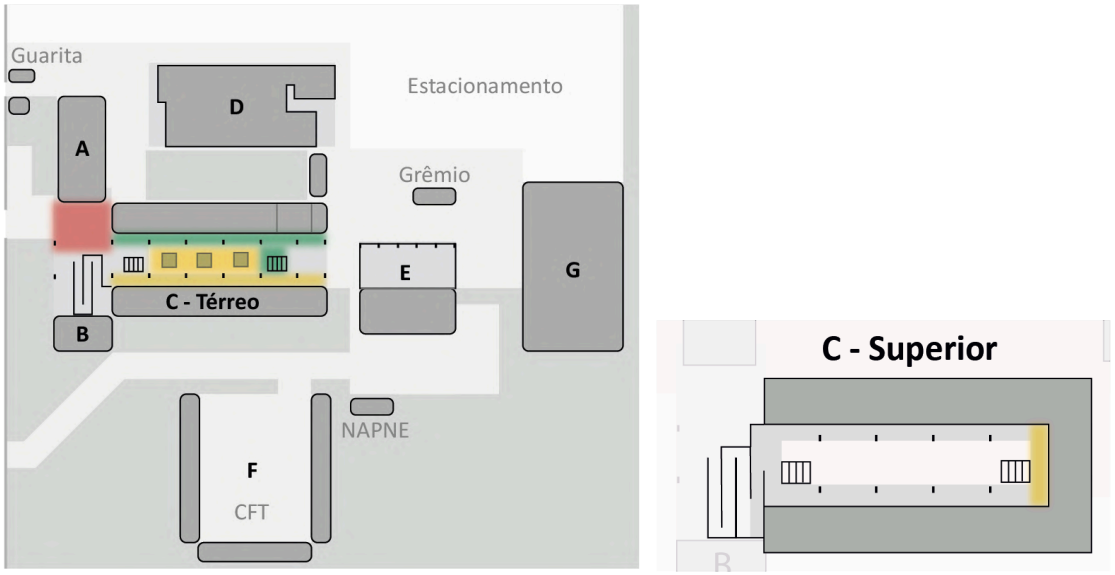
No dia 9 de dezembro de 2024, houve maior intensidade de atividades coletivas, especialmente entre o almoço e o início da tarde. O hall foi o espaço central dessas dinâmicas, com estudantes reunidos para refeições, conversas, jogos e atividades pedagógicas orientadas. A reorganização do mobiliário por uma turma, com acompanhamento docente, evidencia uma apropriação do espaço para fins educativos. Além disso, o balcão do hall foi utilizado como local de credenciamento para um evento, indicando o uso ligado à atividades de extensão.

3.2 Grupo Focal

3.2.1 Questionário Desafio dos Exploradores

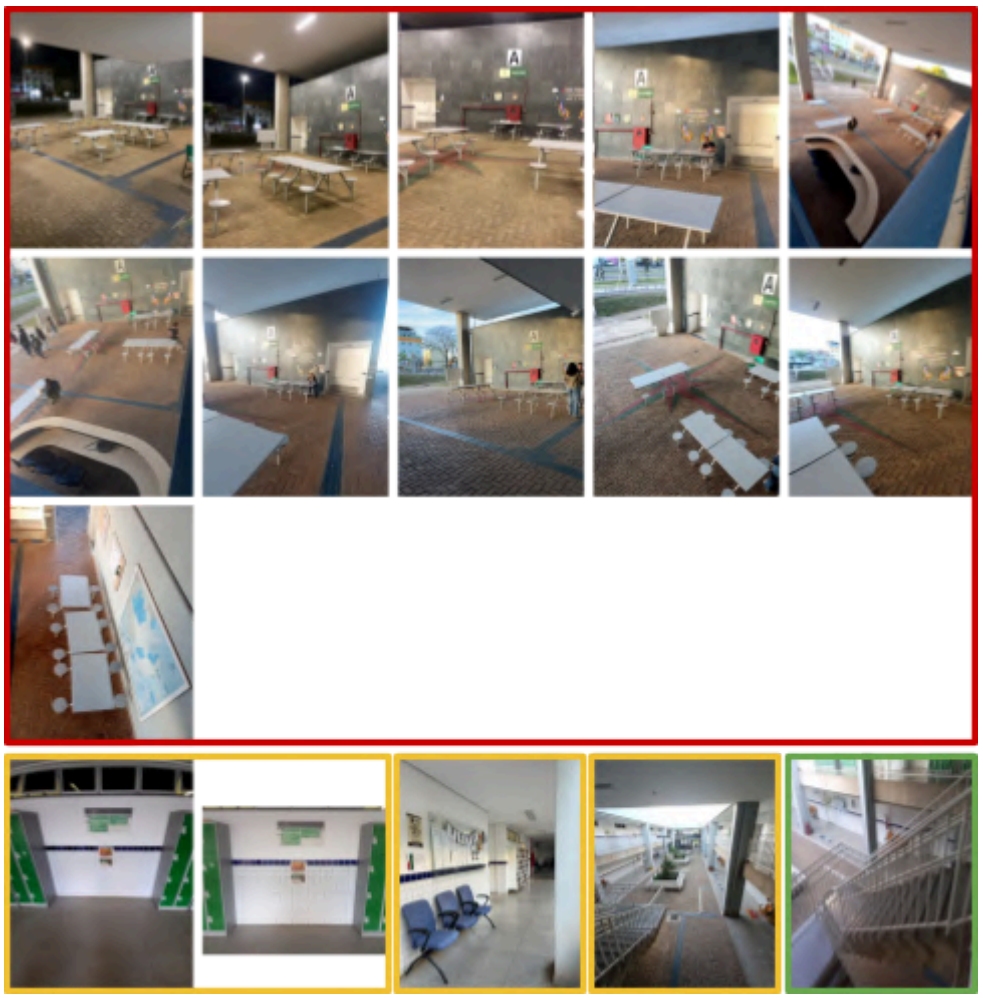
Dentre os 23 respondentes, o local mais mencionado foi o hall dos Blocos A, B e C, citado em cerca de 70% das ocorrências, seguido por espaços de circulação no Bloco C (térreo e superior) e o átrio central próximo das salas de aula (Figuras 3 e 4).

Figura 3 — Encontro



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Figura 4 — Encontro: registros dos participantes

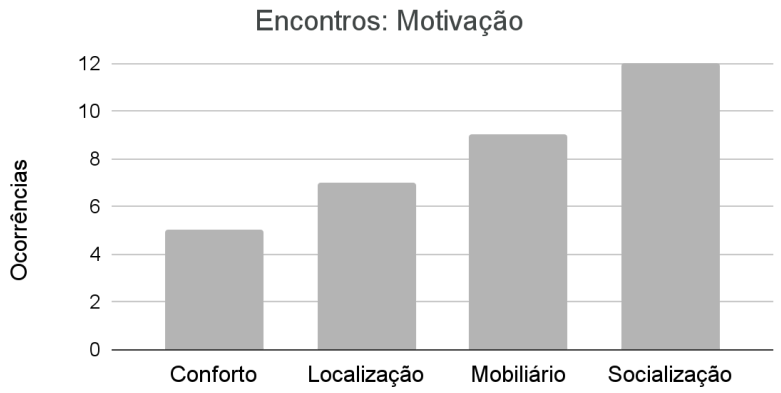


Fonte: elaborado pelo autor (2025).

A motivação para a escolha desses espaços foi relacionado pelos

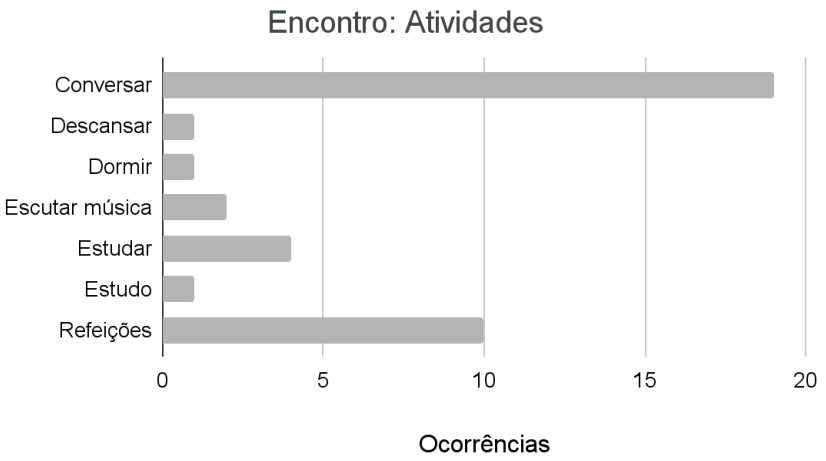
participantes a socialização (facilidade de encontrar colegas e interagir antes ou após as aulas), localização estratégica (próximos das entradas e das salas de aula), pela presença de mobiliário (mesas, cadeiras e bancos) e conforto (ambientes arejados, iluminados e agradáveis) (Gráfico 4). A principal atividade mencionada foi conversar, seguida de atividades envolvendo refeições (Gráfico 5).

Gráfico 4 — Encontros: Motivação



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

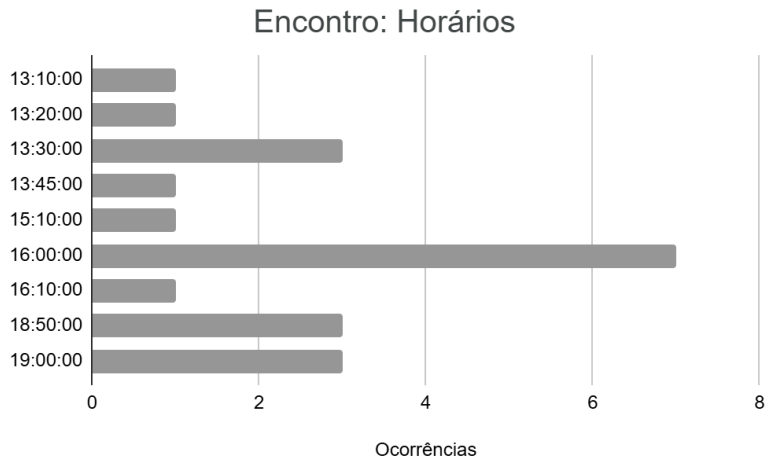
Gráfico 5 — Encontros: Atividades



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Os horários de pico ocorreram em dois turnos: início da tarde (13:30, associado à chegada para aulas vespertinas) e meio da tarde (16:00, vinculado aos intervalos) e início da noite (18:50 a 19:00, horário de chegada do turno noturno) (Gráfico 6).

Gráfico 6 — Encontros: Horários



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

3.2.2 Questionário de Avaliação

As respostas à pergunta aberta **“Com base na sua experiência durante o jogo, que reflexões você pode fazer sobre os espaços de uso comum em uma escola?”** evidenciam a valorização dos espaços destinados ao encontro, à socialização e à convivência no ambiente escolar. Os participantes associaram esses espaços a aspectos como interação social, construção de vínculos e qualidade do tempo compartilhado com colegas e membros da comunidade escolar.

Frases como “são importantes para o social da comunidade” (AvaGF1) e “nos permitem conhecer novas pessoas e ter um tempo de qualidade com nossos amigos” (AvaGF1) reforçam a compreensão de que tais ambientes cumprem uma função que vai além do apoio físico à rotina escolar: eles atuam como mediadores de experiências coletivas, fundamentais para o desenvolvimento de pertencimento e relações interpessoais. Essa percepção é reafirmada por outras falas que apontam a importância desses espaços para a integração entre alunos e docentes, como no comentário: “podem contribuir para maior interação e conhecimento entre os alunos e corpo docente do *Campus*” (AvaGF3).

4 ÓCIO

Os dados desta categoria de análise foram obtidos a partir dos:

a) Registros das observações realizadas com foco nos usuários;
b) Questionários do jogo Desafio dos Exploradores; e
c) Questionários de avaliação do Produto Educacional.

4.1 Observação

No dia **24 de outubro de 2024**, mesmo nos períodos de maior fluxo, observou-se uma presença significativa de estudantes engajados em atividades individuais como uso de celular, leitura ou descanso. As longarinas e mesas do hall serviram de apoio para estudantes que dormiam ou aguardavam o início das aulas. O átrio do Bloco C, embora amplo e sombreado, teve menor uso, com prevalência de indivíduos isolados manuseando dispositivos móveis. O pátio do Bloco D também foi utilizado para descanso e leitura individual. A falta de mobiliário apropriado para essas práticas se evidenciou no uso das mesas e cadeiras como áreas de repouso. À tarde e ao iniciar a noite, com menor circulação, aumentou a proporção de estudantes em atividades silenciosas, como assistir a vídeos, usar o celular ou simplesmente permanecer sozinhos nos corredores e áreas de circulação.

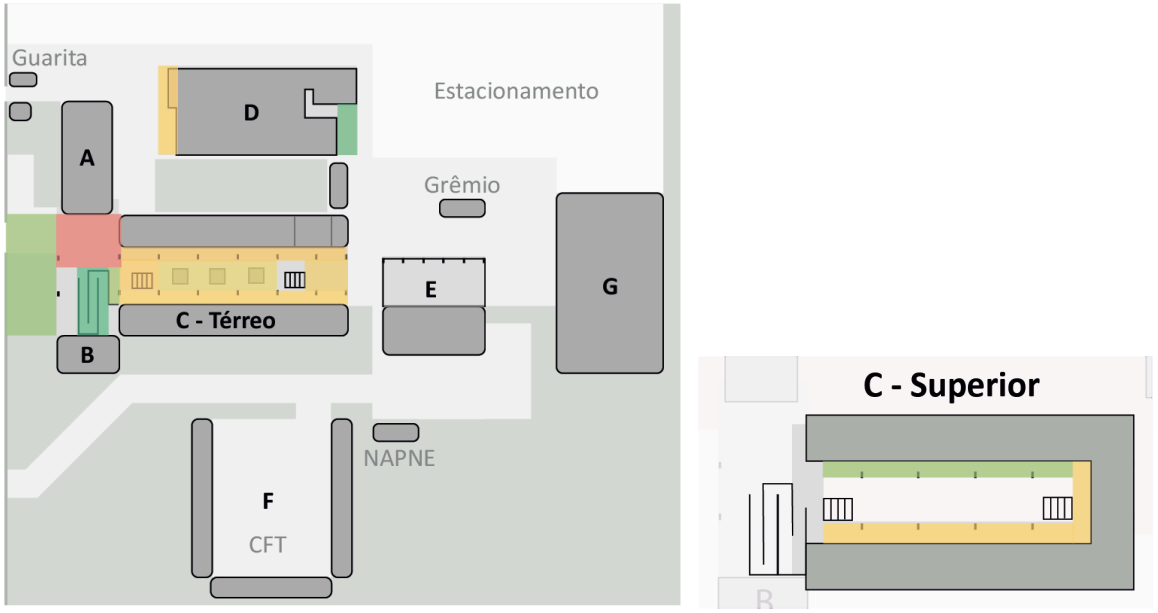
Em **27 de novembro de 2024**, as atividades individuais predominaram. Estudantes foram observados isoladamente no hall e no átrio, envolvidos em práticas de descanso, leitura ou uso de celular.

No dia **9 de dezembro de 2024**, as atividades individuais se entrelaçaram com os usos coletivos. Estudantes foram observados escutando música com fones, jogando sozinhos, lendo ou utilizando o computador coletivo. No átrio, os usos foram mais dispersos, com poucos estudantes ocupando as áreas sombreadas para descansar ou fazer pequenas refeições. A organização espacial, com longarinas ao longo da circulação, favorece esse tipo de uso, ainda que o ambiente não esteja planejado com foco no conforto individual. No final da tarde, as atividades individuais se intensificaram, como o uso do celular por estudantes espalhados pelo hall, inclusive em silêncio e sem interação com os colegas.

4.1.1 Mapas temáticos: Encontros e Ócio

A Figura 5 representa em escala de cores as áreas onde se observou indivíduos em atividades relacionadas ao encontro e ócio.

Figura 5 — Encontros e ócio



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

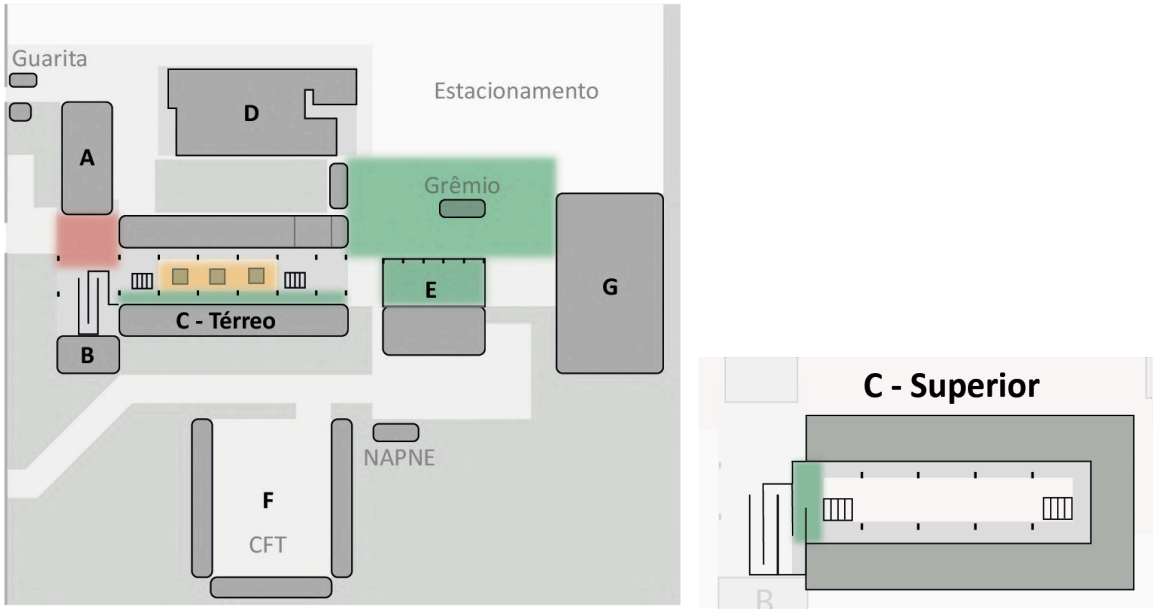
O Hall dos Blocos A, B e C destaca-se como ponto central em todos os dias e turnos observados, consistentemente atraindo o maior número de pessoas. O pico de movimentação ocorreu na manhã do dia 24, com um total de 265 observações. Apenas no Hall dos Blocos A, B e C, foram contadas 136 pessoas nesse período. A noite do dia 27 registrou a menor movimentação, com apenas 27 pessoas no total, o que é esperado para um período noturno em comparação com os diurnos. O Bloco C e suas áreas de circulação, tanto no térreo quanto no superior, são os pontos de maior destaque depois do Hall principal, aparecendo consistentemente como locais de alta movimentação em todos os períodos analisados. A área em torno da escada Norte também se mostra como um local relevante, especialmente durante o dia 24. Aponta-se também o uso do pátio do bloco D.

4.2 Grupo Focal

4.2.1 Questionário Desafio dos Exploradores

Dentre as 11 respostas válidas, o local mais mencionado foi o hall dos Blocos A, B e C, citado em cerca de 50% das ocorrências, seguido pelo átrio do Bloco C (Figuras 6 e 7).

Figura 6 – Ócio



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

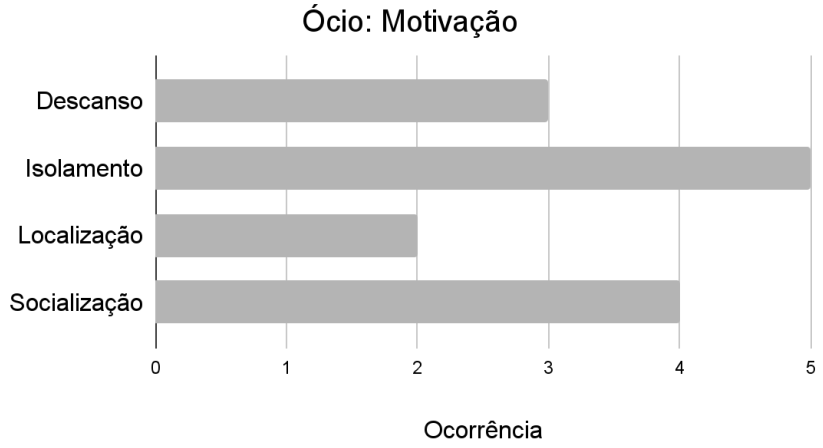
Figura 7 — Ócio: registros dos participantes



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

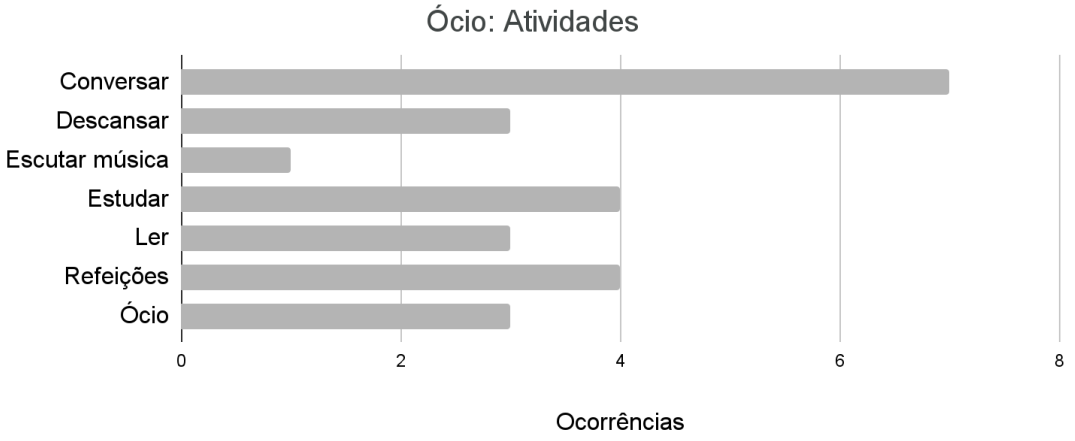
A motivação para a escolha desses espaços foi relacionado pelos participantes a isolamento (busca por silêncio e redução de estímulos), socialização, descanso e localização estratégica (Gráfico 7). As atividades mencionadas foram conversar, estudar, fazer refeições, descansar, ler e o ócio contemplativo (Gráfico 8).

Gráfico 7 — Ócio: Motivação



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

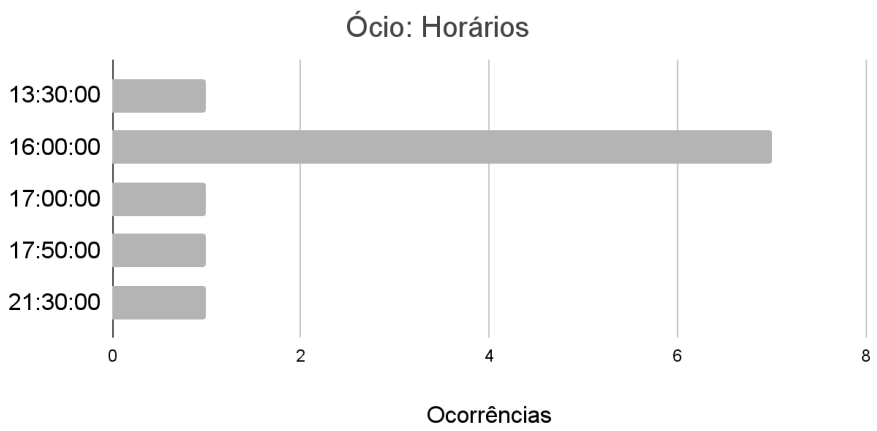
Gráfico 8 — Ócio: Atividades



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

O horário mais mencionado foi o das 16:00, momento de intervalo dos estudantes do turno vespertino (Gráfico 9).

Gráfico 9 — Horário



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

4.2.2 Questionário de Avaliação

Embora a maior parte das respostas destaque os espaços de uso comum como locais de encontro e socialização, também emergem percepções que valorizam usos individuais e momentos de pausa, sugerindo uma compreensão mais ampla do papel desses ambientes no cotidiano escolar. Uma das respostas, por exemplo, afirma: “Acredito que seja muito importante esses espaços, percebi que descansar, ler, até mesmo fazer nada, são pontos importantes na estrutura da instituição” (AvaGF1).

5. ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

Os dados desta categoria de análise foram obtidos a partir dos:

a) Registros das observações realizadas com foco nos usuários; e
b) Questionários do jogo Desafio dos Exploradores.

5.1 Observação

Em 24 de outubro de 2024, no turno matutino, observou-se a presença de uma turma reunida no hall com a orientação de uma docente, realizando atividades escolares. A presença da professora e a organização de grupos para realização de tarefas reforçam o caráter educativo do encontro, ainda que realizado fora das salas tradicionais.

Além das práticas didáticas, foram registradas, em diferentes momentos, atividades associadas à extensão. Em 15h do mesmo dia, por exemplo, o hall e o átrio do Bloco C receberam visitantes e participantes de um evento temático vinculado à campanha do Outubro Rosa, promovido em um dos laboratórios do *campus*.

No dia 9 de dezembro de 2024, também foi identificado o uso dos espaços de uso comum para finalidades educativas. Durante o intervalo da tarde, uma turma reorganizou o layout do mobiliário do hall sob a orientação de um professor, com o intuito de desenvolver uma atividade coletiva.

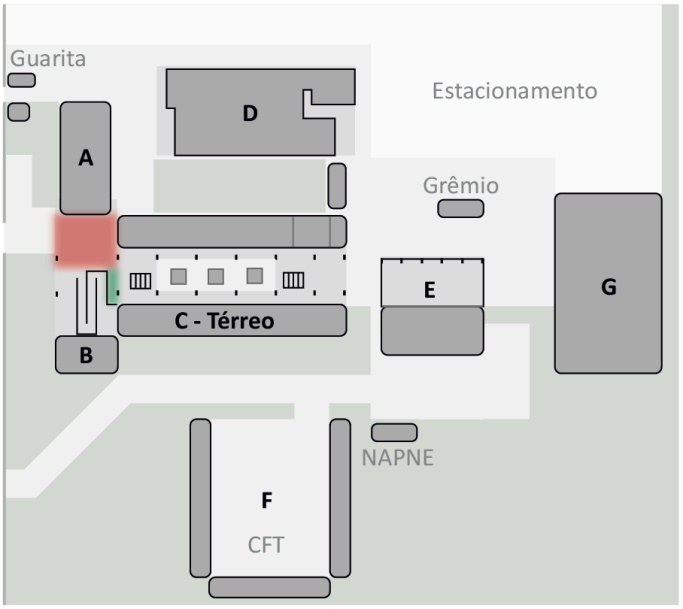
Ainda nessa data, foi observada a realização de um evento com credenciamento de estudantes no balcão do hall, reforçando o caráter multifuncional e institucional do espaço.

5.2 Grupo Focal

5.2.1 Questionários Desafio dos Exploradores

Apesar de 9 participantes terem afirmado que existem lugares onde desenvolvem atividades de ensino, pesquisa e extensão, alguns indicaram lugares que não são de uso comum ou fogem do escopo deste trabalho, como biblioteca e sala dos professores. Dentre as 7 respostas válidas, foram citados dois locais, o hall dos Blocos A, B e C seguido pela área de estudo (Figura 8 e 9).

Figura 8 — Ensino, Pesquisa e Extensão



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

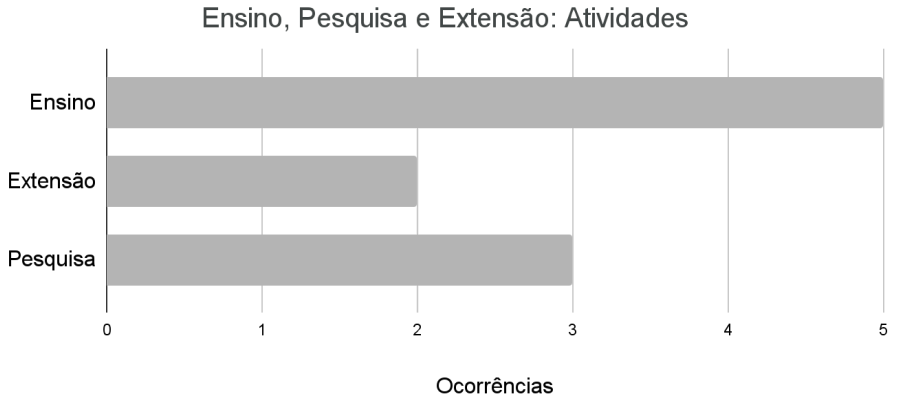
Figura 9 — Ensino, Pesquisa e Extensão: registros dos participantes



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

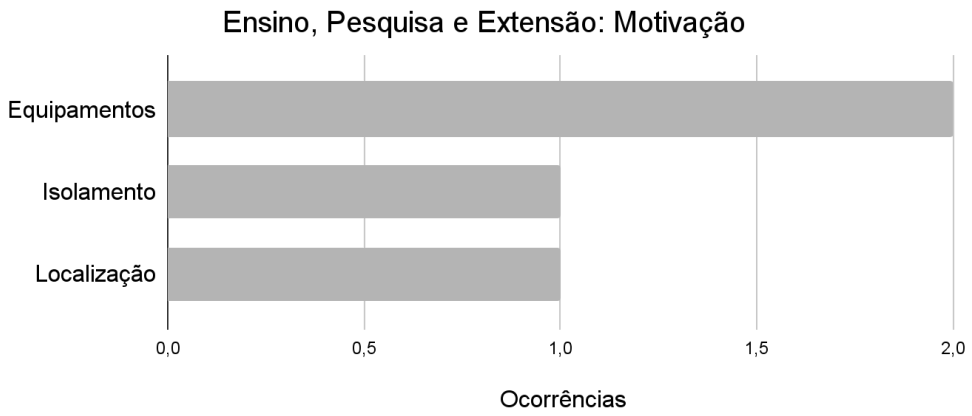
O Gráfico 10 detalha a frequência dessas atividades: as mais citadas foram as de **ensino** (planos de aula, realização de tarefas escolares), seguidas pelas de **pesquisa** (elaboração de TCC, escrita de relatórios, orientação de projetos e produção acadêmica) e, por fim, as de **extensão** (ações comunitárias e eventos pontuais). Como fatores motivadores da escolha, os participantes destacaram: a presença de equipamentos, o isolamento e a localização central (Gráfico 11).

Gráfico 10 — Ensino, Pesquisa e Extensão: Atividades



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Gráfico 11 — Ensino, Pesquisa e Extensão: Motivação



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

6. ESPAÇOS DE USO COMUM: CONFORTO

Os dados desta categoria de análise foram obtidos a partir dos:

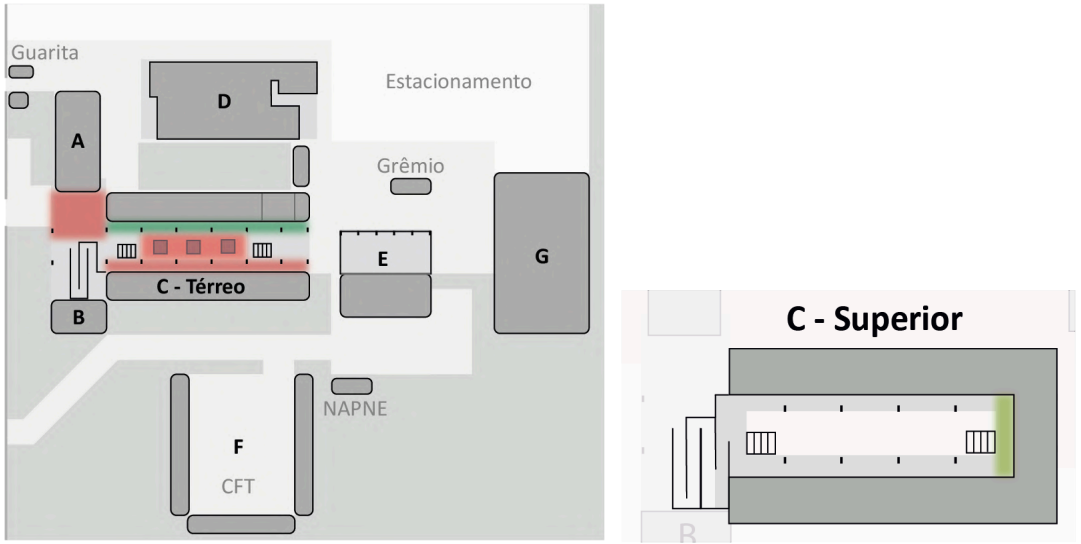
a) Questionários do jogo Desafio dos Exploradores; e
b) Questionários de avaliação do Produto Educacional.

6.1 Grupo Focal

6.1.1 Questionário Desafio dos Exploradores

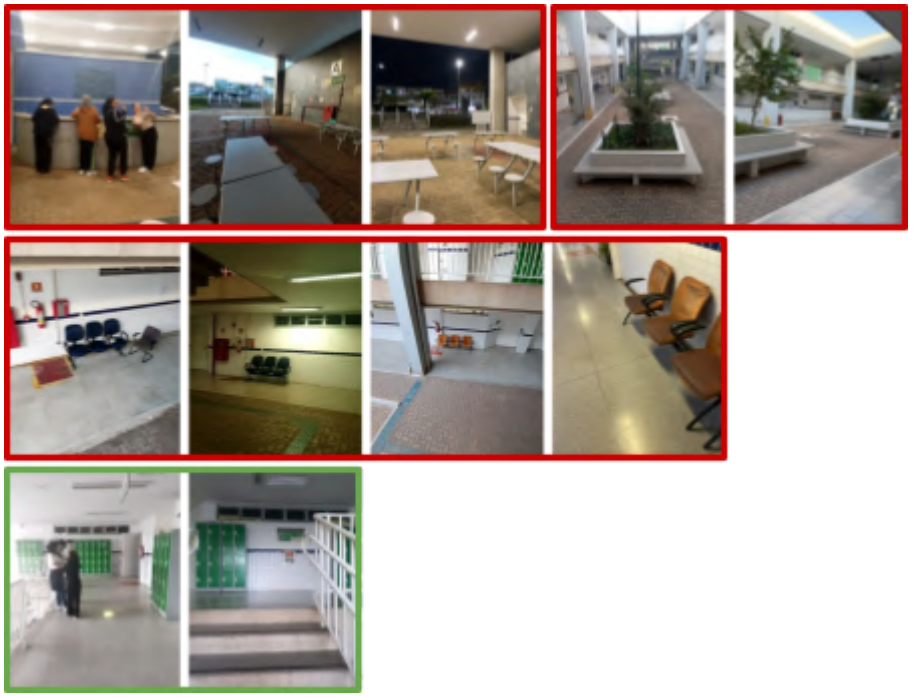
Dentre os 12 respondentes, os espaços escolares associados ao conforto mais mencionados foram o hall, o átrio do Bloco C e os espaços de circulação, inclusive no andar superior (Figura 7).

Figura 10 — Conforto



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

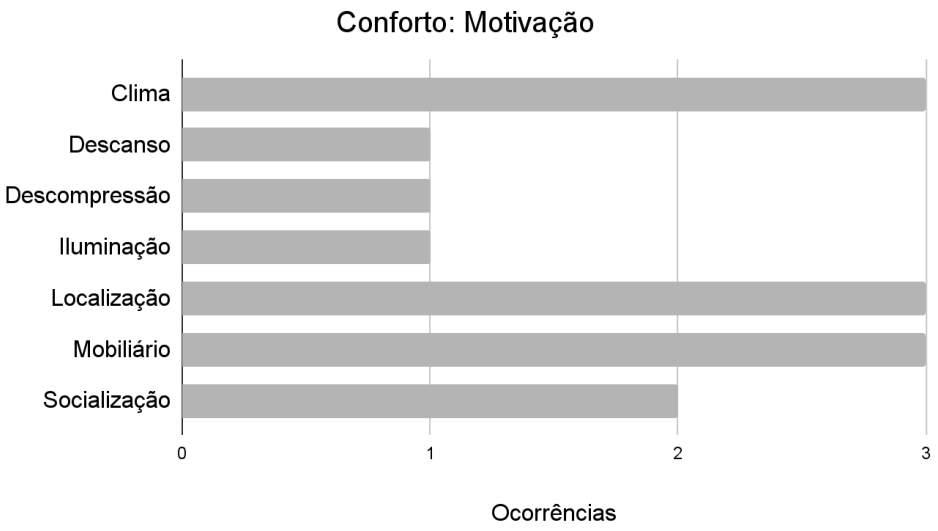
Figura 11 — Conforto: registros dos participantes



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

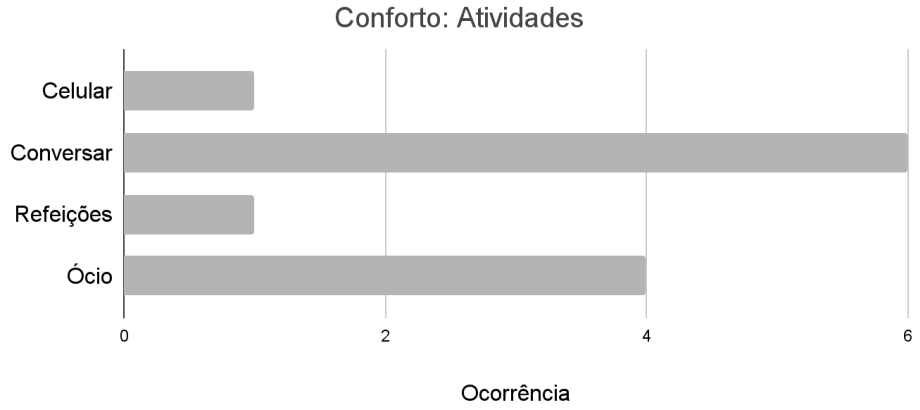
A motivação para a escolha desses espaços foi relacionado pelos participantes à funcionalidade (presença de mobiliário e localização próxima das salas), à ambiência (temperatura agradável, ventilação e iluminação) e descanso/descompressão (“Não tem pressão de realizar atividades” - DsfGF1) (Gráfico 12). As principais atividades mencionadas relacionam-se com conversar e ócio (“Nada além de existir” - DsfGF1) (Gráfico 13).

Gráfico 12 — Conforto: Motivação



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

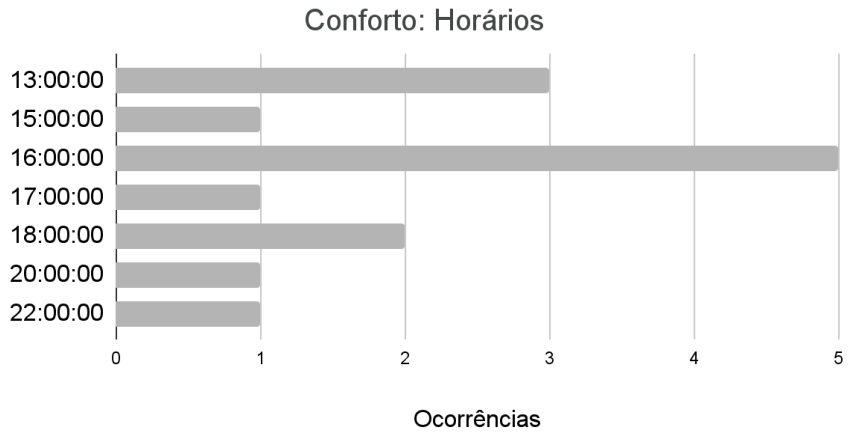
Gráfico 13 — Conforto: Atividades



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Os horários de pico ocorreram em dois turnos: início da tarde (13:00, associado à chegada para aulas vespertinas) e meio da tarde (16:00, vinculado aos intervalos) e início da noite (18:00, horário de saída do turno vespertino) (Gráfico 14).

Gráfico 14 — Conforto: Horários



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

6.1.2 Questionário de Avaliação

As respostas dos participantes nas perguntas abertas destacam a presença de espaços percebidos como agradáveis e acolhedores no ambiente escolar. Um dos participantes afirma: “É um espaço agradável” (AvaGF2), enquanto outro aponta que, embora frequente o *campus* diariamente, o jogo proporcionou uma nova percepção sobre os ambientes, especialmente aqueles “que nos acolhem e nos fazem bem” (AvaGF1).

7. INCÔMODO

Os dados desta categoria de análise foram obtidos a partir dos:

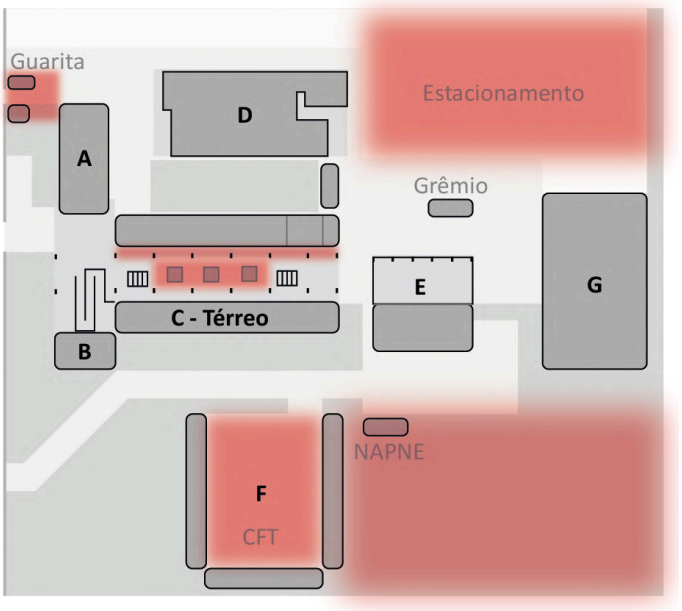
a) Questionários do jogo Desafio dos Exploradores;
b) Questionários de avaliação do Produto Educacional; e
c) Áudios das oficinas de aplicação do Produto Educacional.

7.1 Grupo Focal

7.1.1 Questionário Desafio dos Exploradores

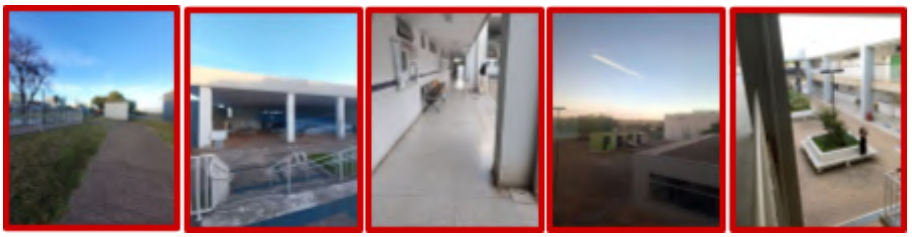
Foram 7 o total de respondentes deste item, sendo que 5 associaram sentimentos de incômodo a um lugar diferente do *campus* (área de guarita, o átrio e circulação do Bloco C, o estacionamento, a praça central do CFT e a área não ocupada do *campus* (Figura 12 e 13).

Figura 12 — Incômodo



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Figura 13 — Incômodo: registros dos participantes

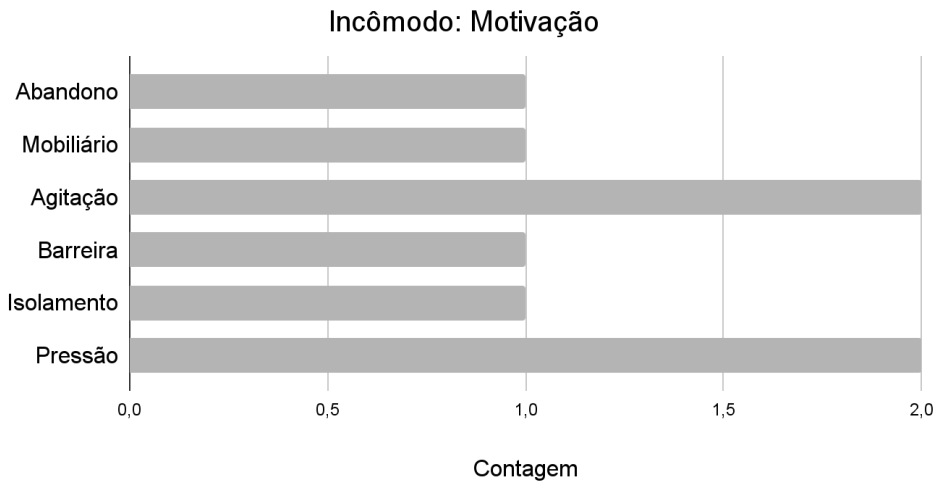


Fonte: elaborado pelo autor (2025).

As afirmações que indicam a motivação para a escolha desses espaços relacionam-se com ideias de espaços abandonados (“Por causa do mato alto” -

DsfGF1), agitação (fluxo intenso de pessoas no átrio e circulação), mobiliário desconfortável no átrio, barreiras de acesso (somente a guarita como ponto de entrada/saída) e áreas isoladas no *campus* (Gráfico 15).

Gráfico 15 — Incômodo: Motivação



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Dois dos respondentes expressaram uma percepção de pressão, associando o espaço escolar como um todo apenas a obrigações acadêmicas, prazos e demandas, sem encontrar lugares destinados ao bem-estar ou à pausa (“é um lugar onde nós sempre estamos sobrecarregados […]” - DsfGF1).

7.1.2 Áudios

Nas oficinas realizadas com os estudantes, emergiram falas que expressam diferentes formas de incômodo e desconforto relacionados aos espaços de uso comum no *campus*. As menções a “estacionamento todo cheio de mato” (AudGF1) e ao fato de que “a gente chega na chuva” (AudGF3) evidenciam uma infraestrutura percebida como com problemas.

Ainda mais contundentes são os relatos que expressam medo e sensação de insegurança, especialmente em áreas mais afastadas no *campus*:

- “Lá é um perigo cheio, é muito deserto aqui atrás” (AudGF3);
- “Se for uma mulher sozinha... a pessoa sozinha não pode ir lá” (AudGF3); e
- “Eu venho de carro com medo de ser sequestrada” (AudGF2).

Também aparecem falas relacionadas à necessidade de espaços para alimentação: “A gente reivindica pra ter comida aqui pra nós...” (AudGF3), ou “Pedindo macarrão do Uber e morrendo de se endividar” (AudGF2).

7.1.3 Questionário de Avaliação

Algumas falas dos participantes revelam um distanciamento ou insatisfação em relação aos espaços de uso comum do *campus*. Um participante afirma: “Eu não faço muita coisa no *campus*, então foi difícil marcar os locais que mais gosto” (AvaGF2), indicando uma ausência de apropriação dos espaços ou uma falta de identificação com eles.

Ao serem perguntados sobre as reflexões provocadas pelos jogos, as respostas reforçam a percepção de distanciamento e incômodo: “... os estudantes em geral não se sentem confortáveis nos ambientes de uso comum” (AvaGF1), “Que há poucos espaços confortáveis de convivência” (AvaGF1), “Eles poderiam melhorar” (AvaGF1) e “Precisa de melhoras” (AvaGF2). Essas respostas sugerem que parte dos usuários identifica carências nos ambientes destinados à convivência, descanso ou permanência.

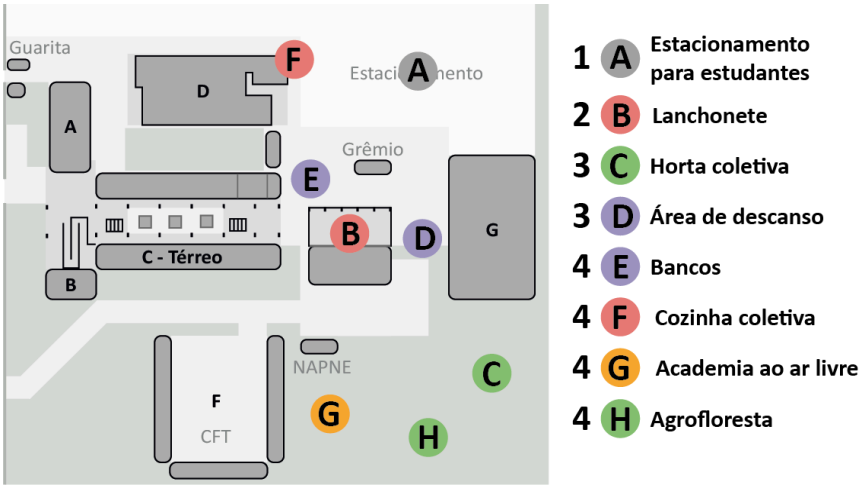
8 DESEJO

Os dados desta categoria de análise foram obtidos a partir dos:

a) Questionários de avaliação do Produto Educacional; e
b) Áudios das oficinas de aplicação do Produto Educacional.

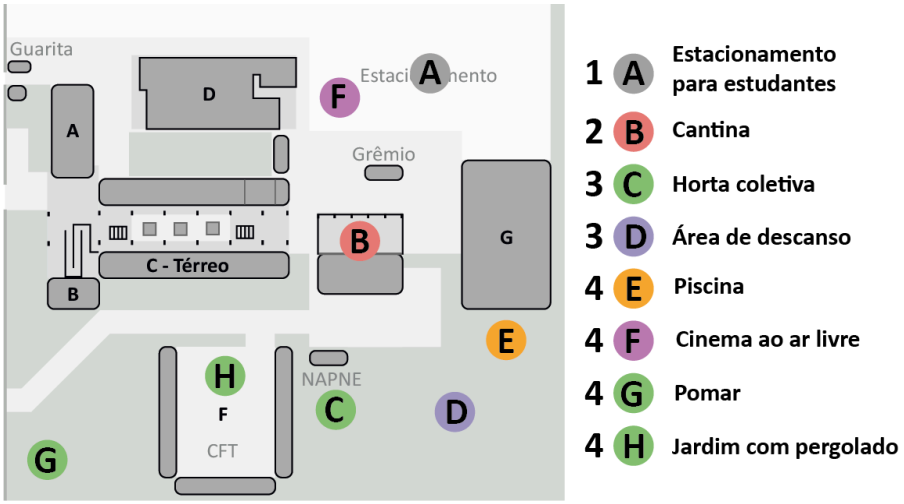
As oficinas possibilitaram que os estudantes expressassem seus desejos por meio da atividade *Campus* dos Sonhos, que os convidada a escolher e priorizar espaços de uso comum para a escola. Esse jogo foi aplicado para dois grupos em diferentes datas: no dia 29 de maio de 2025 para estudantes de hotelaria e no dia 12 de junho de 2025 para estudantes de panificação e gastronomia. As Figuras 14 e 15 apresentam as configurações resultantes, na ordem em que os espaços foram priorizados.

Figura 14 — Desejo: Oficina dia 12/06



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Figura 15 — Desejo: Oficina dia 29/05



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

8.1 GRUPO FOCAL

8.1.1 Áudios

Tanto nas falas espontâneas quanto nas escolhas feitas durante a dinâmica do *Campus* dos Sonhos, observaram-se convergências significativas entre os grupos das duas oficinas, evidenciando necessidades comuns de infraestrutura e acolhimento.

Nas falas dos estudantes dos cursos de Panificação e Gastronomia, o desejo por uma estrutura de alimentação é recorrente: “Eu acho que tinha que ter alguma coisa pra venda de comida aqui pra gente” (AudGF3) e “Porque o povo vem do serviço” (AudGF3) A demanda por uma lanchonete foi tão significativa que os participantes criaram esse espaço na dinâmica do jogo. Esse espaço permaneceu

entre os quatro mais prioritários e só foi substituído por outro nas etapas finais de priorização.

Outros espaços ligados à alimentação também foram escolhidos pelos participantes da turma de Gastronomia, como agrofloresta e cozinha coletiva. Da mesma forma, os estudantes de Hotelaria também reivindicaram uma cantina. Ambos grupos mencionaram o espaço da horta coletiva, o que sugere interesse em alimentação saudável.

Um ponto de destaque nas duas oficinas foi a escolha reiterada do estacionamento para estudantes como o espaço prioritário final em ambas as dinâmicas. Esse espaço foi criado pelos próprios participantes, que apontaram a sensação de insegurança por terem que estacionar na área externa do *campus*.

Apesar das prioridades finais apontarem para questões estruturais, os estudantes também manifestaram desejos por espaços relacionados a descanso e contemplação, como: jardim pergolado, pomar, área de descanso, cinema ao ar livre e piscina. Esses desejos remetem a uma dimensão do bem-estar e da convivência.

8.1.2 Questionário de Avaliação

As respostas ao questionário de avaliação demonstram que a experiência com o jogo não apenas estimulou os estudantes a reconhecer os espaços já existentes, mas também os levou a refletir sobre as ausências, carências e possibilidades de transformação dos espaços de uso comum na escola. O jogo, ao colocar os sujeitos em uma posição ativa de leitura e imaginação do *campus*, possibilitou que desejos latentes viessem à tona de forma organizada.

Vários participantes destacaram necessidades estruturais essenciais, como:

- “Que alguns [espaços] fazem muita falta no *campus*: refeitório e cantina” (AvaGF2);
- “Estacionamento para os alunos dentro do *campus*”; (AvaGF3) e
- “É preciso resolver as questões dos estacionamentos do *Campus* do Riacho Fundo para os alunos” (AvaGF3).

Essas falas convergem com os resultados das oficinas e indicam que o desejo dos estudantes é fundamentado na experiência cotidiana — sobretudo nas dificuldades enfrentadas para se alimentar e de segurança.

Outras falas revelam um olhar ampliado sobre o papel do espaço escolar, como:

- “Uma área de lazer ampla e verde” (AvaGF2);
- “Falta [sic] alguns espaços destinados para alunos adultos” (AvaGF3);
- “Ter melhorias no campus, e algumas delas nem precisam de gastos” (AvaGF3); e
- “Gostei bastante, para darmos uma olhada sobre os espaços. E valorizar o que existe e a possibilidade de criação de outros” (AvaGF3).

Essas declarações demonstram que o desejo vai além da reclamação por carências materiais. Quando o participante afirma que nem todas as melhorias precisam de gastos, aponta para a possibilidade de ações simples e de impacto. A menção aos “alunos adultos” indica a necessidade de se pensar a escola em sua diversidade geracional, respeitando os tempos e modos de vida distintos dos usuários.

Além disso, há um desejo por valorização do que já existe e pela criação do que ainda não há, sinalizando que os estudantes são capazes de articular memória, diagnóstico e projeto em suas reflexões sobre o *campus*.

O ESPAÇO DA ESCOLA:
jogos para refletir sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT

RELATÓRIO ANÁLISE DE DADOS
OBJETIVO GERAL

BRASÍLIA 2025

SUMÁRIO

RELATÓRIO ANÁLISE DE DADOS OBJETIVO GERAL..... 453
1. FORMAÇÃO HUMANO INTEGRAL..... 454
1.1 Observação..... 454
1.1.1 Análise Documental e Observação de Reconhecimento..... 454
1.1.2 Observação Espaços de Uso Comum.....454
1.2 Grupo Focal..... 455
1.2.1 Questionário Desafio dos Exploradores..... 455
1.2.2 Áudios..... 455
1.2.3 Questionário de Avaliação..... 455
2. VERTICALIZAÇÃO..... 455
2.1 Observação..... 455
2.1.1 Análise Documental e Observação de Reconhecimento..... 455
2.1.2 Observação Espaços de Uso Comum.....456
2.2 Grupo Focal..... 456
2.2.1 Questionário Desafio dos Exploradores..... 456
2.2.2 Áudios..... 456
2.2.3 Questionário de Avaliação..... 456
3. PESQUISA COMO PRINCÍPIO PEDAGÓGICO..... 457
3.1 Observação..... 457
3.1.1 Análise Documental e Observação de Reconhecimento..... 457
3.1.2 Observação Espaços de Uso Comum.....457
3.2 Grupo Focal..... 457
3.2.1 Questionário Desafio dos Exploradores..... 457
3.2.2 Áudios..... 457
3.2.3 Questionário de Avaliação..... 457

RELATÓRIO ANÁLISE DE DADOS OBJETIVO GERAL

Este relatório apresenta as informações das categorias de análise referentes ao objetivo geral desta pesquisa, de **compreender os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT, reconhecendo sua importância para as culturas escolares.** O Quadro 1 descreve as categorias de análise.

Quadro 1 — Categorias de análise: Objetivo Geral

Objetivo Geral:		**Compreender os usos e necessidades dos usuários sobre os espaços de uso comum no contexto da EPT, reconhecendo sua importância para as culturas escolares.**
ID	**Categorias de análise**	**Descrição**
1	Formação humana integral	Entendimento que a educação geral é indissociável da profissional, é pública e deve formar cidadãos conscientes de sua classe social e do processo produtivo. Incorpora ao trabalho produtivo a dimensão intelectual, a ciência, a tecnologia, a cultura, a arte e as humanidades
2	Verticalização	Oferta múltipla de cursos em diferentes níveis e construção de itinerários de formação entre diferentes cursos da EPT.
3	Pesquisa como princípio pedagógico	Pesquisa presente em qualquer nível escolar e acadêmico, não apenas como atividade exclusiva da pós-graduação ou da iniciação científica.

Fonte: elaborado pelo autor (2025).

A análise dos dados buscará, portanto, identificar como esses princípios se materializam nos espaços de uso comum da escola, partindo dos análises apresentadas nos relatórios sobre os objetivos A, B e C. Cada categoria de análise será detalhada por métodos de coleta e fontes de dados.

Para garantir o anonimato, as falas dos participantes, quando citadas, foram associadas ao seu grupo focal de origem e fonte de dados, segundo a codificação apresentada no Quadro 2.

Quadro 2 — Participantes dos Grupos Focais

Grupo Focal	Data de Realização	Participantes	Cursos	Fonte de Dados	CÓDIGO
1	26/05/2025	17	Licenciatura em Letras-Inglês	Áudio	**AudGF1**
				Questionário de Avaliação	**AvaGF1**
				Questionário Desafio dos Exploradores	**DsfGF1**
2	29/05/2025	10	Tecnologia em Hotelaria	Áudio	**AudGF2**
				Questionário de Avaliação	**AvaGF2**
				Questionário Desafio dos Exploradores	**DsfGF2**
3	12/06/2025	9	Técnico em Panificação e Técnico em Gastronomia	Áudio	**AudGF3**
				Questionário de Avaliação	**AvaGF3**

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

1. FORMAÇÃO HUMANO INTEGRAL

1.1 Observação

1.1.1 Análise Documental e Observação de Reconhecimento

A análise dos documentos e observações revelou que os espaços de uso comum do campus não dispõem de áreas específicas para atividades que compreendam uma visão de educação mais integral. Ainda que existam espaços como biblioteca, auditório e ginásio, que poderiam ser entendidos como uma materialização desta categoria analítica, esses espaços não são de acesso livre e obedecem a uma lógica diferente dos espaços de uso comum.

1.1.2 Observação Espaços de Uso Comum

Ambientes como o hall e o átrio são frequentemente ocupados por estudantes em atividades de socialização, lazer, descanso e estudos, incluindo práticas orientadas, como aulas fora da sala tradicional.

1.2 Grupo Focal

1.2.1 Questionário Desafio dos Exploradores

Os participantes apontaram o uso de espaços como o hall, o átrio e circulações para atividades diversas que não são estritamente ligadas às suas formações. As justificativas dos estudantes para escolha desses locais estão associadas ao conforto, à socialização e ao bem-estar. Isso demonstra que os participantes reconhecem a importância de espaços que não apenas atendem a demandas pedagógicas, mas que também acolhem suas necessidades afetivas, físicas e sociais, em consonância com os princípios de uma formação integral.

1.2.2 Áudios

As falas coletadas nas oficinas revelam uma associação dos espaços de uso comum com práticas que envolvem atividades que expandem o entendimento da educação profissional, como descanso, lazer, cultura, saúde e convivência. Destaca-se o jogo Campus dos Sonhos, onde os participantes priorizaram espaços relacionados com alimentação e bem estar (pomar, horta coletiva, agroflorestas, área de descanso), esportes (piscina, academia ao ar livre), descanso (bancos e área de descanso) e cultura (cinema ao ar livre).

1.2.3 Questionário de Avaliação

Nos questionários de avaliação do Produto Educacional, os participantes destacam que os espaços de uso comum desempenham um papel importante na vida escolar. As respostas evidenciam que esses ambientes contribuem para o bem-estar, a socialização e a construção de vínculos entre os membros da comunidade escolar: “Estes espaços são importantes pois nos permitem conhecer novas pessoas e ter um tempo de qualidade com nossos amigos” (AvaGF1). Também é reconhecido o valor dos momentos de individualidade nesses espaços, como ler, descansar ou simplesmente “fazer nada”, indicando uma compreensão ampliada das necessidades dos sujeitos no ambiente educativo.

2. VERTICALIZAÇÃO

2.1 Observação

2.1.1 Análise Documental e Observação de Reconhecimento

A disposição dos blocos, a acessibilidade entre os setores e os diferentes turnos de funcionamento revelam a coexistência de cursos técnicos, subsequentes

e de graduação, refletindo a proposta de verticalização da EPT. A planta do campus, embora setorizada, permite a circulação e o encontro entre os diferentes grupos.

2.1.2 Observação Espaços de Uso Comum

Observou-se a convivência entre estudantes de diferentes níveis de ensino nos espaços de uso comum, com turnos de diferentes cursos coincidindo. O hall se destaca como espaço simbólico onde a verticalização se concretiza no cotidiano, reunindo estudantes do ensino médio, técnico e superior em diferentes turnos.

2.2 Grupo Focal

2.2.1 Questionário Desafio dos Exploradores

Embora a verticalização não apareça diretamente nomeada pelos participantes, é possível inferir sua presença em algumas respostas que mencionam o uso compartilhado dos espaços por diferentes grupos. A circulação de estudantes em turnos diversos (tarde e noite) e o mapeamento de espaços como o hall, os corredores do Bloco C e o átrio demonstram que os ambientes são apropriados por diferentes níveis de ensino.

2.2.2 Áudios

A presença de estudantes de diferentes cursos e níveis de ensino convivendo nos mesmos ambientes foi evidenciada nas falas dos estudantes, o que revela a verticalização. Algumas falas expõem os conflitos de interesses entre os diferentes grupos, como quando no momento de priorizar os espaços no jogo Campus dos Sonhos, os participantes escolheram o estacionamento para estudantes em detrimento da cantina, que também beneficiária aqueles que estão no Ensino Médio Integrado (“Nossa, os meninos do ensino médio passando fome aqui, já estão ficando amarelo [sic]” - AudGF2). Ou ainda, quando no mesmo jogo mas com outro grupo de aplicação, ao descartarem escolher um espaço de jogos pois “aluno já faz algazarra sem isso, imagina com isso” (AudGF3).

Outras falas revelam a presença de estudantes que estão na graduação e que também estudaram no ensino médio no Instituto: “na minha época não tive nenhum tempo” (AudGF2), “Bora, ensino médio!” (AudGF2), “[...] e eu acho que quem estudou aqui no ensino médio conhece o campus” (AudGF2).

2.2.3 Questionário de Avaliação

No que se refere à **verticalização**, as respostas evidenciam que a diversidade de trajetórias formativas impacta as formas de uso e apropriação dos

espaços de uso comum. A convivência entre diferentes cursos e níveis de ensino cria oportunidades de troca, mas também evidencia carências na infraestrutura de apoio e na organização dos tempos escolares, especialmente no que diz respeito à alimentação, ao descanso e à convivência intergeracional (“Falta [sic] alguns espaços destinados para alunos adultos” - AvaGF3).

3. PESQUISA COMO PRINCÍPIO PEDAGÓGICO

3.1 Observação

3.1.1 Análise Documental e Observação de Reconhecimento

Pode-se apontar a área de estudo como um espaço com potencial para materializar a pesquisa como princípio pedagógico.

3.1.2 Observação Espaços de Uso Comum

As observações e os registros nos jogos não identificaram atividades de pesquisa sendo realizadas nos espaços de uso comum. Ainda que alguns tenham sido utilizados para ensino ou extensão, como atividades orientadas e credenciamento de eventos, o uso dos espaços, quando explicitamente destinados à pesquisa, não foi observado diretamente.

3.2 Grupo Focal

3.2.1 Questionário Desafio dos Exploradores

Identificam-se, nas respostas ao questionário, algumas menções sobre atividades de pesquisa, como ao serem indagados sobre as atividades desenvolvidas ligadas a ensino, pesquisa e extensão: “TCC e qualquer outra atividade” (DsfGF1), “escrita de relatórios e reuniões de orientação” (DsfGF1), “Reuniões de orientação do TCC, atividades de pesquisa, etc.” (DsfGF1).

O único espaço eventualmente associado à pesquisa foi a área de estudos, citado pontualmente, e sem vínculo com práticas investigativas ou de construção do conhecimento científico. Essa ausência sugere uma dissociação entre os espaços de uso comum e o desenvolvimento da pesquisa no cotidiano escolar.

3.2.2 Áudios

A análise não revelou menções diretas à pesquisa como parte do processo de formação dos estudantes.

3.2.3 Questionário de Avaliação

Não se identificou respostas com menções diretas.

MESTRADO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA | PROFEPT
COORDENAÇÃO ACADÊMICA NACIONAL | CAN - GESTÃO 2022/2025

IDENTIFICAÇÃO *(preenchimento estudante)*

Instituição Associada:	Instituto Federal de Brasília – Campus Brasília
Discente:	André Maurício Costa dos Santos
Produto/Processo Educacional:	O Espaço da Escola: jogos para discutir os espaços escolares de uso comum na EPT
Dissertação:	O Espaço da Escola: Jogos para Refletir sobre os Espaços de Uso Comum no Contexto da EPT
Orientador (a):	Prof. Dr. Thiago de Faria e Silva
Área de Concentração:	Educação Profissional e Tecnológica
Linha de Pesquisa:	Organização e Memórias de Espaços Pedagógicos na Educação Profissional e Tecnológica (EPT)
Macroprojeto	Macroprojeto 4: História e Memórias da EPT

TIPOS DE PRODUTOS TÉCNICO TECNOLÓGICOS *(preenchimento estudante)*

	PTT1: Material didático/instrucional	**X**
	PTT2: Curso de formação profissional	
	PTT3: Tecnologia social	
	PTT4: Software/Aplicativo	
	PTT5: Evento Organizados	
	PTT6: Relatório Técnico	
	PTT7: Acervo	
	PTT8: Produto de comunicação	
	PTT9: Manual/Protocolo	
	PTT10: Carta, mapa ou similar	

CRITÉRIOS *(preenchimento avaliador(a) banca)*

		Sim	Não
Aderência	À pesquisa	**X**	
	À linha de pesquisa do Programa	**X**	
	Área de concentração do Programa	**X**	

	Ao macroprojeto	**X**	
Replicabilidade	O PE pode ser repetido, mesmo com adaptações, em diferentes contextos daquele em que ele foi produzido?	**X**	
Registro	Possibilidade de registro/depósito de propriedade intelectual	**X**	

IMPACTO

	Alto - PTT gerado no Programa, aplicado e transferido para um sistema, no qual seus resultados, consequências ou benefícios são percebidos pela sociedade.
X	**Médio** - PTT gerado no Programa, aplicado no sistema, mas não foi transferido para algum segmento da sociedade.
	Baixo - PTT gerado apenas no âmbito do Programa e não foi aplicado nem transferido para algum segmento da sociedade.

IMPACTO - DEMANDA

X	Demanda espontânea
	Demanda contratada
	Demanda por concorrência (ex. Edital)

IMPACTO - OBJETIVO DA PESQUISA

X	Experimental
	Sem um foco de aplicação inicialmente definido
	Solução de um problema previamente identificado

ABRANGÊNCIA TERRITORIAL

	Local	
X	Regional	
	Nacional	X
	Internacional	

INOVAÇÃO

X	Alto teor inovativo (desenvolvido com base em conhecimento inédito).
	Médio teor inovativo
	Baixo teor inovativo
	Sem inovação aparente

COMPLEXIDADE (Mais de um item pode ser marcado)

X	O PE é concebido a partir da observação e/ou da prática do profissional e está atrelado à questão de pesquisa da dissertação.	
X	A metodologia apresenta clara e objetivamente a forma de aplicação e análise do PE	
X	Há uma reflexão sobre o PE com base nos referenciais teórico e teórico-metodológico empregados na respectiva dissertação.	X

X	Há apontamentos sobre os limites de utilização do PE.
APLICABILIDADE	
	PE tem características de aplicabilidade a partir de protótipo/piloto, mas não foi aplicado durante a pesquisa.
	PE tem características de aplicabilidade a partir de protótipo/piloto e foi aplicado durante a pesquisa, exigível para o mestrado.
X	PE foi aplicado em diferentes ambientes/momentos e tem potencial de replicabilidade face à possibilidade de acesso e descrição.
ESTÁGIO DA TECNOLOGIA	
X	Piloto/protótipo
	Em teste
	Finalizado/implantado
	Não se aplica
ACESSO	
	PE sem acesso.
	PE com acesso via rede fechada.
	PE com acesso público e gratuito.
X	PE com acesso público e gratuito pela página do Programa.
	PE com acesso por Repositório institucional com acesso público e gratuito.

PANORAMA SOBRE A ABRANGÊNCIA E/OU A REPLICABILIDADE DO PTT

O produto é composto por uma série de jogos capazes de gerar reflexões sobre as percepções dos usuários sobre os espaços de uso comum dos campi da EPT.

Até 255 caracteres

DESCRIÇÃO DO TIPO DE IMPACTO DO PTT

O produto foi testado no Campus Riacho Fundo do IFB e tem potencialidade para ser replicado com adaptações para qualquer campus de EPT ou de qualquer escola em geral.

Até 255 caracteres

ASSINATURA DOS MEMBROS DA BANCA

Presidente da banca	Thiago de Faria e Silva Documento assinado digitalmente gov.br THIAGO DE FARIA E SILVA Data: 29/08/2025 17:15:10-0300 Verifique em https://validar.iti.gov.br
Membro interno ProfEPT/IA	Ricardo Faustino Teles Documento assinado digitalmente gov.br RICARDO FAUSTINO TELES Data: 03/09/2025 13:18:21-0300 Verifique em https://validar.iti.gov.br
Membro externo	Vinicius Almeida Ribeiro de Miranda Documento assinado digitalmente gov.br VINICIUS ALMEIDA RIBEIRO DE MIRANDA Data: 02/09/2025 14:49:00-0300 Verifique em https://validar.iti.gov.br
Data da defesa 25/04/2025	29/8/2025

Ficha elaborada a partir de:

1. Documento de Área Ensino CAPES. Disponível em: https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/ORIENTACOES_REGISTRO_PRODUCAO_TECNICA_TECNOLOGICA_ENSINO.pdf. Acesso em 08 nov. 2022.
2. RIZZATTI, et al. Os produtos e processos educacionais dos programas de pós-graduação profissionais: proposições de um grupo de colaboradores. **ACTIO**, Curitiba, v. 5, n. 2, p. 1-17, mai./ago. 2020. Disponível em: http://profqui.sites.uff.br/wp-content/uploads/sites/334/2020/09/Artigo_Os-Prod.-Educ.-dos-PPG-profissionais.pdf. Acesso em 08 nov. 2022.