



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

FORMULÁRIO PARA APRESENTAÇÃO DE PROJETOS DE ENSINO

REGISTRO SOB N°: PJE 2019 CMQ 0088

CAMPUS: Camaquã

I. IDENTIFICAÇÃO

a) Título do Projeto:

RPGIF

b) Resumo do Projeto:

O objetivo desta oficina é trazer aos alunos uma nova forma de aprendizado utilizando o RPG (Role Play Gaming, jogo de interpretação de papéis), o qual consiste em um jogo onde os jogadores interpretam um personagem criado por eles. O jogo didático representa uma alternativa para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, pois favorece a construção do conhecimento pelo aluno, utilizando a capacidade cognitiva, a imaginação, o diálogo para, em colaboração com os demais participantes, buscar alternativas que visem encontrar as melhores respostas para as circunstâncias sugeridas pela aventura.

c) Caracterização do Projeto:

Classificação e Carga Horária Total:

Curso/Mini-curso

Palestra

Evento

Outro

Encontros quinzenais para a realização da oficina.

<input checked="" type="checkbox"/> Ciências Exatas e da Terra	<input checked="" type="checkbox"/> Ciências Biológicas	<input type="checkbox"/> Engenharias
<input type="checkbox"/> Ciências da Saúde	<input type="checkbox"/> Ciências Agrárias	<input checked="" type="checkbox"/> Ciências Sociais Aplicadas
<input checked="" type="checkbox"/> Ciências Humanas	<input checked="" type="checkbox"/> Lingüística, Letras e Artes	<input type="checkbox"/> Outros
Carga horária total do projeto: <u>18 horas</u> .		

d) Especificação do(s) curso(s) e/ou áreas e/ou Departamentos/Coordenadorias envolvidos:

Tendo como principal intuito o auxílio no processo de ensino aprendizagem, o projeto visará a interdisciplinariedade, atuando em parceria com as diferentes áreas e cursos da instituição.

Vinculação com disciplinas do(s) curso(s)/área(s):

O projeto de ensino está vinculado diretamente a uma disciplina ou a várias disciplinas (projeto interdisciplinar)?

Sim. Não.

Qual(is)? _____

Articulação com Pesquisa e Extensão:

O projeto de ensino poderá gerar alguma ação de pesquisa e extensão no futuro?

Sim. Não.

Em caso afirmativo, como se dará esse encaminhamento?

O projeto visa a interação disciplinar e pessoal entre os alunos, auxiliando na construção do conhecimento, desde a criação da aventura até o dia da sessão. Desse modo, a extensão torna-se o próximo passo, pois a intenção do mesmo é incluir cada vez mais jogadores, sendo nas reuniões regulares ou em eventos específicos.

A pesquisa se dará quando obtivermos dados passíveis de análises e reflexões, cremos que a partir do primeiro semestre de realização dos jogos, será possível uma discussão teórica sobre a prática e o modo como ela impactou na construção de saberes dos participantes.

Vinculação com Programas Institucionais:

O projeto de ensino está atrelado a algum Programa Institucional?

Sim. Não.

Em caso afirmativo, cite o(s) programa(s).

e) Identificação da equipe, com a função e a carga horária prevista:

Coordenador (docente ou técnico-administrativo do IFSul)
Nome : Stefanie da Silva Tunes
Lotação: DEPEX – Câmpus Camaquã
SIAPE: 3068155
Disciplina(s) que ministra / atividade administrativa: Língua portuguesa e Literatura; Espanhol como língua estrangeira.
Formação Acadêmica: Graduação: Letras Português/ Espanhol Especialização: Mestrado: Letras – Linguística Aplicada Doutorado:
Contato : Telefone campus: Telefone celular: (53) 984146369 E-mail: stefanietunes@gmail.com

Observação: se o projeto de ensino apresentar mais de 01 coordenador será necessário replicar a tabela acima. A carga horária do Coordenador será a carga horária do projeto de ensino.

Demais membros		
Nome	Função	CH prevista
Leonardo Lopes de Avila	Participante	2h
Bruno Alexandre Martins	Participante	2h
Thomas Burgiert	Participante	2h

Observação: a carga horária prevista é em horas-aula semanais e a função pode ser Coordenador, Colaborador, Participante, Ministrante ou Palestrante.

II. INTRODUÇÃO

O objetivo desta oficina é trazer aos alunos uma nova forma de aprendizado utilizando o RPG (Role Play Gaming, jogo de interpretação de papéis), o qual consiste em um jogo onde os jogadores interpretam um personagem criado por eles. Estes personagens, porém, deverão ser criados dentro de um determinado cenário. Neste cenário, os jogadores constroem, em conjunto, suas próprias narrativas e dependendo de suas ações dentro do jogo é possível mudar o final da história.

No RPG há um jogador específico, sendo este o mestre, onde a sua função é narrar a história para os demais jogadores e definir as regras. Cada encontro de jogadores de RPG pode ser chamado de sessão que compõe a aventura. Uma sucessão de aventuras onde se usam os mesmos personagens mantendo a continuidade dos eventos torna-se uma campanha.

III. JUSTIFICATIVA

O jogo didático representa uma alternativa para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, pois favorece a construção do conhecimento pelo aluno, utilizando a capacidade cognitiva, a imaginação, o diálogo para, em colaboração com os demais participantes, buscar alternativas que visem encontrar as melhores respostas para as circunstâncias sugeridas pela aventura. O Role-Playing Game (RPG) pode ser visto um importante material pedagógico, pois incentiva a cooperação e a utilização do saber prévio dos estudantes para a construção de novos conhecimentos.

IV. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

Com este instrumento didático observado, espera-se auxiliar os alunos, revisando os conteúdos das matérias através do RPG, e engajando-os aos estudos, a premissa inicial é, a cada sessão propor aos participantes da oficina, novas narrativas, contos e desafios, inserindo as disciplinas, e ao decorrer da aventura propor problemas de uma disciplina para serem resolvidos, sendo assim, incentivando-os a resolver o problema e o desafio, para a progressão na história. Sendo assim, posteriormente, espera-se observar os resultados da oficina, verificando como o rendimento escolar dos participantes se dará após a participação nas sessões. Com esta coleta de dados, realizar-se-á uma pesquisa verificando a eficiência desta como uma ferramenta didática.

V. METODOLOGIA

A proposta inicial de cada oficina é ter um mestre, um narrador, de modo que este conduzirá a aventura para os participantes, e orientará os jogadores sobre as regras. Os participantes serão divididos em grupos e também haverá mestres auxiliares caso exceda a quantidade de dez participantes.

O horário foi definido pela coleta de dados, a lista de participantes, a qual revelou que os estudantes possuem uma maior disponibilidade durante o período da manhã. Para participar da oficina os alunos deverão conter lápis ou caneta, e papel para as anotações. Para definir os sucesso ou fracasso do personagem em determinada ação serão utilizados os dados.

Na primeira sessão, os jogadores serão introduzidos, ao RPG, as regras e como será a relação entre o jogo e a matérias. Na segunda sessão, o objetivo é realizar uma aventura introdutória, sendo esta pronta, a aventura "Torre de Cristal", no qual esta aventura abordará as disciplinas de Física, Biologia, Geografia e Literatura.

VI. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Atividades	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12
1	x											
2		x										
3			x									
4				x								
5					x							

Descrição das atividades:

Atividade 1: Introdução ao RPG;

Atividade 2: Aventura "Torre de Cristal" RPG;

Atividade 3: Aventura de História, Mitologia Grega;

Atividade 4: Aventura de Literatura, Contos

Atividade 5: Aventura de História, Segunda Guerra Mundial.

VII. INFRAESTRUTURA NECESSÁRIA

Para a implementação do projeto será necessária a disponibilidade de uma sala com capacidade mínima de quinze pessoas.

VIII. RECURSOS FINANCEIROS (ORÇAMENTO DETALHADO/JUSTIFICADO)

Item	Discriminação	Quantidade	Valor Unitário (R\$)	Valor Total (R\$)
1				

2				
3				
4				
5				

IX. RESULTADOS E IMPACTOS ESPERADOS

Ao movimentar-se em uma área interdisciplinar, o projeto visa auxiliar na construção e no desenvolvimento do conhecimento do aluno. A fim de fomentar discussões e (re)criações, cada evento tratará de multiáreas, intencionando a realização das relações pertinentes a cada âmbito. Desse modo, espera-se que o projeto venha assistir as mais diversas áreas, traçando um vínculo entre elas, apoiando o ensino/aprendizagem através dos jogos, fazendo com que o aluno se aproprie ainda mais desse saber, desencerrando-o do espaço sala de aula e levando-o consigo aos mais diversos ambientes, podendo assim vivenciá-lo e não apenas observá-lo ou descrevê-lo.

X. AVALIAÇÃO

Tipo de avaliação utilizada:

- () Quantitativa.
 (x) Qualitativa.
 () Mista.

Instrumentos/procedimentos utilizados:

- | | |
|-------------------|----------------------------|
| (x) Entrevistas | () Seminários |
| () Reuniões | (x) Questionários |
| (x) Observações | () Controle de Frequência |
| () Relatórios | () Outro(s). Especificar. |
-
-

Descrição de procedimentos para avaliação:

Será realizado um acompanhamento dos participantes do projeto, visando a evolução do mesmo no âmbito das disciplinas trabalhadas nos encontros extraclasse. Essa mesma avaliação será realizada baseada em conversas realizadas com os professores das disciplinas

trabalhadas nas batalhas do RPGIF.

Periodicidade da avaliação:

Mensal

Trimestral

Semestral

Ao final do projeto

Sujeito(s) que realiza(m) a avaliação:

Coordenador

Ministrante

Colaborador

Palestrante

Participantes (Estudantes/servidores)

XI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, R. Uso do RPG pedagógico no ensino de Física. Dissertação (Mestrado em Ensino das Ciências) – Universidade Federal Rural de Pernambuco. Recife: UFRPE, 2008.

AMARAL, R.; SILVEIRA, T. Roleplaying game (RPG) e produção de vídeos como recursos colaborativos no ensino das ciências. In: OLIVEIRA, M. (Org.). Formação e práticas pedagógicas: múltiplos olhares no ensino das ciências. Série Formação de professores, nº 1, Recife: Ed. Bagaço, 2008.

AVENTURA<<http://rpgnaescola.com.br/data/documents/Aventura-de-RPG-A-Torre-de-Cristal-2a-Serie.pdf>> Acesso em 08 Abril de 2019.

ANEXOS (Listar os anexos)

1 -

2 -

3 -

4 -

COORDENADOR DO PROJETO

DATA: 05 / 05 / 19

(Assinatura e Carimbo)

Stephanie Tunis

NOME

PARECERES DO CAMPUS

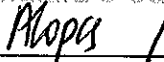
PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA

aprovado () reprovado

Parecer: FAVORÁVEL

Em reunião: 09/05/19

(Assinatura e Carimbo)

 / COFAPE

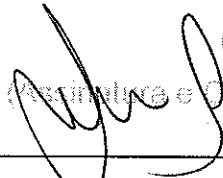
Coordenação

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO

aprovado () reprovado

Parecer: FAVORÁVEL

Em reunião: 10/5/2019



Guilherme Karsten Schirmer
Chefe do Departamento de Ensino,
Pesquisa e Extensão
IFSul Câmpus Camaquã

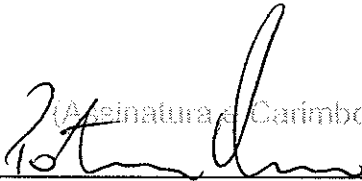
Direção/Departamento de Ensino

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO E PLANEJAMENTO (quando necessário)

aprovado () reprovado

Parecer: FAVORÁVEL

Em reunião: 10/05/19



Patrick Coelho Vieira
Chefe do Departamento de
Administração e Planejamento
IFSul Câmpus Camaquã

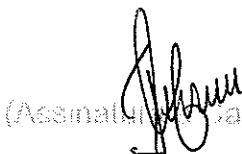
Direção/Departamento de Administração e Planejamento

PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS

aprovado () reprovado

Parecer: FAVORÁVEL

Em reunião: 10/05/2019



Tales Emilio Costa Amorim
Diretor-Geral
IFSul Câmpus Camaquã

Diretor-geral

PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO

aprovado () reprovado

Parecer: *Favoreável.*

Em reunião: 29/05/19

(Assinatura e Carimbo)



Pró-reitor de Ensino

Veridiana Krolow Bosenbecker
Diretora de Políticas de Ensino e Inclusão
IFSul - PROEN