



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°:

Uso exclusivo da PROEN

PJE 2019 GR10034

CAMPUS:

Gravataí

**I. IDENTIFICAÇÃO**

**a) Título do Projeto:**

A construção de Narrativas a partir dos jogos de interpretação

**b) Resumo do Projeto:**

O projeto *A construção de Narrativas a partir dos jogos de interpretação* propõe-se a capacitar estudantes do curso técnico integrado a conceber, planejar e executar jogos de interpretação (RPG) no papel de narradores-mestres. Partindo de um grupo de estudantes que já tem circulação pelo universo do RPG que irão, além de desenvolver narrativas a partir dos jogos, instrumentalizar outros educandos para exercerem a função de mestres. Ao longo do projeto, os participantes conhecerão os conceitos e ferramentas necessários para apresentação do jogo e formação de novos grupos de jogadores de RPG.

**c) Caracterização do Projeto:**

<b>Classificação e Carga Horária Total:</b>			
<input type="checkbox"/> Curso/Mini-curso	<input type="checkbox"/> Palestra	<input type="checkbox"/> Evento	<input checked="" type="checkbox"/> Outro: Clube de jogos de interpretação.
<input type="checkbox"/> Ciências Exatas e da Terra		<input type="checkbox"/> Ciências Biológicas :	<input type="checkbox"/> Engenharias

<input type="checkbox"/> Ciências da Saúde Aplicadas	<input type="checkbox"/> Ciências Agrárias	<input type="checkbox"/> Ciências Sociais
<input type="checkbox"/> Ciências Humanas	<input type="checkbox"/> Linguística, Letras e Artes	<input type="checkbox"/> Outros
Carga horária total do projeto: 40 horas (Ministrantes) / 40 horas (Coordenador)		

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

<b>Vinculação com disciplinas do(s) curso(s)/área(s):</b>
O projeto de ensino está vinculado diretamente a uma disciplina ou a várias disciplinas (projeto interdisciplinar)? <input type="checkbox"/> Sim. <input checked="" type="checkbox"/> Não. Qual(is)? <hr/>
<b>Articulação com Pesquisa e Extensão:</b>
O projeto de ensino poderá gerar alguma ação de pesquisa e extensão no futuro? <input checked="" type="checkbox"/> Sim. <input type="checkbox"/> Não. Em caso afirmativo, como se dará esse encaminhamento? Com o desenvolvimento do projeto, a proposta pode vir a tornar-se um projeto de extensão. Os conhecimentos, as técnicas e as habilidades adquiridas pelos estudantes podem vir a servir na execução da proposta nas escolas municipais e estaduais da cidade de Gravataí, bem como acredita-se que o conhecimento e instrumentalização fornecidos pelo projeto podem fomentar o surgimento de lideranças afirmativas em projetos do IFSul Gravataí como o IFComic.
<b>Vinculação com Programas Institucionais:</b>
O projeto de ensino está atrelado a algum Programa Institucional? <input type="checkbox"/> Sim. <input checked="" type="checkbox"/> Não. Em caso afirmativo, cite o(s) programa(s).

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

<b>Coordenador (docente ou técnico-administrativo do IFSul)</b>
<b>Nome:</b> Franciane Cardoso
<b>Lotação:</b> Câmpus Gravataí
<b>SIAPE:</b> 1500680
<b>Disciplina(s) que ministra / atividade administrativa:</b> Arte
<b>Formação Acadêmica:</b>
Graduação: Licenciada em Artes Visuais - UFPel
Especialização: Especialista em Educação - IFSul/Pelotas
Mestrado: Educação – PPGEDU/UFRGS
<b>Contato:</b>
Telefone celular: (51) 984.041.497
E-mail: francianecardoso@ifsul.edu.br

<b>Coordenador (docente ou técnico-administrativo do IFSul)</b>
<b>Nome:</b> Vivian Anghinoni Cardoso Corrêa
<b>Lotação:</b> Câmpus Gravataí
<b>SIAPÉ:</b> 3540701
<b>Disciplina(s) que ministra / atividade administrativa:</b> Língua Portuguesa e Literatura Brasileira
<b>Formação Acadêmica:</b> Graduação: Licenciada em Letras - UFPel Mestrado: Educação – FaE – UFPel
<b>Contato:</b> Telefone celular: (51) 984.041.497 E-mail: viviancorrea@ifsul.edu.br

Demais membros		
Nome	Função	CH prevista
Franciane Canêz Cardoso	Coordenadora	3h/semanais
Gustavo Coelho	Ministrante	3h/semanais
Henrique Campello	Ministrante	3h/semanais
Kamila Makino	Ministrante	3h/semanais
Vincent	Ministrante	3h/semanais
Vinícius dos Santos	Ministrante	3h/semanais
Carla Menegat	Colaboradora	3h/semanais
Vivian Anghinoni	Coordenadora	3h/semanais
Leticia Grubert	Colaboradora	3h/semanais

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

## II. INTRODUÇÃO

O projeto consiste no estudo e na aplicação da condução de jogos de interpretação (Role Playing Games- RPG). Busca promover a compreensão sobre regras e procedimentos na construção de narrativas colaborativas. A proposta envolve desde as noções de cenário, construção de personagens, elaboração de desafios, ganchos de aventuras, aventuras e campanhas de RPG. O projeto ainda envolve duas aplicações dos conteúdos aprendidos, a primeira na experimentação no papel de personagem-jogador e outra como mestre-narrador na condução de uma partida de RPG com um grupo de jogadores inexperientes.

## III. JUSTIFICATIVA

Muitos estudiosos da área da Educação tem voltado sua atenção para os jogos de interpretação (RPG) (Cabalero & Matta, 2006; Schmit, 2008; Silva, 2009; Amaral & Bastos, 2011). Alguns avaliando as possibilidades que o jogo apresenta como instrumento didático-

pedagógico. Entretanto, cabe destacar que o potencial do RPG vai além dessa forma mais comum de apropriação. Os estudantes que se dedicam aos jogos como atividade lúdica constroem de maneira fluida e orgânica personagens, narrativas que se transformam na medida em que se dá a interação durante a partida. Dessa forma, mais do que uma ferramenta os jogos de interpretação podem ser explorados buscando despertar nos educandos habilidades bastante específicas que dizem respeito a oralidade, imaginação e construção narrativa.

O desenvolvimento dos jogos de interpretação envolve uma série de atividades de preparação por parte do narrador-mestre e, muitas vezes também, dos jogadores participantes. Trata-se de um entretenimento que alia criatividade, leitura, planejamento e organização (Silva, 2009, p.6509). Como resultado, o processo impacta positivamente no desenvolvimento da capacidade argumentativa, vocalização e socialização dos envolvidos.

Outro aspecto importante se deve ao fato de que muitos dos jogos aos quais estão disponíveis aos jovens orientam-se por lógicas competitivas, nas quais um ou um grupo ganha enquanto outros perdem (jogos esportivos como futebol, vôlei, basquete e todos os jogos do atletismo são desse gênero). Os jogos de interpretação operam sob uma lógica de cooperação. Mesmo o narrador-mestre que planeja o jogo e representa na construção da história os desafios e inimigos dos demais jogadores, ele não "joga" contra os demais participantes. A essa função têm-se o desafio proporcionar a medida desafios "ideal" (nem fáceis, nem difíceis demais) que serão enfrentados pelos demais.

Destaca-se também o constante exercício de imaginar que envolve o jogo. A partir de situações problema lançadas o jogador precisa imaginar e desenvolver soluções para prosseguir. Considera-se assim que essas vivências proporcionadas pela interação durante os jogos constituem um espaço de extrema relevância pedagógica, tendo em vista, que ampliam o repertório dos educandos e estimulam a oralidade e a interação com os grupos pelos quais transita.

Durante o desenvolvimento do projeto haverá uma etapa de instrumentalização elaborada pelos ministrantes que consiste em repassar conceitos, ferramentas, processos e todas as habilidades que envolvem a construção do jogo. Entretanto, não se pretende delimitar ou apontar temáticas ou cenários previamente. Essas determinações serão feitas partindo dos interesses do grupo de jogadores que poderão transitar por temas pelos quais tenham interesse. Em suma, a proposta pretende disseminar essa forma de entretenimento que alia sob o paradigma da cooperação não só divertimento, mas a aquisição de competências importantes para a inserção na sociedade.

#### IV. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

Os objetivos previstos aos participantes do projeto são:

1. Capacitar estudantes do campus com conhecimentos básicos sobre jogos de interpretação de personagens (RPG);
2. Realizar oficinas mensais a fim de capacitar estudante para a atuação como um narrador-mestre;
3. Construir individualmente uma personagem (história e ficha de habilidades) completa a ser aplicada nas atividades práticas semanais;
4. Construir individualmente uma estrutura narrativa completa a ser aplicada ao final do projeto;
5. Realizar um evento de divulgação dos jogos de interpretação para a comunidade do campus com a aplicação do conhecimento adquirido no curso pelos alunos com pessoas que não conheçam os jogos de interpretação;

#### V. METODOLOGIA

- 1) Brainstorming para a identificação de conhecimentos latentes dos alunos sobre os conteúdos a serem tratados, a fim de estimular o uso dos conhecimentos prévios para então buscar sua reorganização, sistematização e consolidação.
- 2) Encontros semanais para criação das narrativas e instrumentalização de estudantes que queiram participar.
- 3) Pesquisa como atividade discente, a fim de proporcionar aos alunos a oportunidade da construção de um conhecimento autônomo.
- 4) Leituras dirigidas e Produção textual.
- 5) Aplicação do conhecimento técnico na organização das atividades planejadas (atividades avaliativas, relatórios e trabalhos/projetos).

#### VI. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

As reuniões acontecerão nas segundas e quartas das 13:30h às 15h.

Atividades	Abril	Maio	Junho	Julho
1	X	X	X	X
2		X	X	

3				X
---	--	--	--	---

1- Os encontros para criação de personagens, determinação de situações disparadoras e criação de narrativas a partir das regras estipuladas pelos ministrantes. A cada mês será aberta inscrição para participantes permanecerem frequentarem as reuniões

2- Oficinas ministradas pelos participantes visando instrumentalizar outros estudantes para exercer a função de narradores-mestres.

3- Produção de uma narrativa escrita a partir dos jogos executados.

### VII. INFRAESTRUTURA NECESSÁRIA

Sala com mesa ampla, com projetor, para até 15 alunos nos dias e horários determinados. (Sugestão: sala de almoço dos alunos)

### VIII. RECURSOS FINANCEIROS (ORÇAMENTO DETALHADO/JUSTIFICADO)

Item	Discriminação	Quantidade	Valor Unitário (R\$)	Valor Total (R\$)
1				
2				

### IX. RESULTADOS E IMPACTOS ESPERADOS

Apropriação dos autores e conceitos trabalhados ao longo do projeto por meio da oralidade e escrita, que serão expressos nas atividades de avaliação (aplicação prática/ produção textual).

### X. AVALIAÇÃO

<b>Tipo de avaliação utilizada:</b>	
<input type="checkbox"/> Quantitativa.	
<input type="checkbox"/> Qualitativa.	
<input checked="" type="checkbox"/> Mista.	
<b>Instrumentos/procedimentos utilizados:</b>	
<input type="checkbox"/> Entrevistas	<input type="checkbox"/> Seminários
<input type="checkbox"/> Reuniões	<input type="checkbox"/> Questionários
<input type="checkbox"/> Observações	<input checked="" type="checkbox"/> Controle de Frequência
<input checked="" type="checkbox"/> Relatórios	<input checked="" type="checkbox"/> Outro(s). Especificar: Execução de uma experiência de jogo com jogadores iniciantes com a aplicação dos conhecimentos desenvolvidos no projeto.
<b>Descrição de procedimentos para avaliação:</b>	
- Serão instrumentos de avaliação:	

- Controle da frequência dos ministrantes e participantes.
- Participação ativa nas atividades desenvolvidas pelo grupo (oficinas, encontro semanais)
- Criação em grupo de uma produção textual elaborada a partir da narrativa proposta no jogo pelos participantes.

**Periodicidade da avaliação:**

- Mensal  
 Semestral  
 Trimestral  
 Ao final do projeto

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

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Coordenador                           | <input checked="" type="checkbox"/> Ministrante |
| <input type="checkbox"/> Colaborador                                      | <input type="checkbox"/> Palestrante            |
| <input checked="" type="checkbox"/> Participantes (Estudantes/servidores) |   |

**XI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

AMARAL, Ricardo Ribeiro do & BASTOS, Heloísa Flora Brasil Nóbrega. O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente. In: Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências. Vol. 11 nº1, 2011.

MOTA, Sônia Rodrigues. Roleplaying Game: a Ficção enquanto Jogo. 1o. sem. 1997. Tese de Doutorado do Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 1997.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. Roland Barthes: o saber com sabor. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SCHMIT, Wagner Luiz. RPG e Educação: Alguns apontamentos teóricos. Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual de Londrina, 2008.

SILVA, Matheus Vieira. O Jogo de Papéis (RPG) como tecnologia educacional e o processo de aprendizagem no ensino médio. In: IX Congresso Nacional de Educação – EUCERE e III Encontro Sul-Brasileiro de Psicopedagogia, PUCPR, 26 a 29 de outubro de 2009.

**ANEXOS (Listar os anexos)**

**COORDENADOR DO PROJETO**

DATA: 27 / 03 / 19

Francine Conceição

NOME

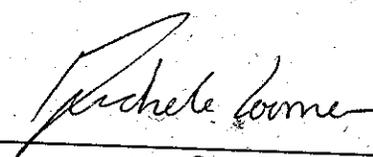
**PARECERES DO CAMPUS**

**PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA**

aprovado ( ) reprovado

Parecer:

Em reunião: 28/03/19



Coordenação

Curso Técnico em Informática para Internet  
Coordenadoria  
Câmpus Gravataí - IFSul

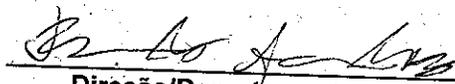
Michele Lermen  
Professora EBTT  
Câmpus Gravataí - IFSul

**PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO**

aprovado ( ) reprovado

Parecer:

Em reunião: 28/03/2019



Direção/Departamento de Ensino

Fernando Abrahão Afonso  
Chefe do Departamento de  
Ensino, Pesquisa e Extensão  
Câmpus Gravataí - IFSul

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

( ) aprovado ( ) reprovado

Parecer:

Em reunião:   /  /  

Direção/Departamento de Administração e Planejamento

**PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS**

aprovado ( ) reprovado

Parecer:

Em reunião: 28/03/19



Diretor-geral

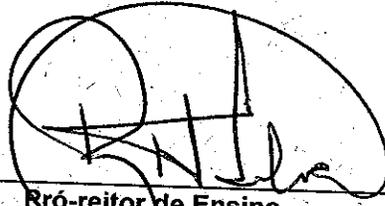
Marco Antônio da Silva Vaz  
Diretor Geral  
Câmpus Gravataí - IFSul

PARECER DA PRO-REITORIA DE ENSINO

aprovado ( ) reprovado

Parecer: *Favoreável*

Em reunião: 08/04/2019



Pró-reitor de Ensino

Rodrigo Nascimento da Silva  
Pró-Reitor de Ensino  
Instituto Federal Sul-rio-grandense

*R. A.*