



Data 26/08/2019 11:56:16
Setor de Origem GR - GR-DEPEX

Tipo Ensino: Projeto de Ensino Apresentação de projeto de ensino "A construção de Narrativas a partir dos jogos de interpretação"
Assunto

Interessados
Fernando Abrahao Afonso, Michele Lermen

Situação
Em trâmite

Trâmites

- 03/09/2019 15:43
Recebido por: IF-PROEN: Magno Souza Grillo
- 03/09/2019 12:08
Enviado por: IF-DIRPEI: Veridiana Krolow Bosenbecker
- 03/09/2019 12:07
Recebido por: IF-DIRPEI: Veridiana Krolow Bosenbecker
- 30/08/2019 16:05
Enviado por: IF-PROEN: Magno Souza Grillo
- 30/08/2019 16:05
Recebido por: IF-PROEN: Magno Souza Grillo
- 29/08/2019 14:07
Enviado por: GR-DEPEX: Fernando Abrahao Afonso
- 29/08/2019 14:06
Recebido por: GR-DEPEX: Fernando Abrahao Afonso
- 29/08/2019 13:32
Enviado por: GR-DIRGER: Marco Antonio da Silva Vaz
- 29/08/2019 13:28
Recebido por: GR-DIRGER: Marco Antonio da Silva Vaz
- 28/08/2019 19:19
Enviado por: GR-DEPEX: Fernando Abrahao Afonso

28/08/2019 19:18

Recebido por: GR-DEPEX: Fernando Abrahao Afonso

28/08/2019 17:14

Enviado por: GR-DEAP: Guilherme da Silva Aguiar

28/08/2019 17:11

Recebido por: GR-DEAP: Guilherme da Silva Aguiar

28/08/2019 16:12

Enviado por: GR-DEPEX: Fernando Abrahao Afonso

28/08/2019 16:11

Recebido por: GR-DEPEX: Fernando Abrahao Afonso

27/08/2019 19:23

Enviado por: GR-CTII: Michele Lermen

27/08/2019 19:21

Recebido por: GR-CTII: Michele Lermen

26/08/2019 11:58

Enviado por: GR-DEPEX: Franciane Canez Cardoso



FORMULÁRIO PARA APRESENTAÇÃO DE PROJETOS DE ENSINO

REGISTRO SOB N°:

Uso exclusivo da PROEN

CAMPUS:

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:

Classificação e Carga Horária Total:			
<input type="checkbox"/> Curso/Mini-curso	<input type="checkbox"/> Palestra	<input type="checkbox"/> Evento	<input type="checkbox"/> Encontro <input type="checkbox"/> Fórum <input type="checkbox"/> Jornada
<input type="checkbox"/> Semana Acadêmica	<input type="checkbox"/> Olimpíada	<input type="checkbox"/> Clube	<input checked="" type="checkbox"/> outro - (especificar)
<input type="checkbox"/> Atividade Esportiva	<input type="checkbox"/> Monitoria	<input type="checkbox"/> Oficina	Grupo 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	<input type="checkbox"/> Ciências Agrárias	<input type="checkbox"/> Ciências Sociais Aplicadas	
<input type="checkbox"/> Ciências Humanas	<input type="checkbox"/> Lingüística, Letras e Artes	<input type="checkbox"/> Outros	
Carga horária total do projeto: 30 horas (3 horas durante 10 semanas)			

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

Definir os cursos/áreas/Departamentos/Coordenadorias envolvidos.

Vinculação com disciplinas do(s) curso(s)/área(s):
<p>O projeto de ensino está vinculado diretamente a uma disciplina ou a várias disciplinas (projeto interdisciplinar)?</p> <p>() Sim. (x) Não.</p> <p>Qual(is)?</p>
<p>O projeto de ensino poderá gerar alguma ação de pesquisa e extensão no futuro?</p> <p>(x) Sim. () Não.</p> <p>Em caso afirmativo, como se dará esse encaminhamento?</p> <p>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 e a Semana acadêmica do Campus.</p>
Vinculação com Programas Institucionais:
<p>O projeto de ensino está atrelado a algum Programa Institucional?</p> <p>() Sim. (x) Não.</p> <p>Em caso afirmativo, cite o(s) programa(s).</p> <p>De que forma o Projeto de Ensino apresentado contempla a Política de Permanência e Êxito do IFSul?</p> <p>Criar instrumentos que possam fazer com que o educando estabeleça uma relação de pertencimento ao espaço pode ser um método eficiente para reforçar o vínculo com a instituição. Além disso, os alunos que estão ativamente envolvidos no projeto encontraram nele um espaço para exercer na prática suas habilidades criativas.</p> <p>De que forma o Projeto de Ensino apresentado contribui para consolidação do perfil do egresso?</p> <p>Os alunos terão a possibilidade de desenvolverem não só habilidades criativas como também desinibição e oratória, além da escrita.</p>

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

Coordenador (docente ou técnico-administrativo do IFSul)

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

Nome: Vivian Anghinoni Cardoso Corrêa

Lotação: Gravataí

SIAPE: 3540701

Disciplina(s) que ministra / atividade administrativa: Língua Portuguesa e Literatura Brasileira

Formação Acadêmica: (Informar formação completa)

Graduação: Licenciada em Letras - UFPel

Mestrado: Educação – FaE – UFPel

Contato: (Inserir informação completa)

Telefone celular: (51) 984.041.497

E-mail: viviancorrea@ifsul.edu.br

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.

Membros			
Nome	Função	CH prevista	CH Total
Franciane Canêz Cardoso	Coordenadora	3h/semanais	30 horas
Gustavo Coelho	Ministrante	3h/semanais	30 horas
Henrique Campello	Ministrante	3h/semanais	30 horas
Kamila Makino	Ministrante	1h30min/semanais	15 horas
Vinicius dos Santos	Ministrante	3h/semanais	30 horas
Vivian Anghinoni	Coordenadora	3h/semanais	30 horas

Observação: a carga horária prevista é em horas-aula semanais e a carga horária total não pode exceder a informada na primeira página do formulário. 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 E FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

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

Atividades	Setembro	outubro	Novembro	Dezembro
1	X			
2	X	X	X	
3		X		
4			X	X
5				X

Descrição das atividades:

Atividade 1: Divulgação e inscrições

Atividade 2: Oficinas de RPG

Atividade 3: Oficina de RPG na Semana Acadêmica

Atividade 4: Sistematização e escrita de trabalhos para inscrição em mostras científicas.

Atividade 5: Produção de relatório final

VII. INFRAESTRUTURA NECESSÁRIA

Uma sala para os encontros semanais.

VIII. RECURSOS FINANCEIROS (ORÇAMENTO DETALHADO/JUSTIFICADO)

Item	Discriminação	Quantidade	Valor Unitário (R\$)	Valor Total (R\$)
1				
2				
3				
4				
5				

(Especificar os elementos de despesa e os respectivos totais em R\$. Os elementos de despesa que poderão ser previstos são: (i) Bolsas para alunos; (ii) Material de consumo, serviços de terceiros, diárias, passagens e outros. Os elementos deverão ser listados com os respectivos valores).

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

Tipo de avaliação utilizada:

- Quantitativa.
- Qualitativa.
- Mista.

Instrumentos/procedimentos utilizados:

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

Execução de uma experiência de jogo com jogadores iniciantes com a aplicação dos conhecimentos desenvolvidos no projeto.

Descrição de procedimentos para avaliação:

- 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:

- Coordenador
- Colaborador
- Participantes (Estudantes/servidores)
- Ministrante
- Palestrante

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)

1 -

2 -

3 -

4 -

PARECERES NECESSÁRIOS NO PROCESSO DO SUAP

- PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA.
- PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO.
- PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO E PLANEJAMENTO (Quando necessário).
- PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS.
- PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO.

Documento assinado eletronicamente por:

- **Franciane Canez Cardoso, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 26/08/2019 11:50:33.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 26/08/2019. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifsul.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 33098

Código de Autenticação: 7ffb3746f8





SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

Para conhecimento.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Franciane Canez Cardoso, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, GR-DEPEX, em 26/08/2019 11:58:47.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

De acordo com o processo

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Michele Lermen, COORDENADOR - FUC1 - GR-CTII, GR-CTII, em 27/08/2019 19:23:06.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

De acordo. Solicito parecer financeiro.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Fernando Abrahao Afonso, CHEFE DE DEPARTAMENTO - CD4 - GR-DEPEX, GR-DEPEX, em 28/08/2019 16:12:39.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

De acordo. Ressalto que as servidoras não solicitaram recursos financeiros à Instituição e neste caso, o parecer do DEAP quanto à disponibilidade de recursos não será necessário.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Guilherme da Silva Aguiar, CHEFE DE DEPARTAMENTO - CD4 - GR-DEAP, GR-DEAP, em 28/08/2019 17:14:02.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

Solicito parecer da direção geral.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Fernando Abrahao Afonso, CHEFE DE DEPARTAMENTO - CD4 - GR-DEPEX, GR-DEPEX, em 28/08/2019 19:19:40.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

Considerando os pareceres favoráveis das chefias imediata e superior, bem como a pertinência do projeto, defiro a proposta.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Marco Antonio da Silva Vaz, DIRETOR GERAL - CD2 - GR-DIRGER, GR-DIRGER, em 29/08/2019 13:32:20.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

Encaminhamento para parecer e registro.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Fernando Abrahao Afonso, CHEFE DE DEPARTAMENTO - CD4 - GR-DEPEX, GR-DEPEX, em 29/08/2019 14:07:21.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

Encaminhado à Diretoria de Políticas de Ensino e Inclusão para Avaliação e Parecer.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Magno Souza Grillo, ASSISTENTE EM ADMINISTRACAO, IF-PROEN, em 30/08/2019 16:05:57.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

De acordo com a apresentação e execução de projeto.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Veridiana Krolow Bosenbecker, DIRETOR - CD3 - IF-DIRPEI, IF-DIRPEI, em 03/09/2019 12:08:16.