



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

RELATÓRIO FINAL DE PROJETO DE ENSINO

REGISTRO SOB N°: PJE2019 SSL 0029

Informar o número de registro do projeto de ensino.

I. IDENTIFICAÇÃO

a) **Título do Projeto:**

Clube de Jogos de Mesa

b) **Resumo do Projeto:**

Criar um espaço para o lazer e a aprendizagem dentro do IFSul – Câmpus Sapucaia do Sul com a disponibilização de jogos de tabuleiros modernos para que os estudantes possam desenvolver competências como atenção, planejamento, raciocínio e criatividade enquanto se divertem em um ambiente adequado e com a orientação de voluntários. O Clube de Jogos de Mesa pretende formalizar práticas que já vem ocorrendo no Câmpus, possibilitando oferecer espaço e orientações adequadas aos praticantes do hobby, buscando aproveitar os benefícios que os jogos proporcionam para melhorar os índices de permanência e êxito.

c) **Classificação, Carga Horária, Equipe e Custo Global do Projeto:**

Classificação e Carga Horária Total:

<input type="checkbox"/> Curso/Mini-curso	<input type="checkbox"/> Palestra	<input type="checkbox"/> Evento	<input checked="" type="checkbox"/> Outro (Especificar). Clube / Projeto
---	-----------------------------------	---------------------------------	---

Carga horária total do projeto: 270 horas

Coordenador**Nome:** Aline Tamires Kroetz Ayres Castro**Lotação:** Coordenadoria Pedagógica/Departamento de Ensino – Sapucaia do Sul**SIAPE:** 1854728**Demais membros**

Nome	Função	CH cumprida
Aten Fernandes da Silva	Colaborador	2h
Paulo André Rodrigues Avila	Colaborador	2h
Lucas da Silva da Cruz	Colaborador	2h
Leandro Barreto Soares	Colaborador	2h
Matheus Corgo Verch de Oliveira	Colaborador	2h
Lucas Carvalho Ramos	Participante	2h
Alisson Fagundes Martins da Silva	Participante	2h
Giovana de Sousa Much	Participante	2h
Emilly da Silva Santos	Participante	2h
Pedro Henrique Aguiar Barcelos	Participante	2h
Vithor Britto Delavi	Participante	2h
João Pedro de Sousa Barth	Participante	2h
João Lucas Kuhn Hammes	Participante	2h
Wesley Landerdahl Pereira	Participante	2h
Leonardo Dias Fogaça	Participante	2h
William Rocha Silva	Participante	2h
Andrew Gabriel Pivoto	Participante	2h
Viviane de Miranda Ramos	Participante	2h
Eduardo Lucas da Cruz	Participante	2h
Diogo Marcelino Reinheimer dos Passos	Participante	2h
Guilherme da Rosa	Participante	2h
Gustavo Manczenko Felicio	Participante	2h
Juan Pablo da Rosa	Participante	2h
Patrick Orestes Dorneles	Participante	2h
Arthur dos Santos Barbosa	Participante	2h
Gabriel Orion Castro Fontoura	Participante	2h
Guilherme Olicio Garcia Stein	Participante	2h

Arthur Emmanuel Souza Lins	Participante	2h
Élen Oliveira Francisco	Participante	2h
Leonardo Henrique Bueno Dornelles	Participante	2h
João Vitor dos Santos	Participante	2h

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

Listar apenas os membros que serão certificados.

Custo Global do Projeto

Os itens Jogo Jenga: R\$ 100,80 e Jogo Rummikub: R\$ 120,00 foram adquiridos com recursos do Câmpus Sapucaia do Sul através de empenho.

Além disso, foram adquiridos outros 16 jogos e sleeves protetores de cartas no valor de R\$ 1998,65 com verba do edital de extensão 02/2019 - Edital Geral de fomento, referente ao projeto Entre cartas e peças: aliando lazer e aprendizagem por meio dos Jogos de Tabuleiros.

II. INTRODUÇÃO

A proposta de criação do Clube de Jogos de mesa partiu de um grupo de estudantes e da coordenadora do projeto por serem praticantes do hobby e entenderem que era necessário formalizar as práticas que já acontecem dentro do IFSul – Câmpus Sapucaia do Sul. Praticamente todos os dias é possível observar estudantes jogando Yu-Gi-Uh, Uno, entre outros jogos nos mais diversos espaços do Câmpus, como em frente à sala de alimentação e nas mesas da cantina, portanto a criação do Clube de Jogos de Mesa buscaria, entre outros objetivos, estabelecer um local adequado para a prática dos jogos, onde fosse possível desfrutar de um acervo do Câmpus e também dos jogos pessoais dos estudantes participantes, possibilitando uma variedade de jogos, mas buscando inserir cada vez mais os jogos de tabuleiro modernos, devido as características que apresentam:

(...) tempo curto de jogo (normalmente duram de 30 minutos a duas horas); grande interação entre os jogadores; conflito indireto entre os jogadores (competição por recursos e/ou pontos); ausência de eliminação de jogadores ou quando acontece, é feita de forma que este nunca tenha que esperar muito tempo para uma próxima partida; pouca influência da sorte; elementos que equilibram o jogo, como desvantagens para

Essas características, que preveem a diminuição do fator sorte e a necessidade de estabelecer estratégias favorecem o processo de aprendizagem, pois conforme Grandó (2000) favorece a construção e a verificação de hipóteses por meio de análises das diferentes possibilidades de ação que o jogador pode executar relacionadas às decisões que os demais jogadores estabeleceram na partida.

Devido às possibilidades que os jogos oferecem como ferramenta pedagógica, além de um local adequado, a formalização da prática com um projeto de ensino vem atrelada ao desejo de desenvolver pesquisa e extensão na temática dos jogos de tabuleiro, pois tenho como hipótese que o Clube poderá ser capaz de melhorar os dados de permanência e êxito dos estudantes, uma vez que pretende ser um espaço de descontração, lazer e fortalecimento de vínculos com a instituição e com os pares, trabalhando não somente o caráter lúdico, mas as diferentes mecânicas e estratégias utilizadas nos jogos modernos e suas potencialidades no processo de aprendizagem. Portanto, o Clube pode ser propulsor de diferentes ações de extensão, com oferecimento de oficinas de prática e criação e ainda cursos sobre as possibilidades lúdicas na aprendizagem para professores da rede municipal. Devido a essas possibilidades, a criação do Clube de Jogos de Mesa é também uma das ações presentes no Plano de Ações 2019 da Coordenadoria Pedagógica, local de atuação da coordenadora desse projeto.

III. RESULTADOS OBTIDOS

A partir da interação promovida no espaço do Clube, os participantes ampliaram o círculo de amizades e puderam aprender sobre o universo dos jogos de tabuleiro modernos e sobre as habilidade que estes desenvolvem. Além disso, muitos estudantes estavam desmotivados com o curso e reforçaram o vínculo com a instituição, assim como os alunos ingressantes puderam se ambientar. Portanto, é possível considerar o Clube de Jogos de Mesa como estratégia de permanência e o êxito dos estudantes.

Os estudantes participantes também avaliam como positivo o aperfeiçoamento de habilidades como atenção e concentração, raciocínio lógico-matemático, planejamento estratégico, criatividade, capacidade de memorização, organização pessoal, autonomia e inteligência emocional e social.

IV. FORMAS DE DISSEMINAÇÃO DOS RESULTADOS

Os resultados foram apresentados no III SABERTEC do Câmpus Sapucaia do Sul e no evento IFSul Portas Abertas. Os estudantes colaboradores também participaram como uma oficina de jogos da 5ª COMIFCON, evento geek que ocorreu no mês de outubro no Câmpus Camaquã.

V. CRONOGRAMA FINAL 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									
6			x									
7					x							
8					x							
9						x						
10							x					
11								x				
12			x	x	x	x		x	x	x	x	
13												x
14												x

Descrição das atividades:

Atividade 1: Escrita do projeto – Coordenadora Aline Kroetz Castro

Atividade 2: Definição da lista de jogos que será adquirida para o Clube de Jogos de Mesa de acordo com prioridades descritas na metodologia – Coordenadora Aline Kroetz Castro e Colaboradores

Atividade 3: Elaboração dos termos de referência para compra dos jogos – Coordenadora Aline Kroetz Castro.

Atividade 4: Abertura do Clube de Jogos de Mesa para prática dos jogos – Coordenadora Aline Kroetz Castro e Colaboradores Aten da Silva, Paulo André Avila, Lucas da Cruz, Leandro Soares e Matheus de Oliveira.

Atividade 5: Explicar o que é e como funcionará o Clube de Jogos de Mesa aos participantes – Coordenadora Aline Kroetz Castro.

Atividade 6: Desenvolver dois momentos (manhã e tarde) de explicação e prática de jogos de entrada aos iniciantes – Coordenadora Aline Kroetz Castro.

Atividade 7: Explicação expositiva sobre a história dos jogos de tabuleiro, o surgimento do prêmio Spil des Jahres e prática do jogo Colonizadores de Catan (primeiro vencedor do prêmio) – Coordenadora Aline Kroetz Castro.

Atividade 8: Explicação expositiva e análise de alguns jogos sobre as principais características dos jogos de tabuleiro modernos – Coordenadora Aline Kroetz Castro e colaboradora Vanessa Logue Dias.

Atividade 9: Explicação expositiva sobre domínios, categorias e mecânicas usuais nos jogos de tabuleiro modernos. Explicação e pesquisa sobre mídias que abordam sobre jogos de tabuleiro modernos (sites, canais, editoras, lojas) – Coordenadora Aline Kroetz Castro e Colaboradores Aten da Silva, Paulo André Avila, Lucas da Cruz, Leandro Soares e Matheus de Oliveira.

Atividade 10: Encerramento das atividades no semestre e avaliação – Coordenadora Aline Kroetz Castro e Colaboradores Aten da Silva, Paulo André Avila, Lucas da Cruz, Leandro Soares e Matheus de Oliveira e participantes.

Atividade 11: Retorno das atividades e apresentação dos jogos adquiridos por meio de projeto de extensão. – Coordenadora Aline Kroetz Castro e Colaboradores Aten da Silva, Paulo André Avila, Lucas da Cruz, Leandro Soares e Matheus de Oliveira.

Atividade 12: Prática dos jogos de tabuleiro modernos – Colaboradores e participantes.

Atividade 13: Encerramento das atividades no semestre e avaliação – Coordenadora Aline Kroetz Castro e Colaboradores Aten da Silva, Paulo André Avila, Lucas da Cruz, Leandro Soares e Matheus de Oliveira e participantes.

Atividade 14: Escrita de relatório final do projeto – Coordenadora Aline Kroetz Castro.

VI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CONSENZA, Ramon M. & GUERRA, Leonor B. **Neurociência e educação**: como o cérebro aprende. Porto Alegre: Artmed, 2011.

GAZZANIGA, Michael S. **The CognitiveNeurosciences**. 4ª ed. Cambridge: MIT Press.

GRANDO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 239 f. Tese de doutorado – Faculdade de Educação, UNICAMP, São Paulo, 2000.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação**. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.

PRADO, L. L. Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica: pandemic e o ensino de ciências. In: **Revista Eletrônica LudusScientiae**, Foz do Iguaçu, v. 02, n. 02, p. 26-38, jul./dez. 2018.

RAU, Maria C. T. D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: Intersaberes, 2012.

ANEXOS (Listar os anexos)

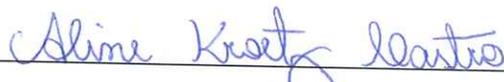
1 -

2 -

3 -

COORDENADOR DO PROJETO

DATA: 05/12/2019



Aline Tamires Kroetz Ayres Castro

Aline T. K. A. Castro
Pedagoga

Instituto Federal Sul-rio-Grandense
Câmpus Sapucaia do Sul

PARECERES DO CAMPUS

PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA

aprovado () reprovado

Parecer: ATIVIDADES RECONTADAS ATENDEM AO PROJETO

Em reunião: 09/12/19

(Assinatura e Carimbo)

Fábio Roberto Moraes Lemes
Chefe do Departamento de Ensino
Instituto Federal Sul-rio-grandense
Campus Sapucaia do Sul

Coordenação

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO

aprovado () reprovado

Parecer: ACOMPANHAR PARECER DA COORDENAÇÃO,

EM REUNIÃO: 09/12/19 RESTATANDO A IMPORTÂNCIA DO PROJETO NA FORMAÇÃO COMPLEMENTAR.

(Assinatura e Carimbo)

Fábio Roberto Moraes Lemes
Chefe do Departamento de Ensino
Instituto Federal Sul-rio-grandense
Campus Sapucaia do Sul

Direção/Departamento de Ensino

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

aprovado () reprovado

Parecer: Projeto obteve êxito ao alcançar seus objetivos.

Em reunião: 09/12/19

(Assinatura e Carimbo)

Aline Weigel

Aline Weigel
Coord. Orçamento, Contabilidade e Finanças
Instituto Federal Sul-rio-grandense-IFRSU
Campus Sapucaia do Sul

Direção/Departamento de Administração e Planejamento

PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS

aprovado () reprovado

Parecer: O projeto atingiu os objetivos propostos junto à comunidade acadêmica do Campus Sapucaia do Sul.

Em reunião: 16/12/19

(Assinatura e Carimbo)

Mack Leo Pedroso

Diretor-geral

Diretor Geral
Instituto Federal Sul-rio-grandense
Campus Sapucaia do Sul

PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO

aprovado () reprovado

Parecer: O referido projeto cumpriu com êxito os objetivos propostos.

Solicitar o pedido de certificação.

Em reunião: 03/01/2020

(Assinatura e Carimbo)



Pró-reitor de Ensino

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

