



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 Nº: *PJE 2019 SSI 0029*
Uso exclusivo da PROEN

CAMPUS: Sapucaia do Sul

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) Caracterização 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
---	-----------------------------------	---------------------------------	--

() Ciências Exatas e da Terra () Ciências Biológicas () Engenharias
() Ciências da Saúde () Ciências Agrárias () Ciências Sociais Aplicadas
() Ciências Humanas () Linguística, Letras e Artes (x) Outros

Carga horária total do projeto: 270 horas

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

Departamento de Ensino, Coordenadoria Pedagógica, Curso Técnico em Informática, Curso Técnico em Eventos, Curso Técnico em Plástico, Curso Técnico em Mecânica, Curso Técnico em Administração (EJA EPT) e Curso de Engenharia Mecânica.

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. (x) Não.

Qual(is)? _____

Articulação com Pesquisa e Extensão:

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

(x) Sim. () Não.

Em caso afirmativo, como se dará esse encaminhamento?

Pesquisa

- Compreender se o Clube de Jogos de Mesa é um mecanismo capaz de interferir nos dados de permanência e êxito dos estudantes por meio da análise do comprometimento escolar daqueles que participam do Clube a partir de seus registros de nota e frequência comparados aos mesmos registros em anos anteriores.

Extensão

- Promover ações de extensão para convidar a comunidade externa a conhecer o Instituto e aprender a jogar, a partir de tutoriais explicativos feitos pelos estudantes que participam do Clube de Jogos de Mesa.

- Desenvolver oficinas de prática e criação de jogos com professores da rede municipal de ensino.

- Participar do *Ifcomic* com uma sala de *board games* e afins.

Vinculação com Programas Institucionais:

O projeto de ensino está atrelado a algum Programa Institucional?

() Sim. (x) 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: Aline Tamires Kroetz Ayres Castro

Lotação: Coordenadoria Pedagógica/Departamento de Ensino – Sapucaia do Sul

SIAPE: 1854728

Disciplina(s) que ministra / atividade administrativa: Pedagogo-área

Formação Acadêmica:

Graduação: Pedagogia Licenciatura Plena - UFSM

Especialização: Gestão Educacional - UFSM

Mestrado: Educação - UFRGS

Doutorado:

Contato:

Telefone campus: (51) 3452-9212

Telefone celular: (51) 9 9611-3891

E-mail: alinecastro@sapucaia.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.

Demais membros

Nome	Função	CH prevista
Vanessa Logue Dias	Colaborador	2h
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 CorgoVerch de Oliveira	Colaborador	2h
Lucas Carvalho Ramos	Participante	2h

Alisson Fagundes Martins da Silva	Participante	2h
Aléxia Oleques	Participante	1h
Éderson Ayres Castro	Palestrante	1h

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

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 aqueles que lideram e/ou vantagens para aqueles que estão perdendo; dilemas que levam o jogador a pesar prós e contras de sua escolha e tomar uma decisão (PRADO, 2018, p. 31).

Essas características, que preveem a diminuição do fator sorte e a necessidade de estabelecer estratégias favorecem o processo de aprendizagem, pois conforme Grando (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. JUSTIFICATIVA

Para além da necessidade de formalização da prática e criação de um espaço adequado para que os estudantes pratiquem os jogos de mesa é preciso ressaltá-los como ferramenta pedagógica, capaz de auxiliar no desenvolvimento das disciplinas curriculares. Assim como a prática do xadrez é reconhecida dentro do instituto por suas contribuições ao processo de aprendizagem e de formação da personalidade na fase escolar, os jogos de tabuleiro modernos permitem que cada estudante progrida segundo seu próprio ritmo, buscando como referencial o desenvolvimento de um pensamento organizado.

Para além dos aspectos afetivos relacionados ao lazer e bem estar dos participantes, deve-se considerar que mediante propostas de desafio e jogos, é possível desenvolver funções executivas que são importantes para cada ação complexa do cotidiano de toda pessoa. Participam do processo das funções executivas: a atenção seletiva apesar de inferências e distrações; seleção adequada entre tendências de resposta; uso de informação relevante conforme o contexto; manipulação e atualização das informações na memória de trabalho; flexibilidade e alternância de tarefas paralelas; monitoramento das próprias ações e possíveis consequências (GAZZANIGA, 2009).

O uso de variados canais sensoriais em uma experiência amplia a possibilidade de memorização e aprendizado, o que confirma a relevância de oferecer possibilidades lúdicas por meio dos jogos de tabuleiro no ambiente escolar (CONSENZA; GUERRA, 2011). O jogo como ferramenta didática favorece o aprendizado do indivíduo jogador. Essa prática apresentada de maneira orientada e intencionalizada permite o protagonismo dos estudantes e aperfeiçoa as aprendizagens motoras, cognitivas, afetivas e sociais, que podem ser latentes no momento dos jogos (RAU, 2012). Cabe destacar que desde o ano de 2018 o Câmpus Sapucaia do Sul tem feito investimentos em atividades que proporcionam o bem estar à comunidade interna e

externa, buscando aliar saúde física e mental com o desenvolvimento dos saberes formais. A criação do Clube de Jogos de Mesa faz parte desse movimento, pois permitirá aos estudantes a criação de vínculos afetivos e sensação de pertencimento a um grupo com interesse comum.

Conforme Lopes (2011), jogar propicia: trabalhar com a ansiedade; rever os limites; reduzir a descrença na auto capacidade de realização; diminuir a dependência, desenvolver a autonomia; aprimorar a coordenação motora; desenvolver a organização espacial; melhorar o controle segmentar; aumentar a atenção e concentração; desenvolver antecipação e estratégia; trabalhar a discriminação auditiva; ampliar o raciocínio lógico; desenvolver a criatividade; perceber figura e fundo e trabalhar o jogo.

Acredito ainda que a criação do Clube de Jogos de Mesa irá estimular e propagar a cultura na região de Sapucaia do Sul, intensificando ações pontuais que já vem sendo feitas como a oferta de uma sala de *board games* em três edições do *Ifcomic* (evento geek realizado no Câmpus Sapucaia do Sul) e duas edições da *Board Brothers* (evento gratuito que disponibiliza jogos e monitores para um público variado), uma no Câmpus Sapucaia do Sul e outra na lancheria Bomba Burger.

Quanto a exequibilidade do projeto, será necessário uma sala de aula disponível nos horários de funcionamento do Clube e um acervo de jogos. Em um primeiro momento, até que o Clube seja contemplado com recursos financeiros (do Câmpus ou via editais), trabalhará com jogos doados ou trazidos pelos participantes e pela coordenadora do projeto, não havendo limitações para o seu funcionamento.

IV. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

Objetivo geral: oferecer um espaço para o lazer e a aprendizagem dos estudantes dentro do IFSul - Câmpus Sapucaia do Sul por meio da prática de diferentes jogos de mesa.

Objetivos específicos:

- Potencializar habilidades como a atenção e a concentração, o raciocínio lógico-matemático, o planejamento estratégico e a criatividade.
- Aperfeiçoar a capacidade de memorização, de organização pessoal, de autonomia e a inteligência emocional e social relacionados a prática do jogo e aquisição do conhecimento.
- Estimular vínculos afetivos entre os participantes e deles com a instituição para motivar a permanência e o êxito dos estudantes participantes.

V. METODOLOGIA

Será organizada uma sala de aula (possivelmente a P4 no prédio da Pétala) com mesas que permitam agrupar de 4 a 6 pessoas para prática dos jogos. Junto à parede será montada uma bancada com classes para exposição dos diferentes jogos que estarão disponíveis aos participantes (acervo do Câmpus e itens pessoais dos participantes que tenham interesse em trazê-los).

Os participantes terão livre entrada à sala desde que comprovem não estar em horário de aula e assinem a lista de presença e poderão visualizar e manusear os jogos expostos, para depois fazer a sua opção para jogar. Caso ainda não conheçam o(s) jogo(s) escolhido(s), estudantes voluntários nomeados nesse projeto estarão dispostos a ensinar, fazendo um tutorial com as regras e esclarecendo dúvidas durante as partidas. Ao final dos encontros a sala de aula será organizada pelos estudantes participantes.

Buscando adquirir um acervo próprio para uso do Clube de Jogos de Mesa e outras atividades do Câmpus Sapucaia do Sul onde possam ser aproveitados, os membros do projeto definirão uma lista de jogos por prioridade de aquisição, conforme liberação de recursos financeiros. Essa lista deverá levar em consideração: jogos de entrada (com regras e mecânicas mais simplificadas para facilitar a aprendizagem dos iniciantes); *party games* (jogos que possibilitem a participação de 5 ou mais jogadores); variedade de mecânicas; usabilidade como recurso pedagógico no Laboratório de Recursos Multifuncionais e custo. Depois disso serão providenciados os termos de referência para encaminhar ao setor de compras.

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	x	x									
4	x	x	x	x	x	x	x	x				
5	x											
6	x				x							
7		x										
8		x										
9			x									
10			x									
11				x								

12				x								
13				x				x				
14					x	x						
15							x					
16							x					
17								x				

Descrição das atividades:

Atividade 1: Escrita do projeto – Coordenadora Aline Kroetz Castro e colaboradora Vanessa Logue Dias.

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 Vanessa Logue Dias, 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 e colaboradora Vanessa Logue Dias.

Atividade 8: Explicação expositiva do surgimento do Yu-Gi-Oh, diferentes decks de cartas e oficina prática – Colaboradores Aten da Silva, Paulo André Avila, Lucas da Cruz, Leandro Soares e Matheus de Oliveira.

Atividade 9: 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 10: Explicação expositiva sobre domínios, categorias e mecânicas usuais nos jogos de tabuleiro modernos – Coordenadora Aline Kroetz Castro e colaboradora Vanessa Logue Dias.

Atividade 11: 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 12: Explicação e pesquisa sobre mídias que abordam sobre Yu-Gi-Oh (sites, canais, editoras, lojas) – Colaboradores Aten da Silva, Paulo André Avila, Lucas da Cruz, Leandro Soares e Matheus de Oliveira.

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

Atividade 14: Produção de material escrito sobre jogos de tabuleiro modernos e Yu-Gi-Oh a partir de podcasts e pesquisas em outros meios digitais e físicos – Colaboradores Aten da Silva, Paulo André Avila, Lucas da Cruz, Leandro Soares e Matheus de Oliveira e participantes.

Atividade 15: Explicação e pesquisa sobre as temáticas jogos e educação / jogos e educação inclusiva – Coordenadora Aline Kroetz Castro e Colaboradores Vanessa Logue Dias, Aten da Silva, Paulo André Avila, Lucas da Cruz, Leandro Soares e Matheus de Oliveira e participantes.

Atividade 16: Palestra sobre criação de jogos de tabuleiro modernos e *game designer* – Palestrante Éderson Ayres Castro, *game designer* criador do jogo Teseu.

Atividade 17: Criação/prototipagem de jogos – Colaboradores Aten da Silva, Paulo André Avila, Lucas da Cruz, Leandro Soares e Matheus de Oliveira e participantes.

VII. INFRAESTRUTURA NECESSÁRIA

Além do acervo de jogos que será adquirido conforme disponibilidade orçamentária do Câmpus Sapucaia do Sul e com recursos financeiros que possam ser angariados mediante seleção em editais de fomento, para a implementação do projeto será necessário contar com a disponibilidade de uma sala de aula (P4) nos horários de funcionamento do Clube, terças-feiras das 9h às 12h e quartas-feiras das 10h45 às 18h.

VIII. RECURSOS FINANCEIROS (ORÇAMENTO DETALHADO/JUSTIFICADO)

Item	Discriminação	Quantidade	Valor Unitário (R\$)	Valor Total (R\$)
1	Material de consumo - jogos	10	200,00	2.000,00
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

Com essa ação de lazer e a possibilidade de conhecer e compartilhar experiências lúdicas com outras pessoas espera-se que os estudantes se divirtam e ampliem o círculo de amizades ao mesmo tempo em que aprendem sobre o universo dos jogos de mesa e suas possibilidades educacionais. Como resultado, almeja-se maior vínculo dos participantes com a instituição para motivar a permanência e o êxito dos estudantes.

Também são esperados resultados positivos em relação ao aperfeiçoamento de habilidades como atenção e concentração, raciocínio lógico-matemático, planejamento estratégico, criatividade, capacidade de memorização, organização pessoal, autonomia e inteligência emocional e social.

XI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

GAZZANIGA, Michael S. **The Cognitive Neurosciences**. 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 Ludus Scientiae**, 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 -

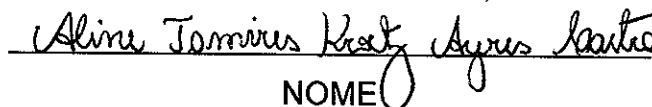
3 -

4 -

COORDENADOR DO PROJETO

DATA: 15 / 03 / 2019

(Assinatura e Carimbo)



NOME

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: DE ACORDO É UMA PRÁTICA LÚDICA DE INCENTIVO

Em reunião: 22/03/19 AO RECEPCIONANDO E A CONVIVÊNCIA, ALÉM

(Assinatura e Carimbo)

Coordenação

Roberto Moraes Lemes
Chefe do Departamento de Ensino
Instituto Federal Sul-riograndense
Campus Sapucaia do Sul

um espaço
DE Lazer aos
ESTUDANTES.

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO

aprovado () reprovado

Parecer: IMPORTANTE EXPERIÊNCIA DE INCENTIVO A CONCENTRAÇÃO, IMAGINAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO

Em reunião: 22/03/19

(Assinatura e Carimbo)

Direção/Departamento de Ensino

Roberto Moraes Lemes
Chefe do Departamento de Ensino
Instituto Federal Sul-riograndense
Campus Sapucaia do Sul

NO AMBIENTE ESCOLAR.

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

aprovado () reprovado

Parecer: De acordo. Há recursos para atender a demanda de compra dos jogos.

Em reunião: 25/03/19

Diego Feldmann Borba
Chefe Dep. de Administração e Planejamento

IFsul - Campus Sapucaia do Sul

Direção/Departamento de Administração e Planejamento

PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS

aprovado () reprovado

Parecer: O projeto se justifica por sua contribuição com o desenvolvimento do raciocínio lógico e estratégico dos estudantes, através da oferta de jogos de mesa. Desta modo, a Direção-geral é favorável ao projeto.

Em reunião: 25/03/2019

(Assinatura e Carimbo)

Diretor-geral

Mack Léo Perosa

Diretor Geral

Instituto Federal Sul-riograndense

aprovado () reprovado

Parecer: Favorável, sendo o recurso do Câmpus Sapucaia do Sul.

Em reunião: 29/03/2019

(Assinatura e Carimbo)

Pró-reitor de Ensino

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