



Data
16/09/2019 13:19:18

Setor de Origem
SS - SS-COPED

Tipo
Ensino: Projeto de Ensino

Assunto
Submissão projeto de ensino Oficinas de Jogos de Tabuleiro

Interessados

Alexandre Ferreira Escouto, Aline Tamires Kroetz Ayres Castro, Monica Nunes Neves

Situação

Em trâmite

Trâmites

- 23/01/2020 08:33
Aguardando recebimento por: IF-PROEN
- 23/01/2020 08:33
Enviado por: IF-DIRPEI: Veridiana Krolow Bosenbecker
- 23/01/2020 08:29
Recebido por: IF-DIRPEI: Veridiana Krolow Bosenbecker
- 20/01/2020 10:12
Enviado por: IF-PROEN: Leonardo Olsen de Campos Silva
- 20/01/2020 10:11
Recebido por: IF-PROEN: Leonardo Olsen de Campos Silva
- 14/01/2020 09:57
Enviado por: SS-DIRGER: Mack Leo Pedroso
- 14/01/2020 09:56
Recebido por: SS-DIRGER: Mack Leo Pedroso
- 06/01/2020 18:03
Enviado por: SS-DEPEN: Fabio Roberto Moraes Lemes
- 13/12/2019 19:16
Recebido por: SS-DEPEN: Fabio Roberto Moraes Lemes
- 11/12/2019 16:19
Enviado por: IF-PROEN: Leonardo Olsen de Campos Silva

11/12/2019 16:18

Recebido por: IF-PROEN: Leonardo Olsen de Campos Silva

09/12/2019 15:46

Enviado por: SS-DEPEN: Fabio Roberto Moraes Lemes

09/12/2019 15:45

Recebido por: SS-DEPEN: Fabio Roberto Moraes Lemes

05/12/2019 19:03

Enviado por: SS-DIRGER: Mack Leo Pedroso

02/12/2019 20:13

Recebido por: SS-DIRGER: Mack Leo Pedroso

29/11/2019 16:49

Enviado por: SS-DEPEN: Fabio Roberto Moraes Lemes

24/10/2019 16:07

Recebido por: SS-DEPEN: Fabio Roberto Moraes Lemes

22/10/2019 15:49

Enviado por: IF-DIRPEI: Ana Carolina Madeira Hise

22/10/2019 14:09

Recebido por: IF-DIRPEI: Magno Souza Grillo

22/10/2019 14:09

Enviado por: IF-PROEN: Magno Souza Grillo

22/10/2019 14:07

Recebido por: IF-PROEN: Magno Souza Grillo

21/10/2019 11:24

Enviado por: IF-DIRPEI: Veridiana Krolow Bosenbecker

21/10/2019 11:16

Recebido por: IF-DIRPEI: Veridiana Krolow Bosenbecker

17/10/2019 08:54

Enviado por: IF-PROEN: Magno Souza Grillo

17/10/2019 08:51

Recebido por: IF-PROEN: Magno Souza Grillo

16/10/2019 15:39

Enviado por: SS-COPED: Aline Tamires Kroetz Ayres Castro

16/10/2019 09:14

Recebido por: SS-COPED: Aline Tamires Kroetz Ayres Castro

15/10/2019 17:58

Enviado por: SS-DEPEN: Alexandre Ferreira Escouto

15/10/2019 17:50

Recebido por: SS-DEPEN: Alexandre Ferreira Escouto

15/10/2019 16:47

Enviado por: IF-PROEN: Magno Souza Grillo

09/10/2019 15:10

Recebido por: IF-PROEN: Magno Souza Grillo

04/10/2019 09:12

Enviado por: SS-DEPEN: Luciana Pinto Fernandes

04/10/2019 09:12

Recebido por: SS-DEPEN: Luciana Pinto Fernandes

04/10/2019 08:31

Enviado por: SS-COGEP: Cinara Pereira de Carvalho Silva

04/10/2019 08:29

Recebido por: SS-COGEP: Cinara Pereira de Carvalho Silva

02/10/2019 20:09

Enviado por: SS-DIRGER: Mack Leo Pedroso

02/10/2019 20:07

Recebido por: SS-DIRGER: Mack Leo Pedroso

26/09/2019 16:49

Enviado por: SS-DEAP: Diego Feldmann Borba

26/09/2019 16:48

Recebido por: SS-DEAP: Diego Feldmann Borba

18/09/2019 13:48


Enviado por: SS-DEPEP: Janaina Pacheco Jaeger

18/09/2019 13:47

Recebido por: SS-DEPEP: Janaina Pacheco Jaeger

16/09/2019 19:06

Enviado por: SS-DELOG: Andre Capellao de Paula



16/09/2019 18:53

Recebido por: SS-DELOG: Andre Capellao de Paula

16/09/2019 18:50

Enviado por: SS-DEPEN: Fabio Roberto Moraes Lemes

16/09/2019 18:45

Recebido por: SS-DEPEN: Fabio Roberto Moraes Lemes

16/09/2019 13:20

Enviado por: SS-COPED: Aline Tamires Kroetz Ayres Castro



FORMULÁRIO PARA APRESENTAÇÃO DE PROJETOS DE ENSINO

REGISTRO SOB N° :

Uso exclusivo da PROEN

CAMPUS: Sapucaia do Sul

I. IDENTIFICAÇÃO

a. **Título do Projeto:**

Oficina de Jogos de Tabuleiro

b. **Resumo do Projeto:**

A Oficina de Jogos de Tabuleiro tem como objetivo oportunizar que os servidores do IFSUL - Câmpus Sapucaia do Sul conheçam o que são os jogos de tabuleiro modernos e possam vivenciar a experiência de aprender as regras dos jogos com os alunos. Assim, como a prática de jogos tem se configurado como uma oportunidade que os alunos possuem para aliviar as tensões do cotidiano, a oficina pretende ser um espaço de lazer e interação para os servidores.

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 type="checkbox"/> outro - (especificar)
<input type="checkbox"/> Atividade Esportiva	<input type="checkbox"/> Monitoria	<input checked="" type="checkbox"/> Oficina	_____
<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: 12 horas			

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

Todos os departamentos do Câmpus Sapucaia do Sul

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><input type="checkbox"/> Sim. <input checked="" type="checkbox"/> Não.</p> <p>Qual(is)?</p>
<p>O projeto de ensino poderá gerar alguma ação de pesquisa e extensão no futuro?</p> <p><input type="checkbox"/> Sim. <input checked="" type="checkbox"/> Não.</p> <p>Em caso afirmativo, como se dará esse encaminhamento?</p> <p>(Explique de forma resumida).</p>
Vinculação com Programas Institucionais:
<p>O projeto de ensino está atrelado a algum Programa Institucional?</p> <p><input type="checkbox"/> Sim. <input checked="" type="checkbox"/> Não.</p> <p>Em caso afirmativo, cite o(s) programa(s).</p> <p>(Exemplos: PIBID, e-Tec Idiomas e etc).</p> <p>De que forma o Projeto de Ensino apresentado contempla a Política de Permanência e Êxito do IFsul?</p> <p>O projeto projeta auto estima e confiança nos estudantes voluntários, uma vez que estes poderão ter a experiência de ensinar aquilo que sabem aos seus docentes e demais servidores.</p> <p>De que forma o Projeto de Ensino apresentado contribui para consolidação do perfil do egresso?</p> <p>Contribui com a formação de sujeitos pró-ativos e engajados socialmente.</p>

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: SS COPED

SIAPE: 1854728

Disciplina(s) que ministra / atividade administrativa:

Pedagogo-área

Formação Acadêmica: (Informar formação completa)

Graduação: Pedagogia

Especialização: Gestão Educacional

Mestrado: Educação

Doutorado: -

Contato: (Inserir informação completa)

Telefone campus: 51 34529212

Telefone celular: 51 996113891

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.

Membros			
Nome	Função	CH prevista	CH Total
Aline Tamires Kroetz Ayres Castro	SPO/SCO	4h	12h
Giovana de Souza Much	AV	6h	12h
Aten Fernandes da Silva	AV	3h	12h
Paulo André Rodrigues Avila	AV	3h	12h
Lucas da Silva da Cruz	AV	3h	12h
Leandro Barreto Soares	AV	6h	12h
Matheus Corgo Verch de Oliveira	AV	6h	12h
Lucas Carvalho Ramos	AV	6h	12h
Pedro Henrique Aguiar Barcelos	AV	3h	12h
Emilly da Silva Santos	AV	6h	12h
Guilherme Olicio Gargia Stein	AV	3h	12h

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

A Oficina de Jogos de Tabuleiro é uma ação vinculada ao Clube de Jogos de Mesa do IFSul - Câmpus Sapucaia do Sul e tem como objetivo promover um espaço de divulgação do clube e de interação e lazer aos servidores do Câmpus.

O Clube de Jogos de Mesa do IFSul – Câmpus Sapucaia do Sul foi criado no início de 2019 buscando formalizar as práticas que já ocorriam na escola, buscando 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.

Atualmente o Clube conta com 17 jogos adquiridos por doação e a partir do projeto de extensão “Entre cartas e peças: aliando lazer e aprendizagem por meio dos jogos de tabuleiro”, contemplado com recursos financeiros da PROEX/IFSul. Os encontros ocorrem nas terças e nas quartas-feiras na sala P5, no prédio da Pétala. Como resultados parciais percebemos que as atividades realizadas pelo Clube ampliaram o círculo de amizades dos participantes e o vínculo destes com a instituição. No Clube foram compartilhados saberes sobre a história dos jogos de tabuleiro, suas características modernas, os principais gateways (jogos introdutórios) e algumas mecânicas. Além disso, foi possível conhecer diferentes tipos de jogos, ainda pouco conhecidos pelas pessoas que não fazem parte do hobby.

Dentre as propostas do projeto de ensino que criou o Clube de Jogos de Mesa, está a realização 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". Portanto estas oficinas buscam atender ao desejo de ampliar a cultura dos jogos de tabuleiro no IFSul, permitindo um espaço de protagonismo aos estudantes que participam do clube.

III. JUSTIFICATIVA E FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os jogos de mesa podem ser utilizados 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 Oficina de Jogos de Tabuleiro faz parte desse movimento, pois permitirá aos servidores e estudantes a criação de vínculos afetivos e momentos de descontração.

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.

Quanto a exequibilidade do projeto, será necessária uma sala de aula (Sala 6) e o acervo de jogos do Clube de Jogos de Mesa, não havendo limitações para o seu funcionamento.

IV. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

Geral:

Oportunizar aos servidores do IFSUL - Câmpus Sapucaia do Sul experiências práticas com jogos de tabuleiro, através da monitoria realizada pelos alunos voluntários do Clube de Jogos de Mesa.

Específicos:

- 4.1 - Divulgar o Clube de Jogos de Mesa aos servidores do Câmpus;
- 4.2 - Promover a interação entre alunos e docentes fora da sala de aula;
- 4.3 - Possibilitar maior entendimento à comunidade interna sobre o que são jogos de tabuleiro modernos;
- 4.4 - Demonstrar a potencialidade do Clube de Jogos de Mesa para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social.

V. METODOLOGIA

Será organizada uma sala de aula (sala 6) 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 servidores terão livre entrada à sala, onde deverão assinar 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 das oficinas a sala de aula será organizada pelos estudantes participantes.

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			

Descrição das atividades:

Atividade 1: Escrita do projeto, para organizar a ação, realizada por Aline e Giovana.

Atividade 2: Divulgação das oficinas por todos os membros da equipe.

Atividade 3: Desenvolvimento das oficinas por todos os membros da equipe.

Atividade 4: Avaliação das oficinas por todos os membros da equipe e participantes.

VII. INFRAESTRUTURA NECESSÁRIA

Acervo de jogos e sala de aula.

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

Com essa ação de lazer e a possibilidade de conhecer e compartilhar experiências lúdicas com outras pessoas espera-se que os servidores se divirtam ao mesmo tempo em que aprendem sobre o universo dos jogos de mesa.

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.

Para além desses aspectos, pretende-se divulgar diferentes jogos de tabuleiro modernos que ainda são pouco conhecidos pelas pessoas que não fazem parte do hobby, ampliando as vivências lúdicas dos participantes.

Almeja-se ainda maior vínculo dos estudantes voluntários com a instituição, motivando a permanência e o êxito.

X. AVALIAÇÃO

Tipo de avaliação utilizada:

- Quantitativa.
- Qualitativa.
- Mista.

Instrumentos/procedimentos utilizados:

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

Por meio de conversa informal com os participantes.

Descrição de procedimentos para avaliação:

Por meio de observação do envolvimento dos servidores nas práticas e de conversa informal com os participantes.

Periodicidade da avaliação:

- Mensal
- Semestral
- Trimestral
- Ao final do projeto

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

(x) Coordenador

() Ministrante

() Colaborador

() Palestrante

(x) Participantes (Estudantes/servidores)

XI. 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 - Formulário de necessidades do campus

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:

- **Aline Tamires Kroetz Ayres Castro, ALINE TAMIRES KROETZ AYRES CASTRO - PEDAGOGO-AREA**, em 16/09/2019 13:17:21.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 16/09/2019. 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: 35599

Código de Autenticação: b08965ea6f



PROJETO DE ENSINO - FORMULÁRIO DE NECESSIDADES DO CAMPUS

REGISTRO SOB Nº:
Uso exclusivo do DEPEN

Processo SUAP: 23164. _____ **.2019-** _____

INSTRUÇÕES – LEIA COM ATENÇÃO

- 1 – Verifique junto ao Regulamento dos Projetos de Ensino
- 2 – Se o projeto prever a busca de doações ou patrocínios, deve propor um Edital de chamada pública.
- 3 – Se o projeto necessitar de compras ou contratação de serviços, deve apresentar termo de referencia anexo.
- 4 – Encaminhar aos setores administrativos (Manutenção, Almox, Compras, etc) solicitações sobre os recursos aprovados no projeto, detalhando como será o uso, de acordo com as normas de uso de cada item solicitado, conforme previsto no projeto.
- 5 – Providenciar divulgação das ações junto a Coordenação de Comunicação assim que o projeto for aprovado;

1. TÍTULO:

2. NECESSIDADES DO PROJETO DE ENSINO (marque se sim e confira item ao lado)

2.1. É prevista compra de materiais para o desenvolvimento do projeto?	Não	
2.2. É prevista contratação de serviços para o desenvolvimento do projeto?	Não	
2.3. É previsto recursos não financeiros do campus?	Não	
2.4. É previsto uso de veículos para o desenvolvimento do projeto?	Não	
2.5. É previsto o uso de espaço do campus, como salas de aula?		Sim
2.6. É prevista Chamada Pública pra esse projeto?	Não	

3. DURAÇÃO E PÚBLICO ALVO DO PROJETO (vide formulário principal e cronograma)

3.1 – Duração (data/hora de início e término):
Dia 25 de setembro de 2019: 8h30 às 11h30 e das 13h30 às 16h30
Dia 26 de setembro de 2019: 14h30 às 17h30 e das 18h30 às 21h30

3.2 - Público Alvo (especificar turmas, cursos, turnos, etc):
Servidores do Câmpus Sapucaia do Sul.

3.3 - Número de pessoas previstas de serem contempladas diretamente pelo projeto:
10 alunos; 20 servidores; 0 externos.

4. COMPRA DE MATERIAIS OU CONTRATAÇÃO DE SERVIÇOS

OBS.: Em caso afirmativo, é necessário anexar **termos de referência** ao projeto, conforme modelo do DEAP, para dar início a compra e/ou contratação do serviço. O prazo mínimo de entrada deste projeto no Departamento de Ensino deve ser de **4 meses antes da data de execução** do mesmo ou da necessidade do recurso.

5. RECURSOS NÃO FINANCEIROS (Disponíveis no campus, especificar como serão utilizados)

Especificar anexo TODOS os recursos não financeiros necessários na execução do projeto, apontando quais esperam que o IFSUL aloque para a atividade e de que forma.

7.1. Foi reservado veículo e motorista para todos os dias necessários? Não se aplica.

7.2. Foi reservado, via SUAP, espaços do campus para todos os dias necessários? Não se aplica.

6. OBSERVAÇÕES

Liste aqui e inclua anexo documentos e informação relevantes para o projeto.

Documento Digitalizado Público

PROJETO DE ENSINO - FORMULÁRIO DE NECESSIDADES DO CAMPUS

Assunto: PROJETO DE ENSINO - FORMULÁRIO DE NECESSIDADES DO CAMPUS
Assinado por: Aline Castro
Tipo do Documento: Documento
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Público
Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Aline Tamires Kroetz Ayres Castro, ALINE TAMIRES KROETZ AYRES CASTRO - PEDAGOGO-AREA**, em 16/09/2019 13:20:01.

Este documento foi armazenado no SUAP em 16/09/2019. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifsul.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 55731

Código de Autenticação: 75f05dfdd3





SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

De acordo, projeto relevante como incentivo a formas lúdicas de aprendizagem e de relacionamento social, convivência, além do exercício de conhecimentos específicos. O parecer deste Departamento substituiu pareceres de setores subordinados ao mesmo, tendo em vista que a natureza dos projetos de Ensino são de aplicação no conjunto de atividades de Ensino e não no campo de uma coordenação específica.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Fabio Roberto Moraes Lemes, Fabio Roberto Moraes Lemes - CHEFE DE DEPARTAMENTO - CD4 - SS-DEPEN, SS-DEPEN, em 16/09/2019 18:50:09.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

De acordo.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Andre Capellao de Paula, Andre Capellao de Paula - CHEFE DE DEPARTAMENTO - CD4 - SS-DELOG, SS-DELOG, em 16/09/2019 19:06:46.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

De acordo.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Janaina Pacheco Jaeger, Janaina Pacheco Jaeger - CHEFE DE DEPARTAMENTO - CD4 - SS-DEPEP, SS-DEPEP, em 18/09/2019 13:48:03.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

Não prevê demanda por recurso orçamentário, de acordo.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Diego Feldmann Borba, Diego Feldmann Borba - CHEFE DE DEPARTAMENTO - CD4 - SS-DEAP, SS-DEAP, em 26/09/2019 16:49:08.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

Diante do despacho emitido pelo Departamento de Ensino , a Direção-geral manifesta a sua autorização ao Projeto de Capacitação proposto, considerada a importância e reflexos institucionais do mesmo na comunidade acadêmica. Deste modo, solicito a Coordenação de Gestão de Pessoas que encaminhe este processo para a Pró-reitoria de Gestão de Pessoas do IFSul-rio-grandense, de modo a dar seguimento aos trâmites necessários para atender à solicitação de capacitação.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Mack Leo Pedroso, Mack Leo Pedroso - DIRETOR GERAL - CD2 - SS-DIRGER, SS-DIRGER, em 02/10/2019 20:09:12.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

Encaminho processo ao DEPEN.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Cinara Pereira de Carvalho Silva, Cinara Pereira de Carvalho Silva - COORDENADOR - FG2 - SS-COGEP, SS-COGEP, em 04/10/2019 08:31:37.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

Retorno processo contendo Apresentação de Projeto de Ensino, pois falta informar a classificação do projeto na letra C e alterar a designação dos membros na tabela Membros, como Coordenador, Colaborador, Ministrante ou participante, conforme Regulamentos de Projetos de Ensino.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Magno Souza Grillo, Magno Souza Grillo - ASSISTENTE EM ADMINISTRACAO, IF-PROEN, em 15/10/2019 16:47:56.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

A classificação da letra C é (x) Outros. Sobre a equipe do projeto: Aline Tamires Kroetz Ayres Castro - Coordenadora Giovana de Souza Much - Ministrante Aten Fernandes da Silva - Ministrante Paulo André Rodrigues Avila - Ministrante Lucas da Silva da Cruz - Ministrante Leandro Barreto Soares - Ministrante Matheus Corgo Verch de Oliveira - Ministrante Lucas Carvalho Ramos - Ministrante Pedro Henrique Aguiar Barcelos - Ministrante Emilly da Silva Santos Guilherme Olicio Gargia Stein

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Aline Tamires Kroetz Ayres Castro, Aline Tamires Kroetz Ayres Castro - PEDAGOGO-AREA, SS-COPED, em 16/10/2019 15:39:49.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

Após alterações solicitadas, encaminho à Diretoria de Políticas de Ensino e Inclusão para Avaliação e Parecer.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Magno Souza Grillo, Magno Souza Grillo - ASSISTENTE EM ADMINISTRACAO, IF-PROEN, em 17/10/2019 08:54:47.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

De acordo com a apresentação e execução do Projeto de Ensino "Oficina de Jogos de Tabuleiro". Encaminho para registro.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Veridiana Krolow Bosenbecker, Veridiana Krolow Bosenbecker - DIRETOR - CD3 - IF-DIRPEI, IF-DIRPEI, em 21/10/2019 11:24:13.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

Projeto de Ensino aprovado pela Pró-Reitoria de ensino. Registrado sob o nº: PJE2019SSL0200. Retornamos o processo para inserção (Upload) do Relatório Final e do Formulário para Solicitação de Certificação, quando do encerramento do Projeto de Ensino.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Ana Carolina Madeira Hise, Ana Carolina Madeira Hise - ESTAGIARIO - ETG1 - IF-REIT, IF-DIRPEI, em 22/10/2019 15:49:11.



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°: PJE2019SSL0200

I. IDENTIFICAÇÃO

a) Título do Projeto: Oficina de Jogos de Tabuleiro

b) Resumo do Projeto:

A Oficina de Jogos de Tabuleiro tem como objetivo oportunizar que os servidores do IFSUL - Câmpus Sapucaia do Sul conheçam o que são os jogos de tabuleiro modernos e possam vivenciar a experiência de aprender as regras dos jogos com os alunos. Assim, como a prática de jogos tem se configurado como uma oportunidade que os alunos possuem para aliviar as tensões do cotidiano, a oficina pretende ser um espaço de lazer e interação para os servidores.

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 Oficina
---	-----------------------------------	---------------------------------	---

Carga horária total do projeto: 12 horas

Coordenador

Nome: Aline Tamires Kroetz Ayres Castro

Lotação: SS COPED

SIAPE: 1854728

Demais membros		
Nome	Função	CH cumprida
Aline Tamires Kroetz Ayres Castro	Coordenadora	4h
Giovana de Souza Much	Ministrante	6h
Aten Fernandes da Silva	Ministrante	3h
Paulo André Rodrigues Avila	Ministrante	3h
Lucas da Silva da Cruz	Ministrante	6h
Leandro Barreto Soares	Ministrante	6h
Matheus Corgo Verch de Oliveira	Ministrante	6h
Lucas Carvalho Ramos	Ministrante	6h
Pedro Henrique Aguiar Barcelos	Ministrante	3h
Emilly da Silva Santos	Ministrante	6h
Guilherme Olicio Gargia Stein	Ministrante	3h

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
O projeto não teve gastos.

II. INTRODUÇÃO

A Oficina de Jogos de Tabuleiro é uma ação vinculada ao Clube de Jogos de Mesa do IFSul - Câmpus Sapucaia do Sul e tem como objetivo promover um espaço de divulgação do clube e de interação e lazer aos servidores do Câmpus.

O Clube de Jogos de Mesa do IFSul – Câmpus Sapucaia do Sul foi criado no início de 2019 buscando formalizar as práticas que já ocorriam na escola, buscando 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 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.

Atualmente o Clube conta com 17 jogos adquiridos por doação e a partir do projeto de extensão “Entre cartas e peças: aliando lazer e aprendizagem por meio dos jogos de tabuleiro”, contemplado com recursos financeiros da PROEX/IFSul. Os encontros ocorrem nas terças e nas quartas-feiras na sala P5, no prédio da Pétala. Como resultados parciais percebemos que as atividades realizadas pelo Clube ampliaram o círculo de amizades dos participantes e o vínculo destes com a instituição. No Clube foram compartilhados saberes sobre a história dos jogos de tabuleiro, suas características modernas, os principais gateways (jogos introdutórios) e algumas mecânicas. Além disso, foi possível conhecer diferentes tipos de jogos, ainda pouco conhecidos pelas pessoas que não fazem parte do hobby.

Dentre as propostas do projeto de ensino que criou o Clube de Jogos de Mesa, está a realização 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". Portanto estas oficinas buscam atender ao desejo de ampliar a cultura dos jogos de tabuleiro no IFSul, permitindo um espaço de protagonismo aos estudantes que participam do clube.

III.RESULTADOS OBTIDOS

Os objetivos desse projeto foram parcialmente atingidos, uma vez que apenas um servidor do câmpus participou da atividade. O que tornou o momento mais significativo foi o envolvimento da comunidade externa que esteve presente devido ao evento IFSul mostra a sua cara, que aconteceu na mesma data. Alguns estudantes de outras escolas e comunidade em geral puderam conhecer os jogos, os projetos de ensino e extensão relacionados ao Clube de Jogos de Mesa do IFSul Câmpus Sapucaia e experienciar a prática dos jogos.

Essas pessoas puderam ter um momento de diversão ao mesmo tempo em que aprenderam um pouco sobre o universo dos jogos de tabuleiro modernos, que ainda são pouco conhecidos pelas pessoas que não fazem parte do hobby, ampliando as vivências lúdicas dos participantes.

IV. FORMAS DE DISSEMINAÇÃO DOS RESULTADOS

Os resultados estão sendo apresentados nas diversas oportunidades que temos de divulgar o Clube de Jogos de Mesa do IFSul Câmpus Sapucaia. São exemplos: 1ª Edição do evento Portas Abertas, que recebeu no Câmpus Sapucaia cerca de 750 estudantes de escolas de Sapucaia, Esteio, São Leopoldo, Portão, Novo Hamburgo e Canoas; Apresentação oral no III SABERTEC.

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			

Descrição das atividades:

Atividade 1: Escrita do projeto, para organizar a ação, realizada por Aline e Giovana.

Atividade 2: Divulgação das oficinas por todos os membros da equipe.

Atividade 3: Desenvolvimento das oficinas por todos os membros da equipe.

Atividade 4: Avaliação das oficinas por todos os membros da equipe e participantes.

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**. 4^a 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**. 7^a 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.

COORDENADOR DO PROJETO

DATA: ____ / ____ / ____

(Assinatura e Carimbo)

NOME

PARECERES DO CAMPUS

PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA

() aprovado () reprovado

Parecer:

Em reunião: ____/____/____

(Assinatura e Carimbo)

Coordenação

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO

() aprovado () reprovado

Parecer:

Em reunião: ___/___/___

(Assinatura e Carimbo)

Direção/Departamento de Ensino

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

() aprovado () reprovado

Parecer:

Em reunião: ___/___/___

(Assinatura e Carimbo)

Direção/Departamento de Administração e Planejamento

PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS

() aprovado () reprovado

Parecer:

Em reunião: ___/___/___

(Assinatura e Carimbo)

Diretor-geral

PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO

() aprovado () reprovado

Parecer:

Em reunião: ___/___/___

(Assinatura e Carimbo)

Pró-reitor de Ensino

Documento Digitalizado Público

Relatório Final do projeto de ensino Oficina de Jogos de Tabuleiros

Assunto: Relatório Final do projeto de ensino Oficina de Jogos de Tabuleiros
Assinado por: Aline Castro
Tipo do Documento: Documento
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Público
Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Aline Tamires Kroetz Ayres Castro, ALINE TAMIRES KROETZ AYRES CASTRO - PEDAGOGO-AREA**, em 25/10/2019 15:42:29.

Este documento foi armazenado no SUAP em 25/10/2019. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifsul.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 65748

Código de Autenticação: d73452d789





SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

Relatório atende a proposta apresentada e aprovada no projeto.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Fabio Roberto Moraes Lemes, Fabio Roberto Moraes Lemes - CHEFE DE DEPARTAMENTO - CD4 - SS-DEPEN, SS-DEPEN, em 29/11/2019 16:49:38.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

O relatório apresentado evidenciou que as atividades propostas no projeto foram efetivadas com êxito, reafirmando o Campus Sapucaia do Sul como um grande espaço para ações de lazer, cultura e informação através da integração entre a comunidade acadêmica do Campus. Diante desta avaliação, a Direção-geral do Campus Sapucaia do Sul manifesta a sua aprovação ao relatório do Projeto de Ensino e encaminha o mesmo para os trâmites necessários junto ao Departamento de Ensino para posterior envio a Pró-reitoria de Ensino do IFSul-rio-grandense

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Mack Leo Pedroso, Mack Leo Pedroso - DIRETOR GERAL - CD2 - SS-DIRGER, SS-DIRGER, em 05/12/2019 19:03:09.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

Peço que seja observado a carga horária do Coordenador, que deverá ser igual a carga horária do projeto de ensino.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Leonardo Olsen de Campos Silva, Leonardo Olsen de Campos Silva - ASSISTENTE EM ADMINISTRACAO, IF-PROEN, em 11/12/2019 16:19:35.



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°: PJE2019SSL0200

I. IDENTIFICAÇÃO

a) Título do Projeto: Oficina de Jogos de Tabuleiro

b) Resumo do Projeto:

A Oficina de Jogos de Tabuleiro tem como objetivo oportunizar que os servidores do IFSUL - Câmpus Sapucaia do Sul conheçam o que são os jogos de tabuleiro modernos e possam vivenciar a experiência de aprender as regras dos jogos com os alunos. Assim, como a prática de jogos tem se configurado como uma oportunidade que os alunos possuem para aliviar as tensões do cotidiano, a oficina pretende ser um espaço de lazer e interação para os servidores.

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 Oficina
---	-----------------------------------	---------------------------------	---

Carga horária total do projeto: 12 horas

Coordenador

Nome: Aline Tamires Kroetz Ayres Castro

Lotação: SS COPED

SIAPE: 1854728

Demais membros		
Nome	Função	CH cumprida
Aline Tamires Kroetz Ayres Castro	Coordenadora	12h
Giovana de Souza Much	Ministrante	6h
Aten Fernandes da Silva	Ministrante	3h
Paulo André Rodrigues Avila	Ministrante	3h
Lucas da Silva da Cruz	Ministrante	6h
Leandro Barreto Soares	Ministrante	6h
Matheus Corgo Verch de Oliveira	Ministrante	6h
Lucas Carvalho Ramos	Ministrante	6h
Pedro Henrique Aguiar Barcelos	Ministrante	3h
Emilly da Silva Santos	Ministrante	6h
Guilherme Olicio Gargia Stein	Ministrante	3h

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
O projeto não teve gastos.

II. INTRODUÇÃO

A Oficina de Jogos de Tabuleiro é uma ação vinculada ao Clube de Jogos de Mesa do IFSul - Câmpus Sapucaia do Sul e tem como objetivo promover um espaço de divulgação do clube e de interação e lazer aos servidores do Câmpus.

O Clube de Jogos de Mesa do IFSul – Câmpus Sapucaia do Sul foi criado no início de 2019 buscando formalizar as práticas que já ocorriam na escola, buscando 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 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.

Atualmente o Clube conta com 17 jogos adquiridos por doação e a partir do projeto de extensão "Entre cartas e peças: aliando lazer e aprendizagem por meio dos jogos de tabuleiro", contemplado com recursos financeiros da PROEX/IFSul. Os encontros ocorrem nas terças e nas quartas-feiras na sala P5, no prédio da Pétala. Como resultados parciais percebemos que as atividades realizadas pelo Clube ampliaram o círculo de amizades dos participantes e o vínculo destes com a instituição. No Clube foram compartilhados saberes sobre a história dos jogos de tabuleiro, suas características modernas, os principais gateways (jogos introdutórios) e algumas mecânicas. Além disso, foi possível conhecer diferentes tipos de jogos, ainda pouco conhecidos pelas pessoas que não fazem parte do hobby.

Dentre as propostas do projeto de ensino que criou o Clube de Jogos de Mesa, está a realização 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". Portanto estas oficinas buscam atender ao desejo de ampliar a cultura dos jogos de tabuleiro no IFSul, permitindo um espaço de protagonismo aos estudantes que participam do clube.

III. RESULTADOS OBTIDOS

Os objetivos desse projeto foram parcialmente atingidos, uma vez que apenas um servidor do câmpus participou da atividade. O que tornou o momento mais significativo foi o envolvimento da comunidade externa que esteve presente devido ao evento IFSul mostra a sua cara, que aconteceu na mesma data. Alguns estudantes de outras escolas e comunidade em geral puderam conhecer os jogos, os projetos de ensino e extensão relacionados ao Clube de Jogos de Mesa do IFSul Câmpus Sapucaia e experienciar a prática dos jogos.

Essas pessoas puderam ter um momento de diversão ao mesmo tempo em que aprenderam um pouco sobre o universo dos jogos de tabuleiro modernos, que ainda são pouco conhecidos pelas pessoas que não fazem parte do hobby, ampliando as vivências lúdicas dos participantes.

IV. FORMAS DE DISSEMINAÇÃO DOS RESULTADOS

Os resultados estão sendo apresentados nas diversas oportunidades que temos de divulgar o Clube de Jogos de Mesa do IFSul Câmpus Sapucaia. São exemplos: 1ª Edição do evento Portas Abertas, que recebeu no Câmpus Sapucaia cerca de 750 estudantes de escolas de Sapucaia, Esteio, São Leopoldo, Portão, Novo Hamburgo e Canoas; Apresentação oral no III SABERTEC.

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			

Descrição das atividades:

Atividade 1: Escrita do projeto, para organizar a ação, realizada por Aline e Giovana.

Atividade 2: Divulgação das oficinas por todos os membros da equipe.

Atividade 3: Desenvolvimento das oficinas por todos os membros da equipe.

Atividade 4: Avaliação das oficinas por todos os membros da equipe e participantes.

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**. 4^a 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**. 7^a 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.

COORDENADOR DO PROJETO

DATA: ____ / ____ / ____

(Assinatura e Carimbo)

NOME

PARECERES DO CAMPUS

PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA

() aprovado () reprovado

Parecer:

Em reunião: ____/____/____

(Assinatura e Carimbo)

Coordenação

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO

() aprovado () reprovado

Parecer:

Em reunião: ___/___/___

(Assinatura e Carimbo)

Direção/Departamento de Ensino

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

() aprovado () reprovado

Parecer:

Em reunião: ___/___/___

(Assinatura e Carimbo)

Direção/Departamento de Administração e Planejamento

PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS

() aprovado () reprovado

Parecer:

Em reunião: ___/___/___

(Assinatura e Carimbo)

Diretor-geral

PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO

() aprovado () reprovado

Parecer:

Em reunião: ___/___/___

(Assinatura e Carimbo)

Pró-reitor de Ensino

Documento Digitalizado Público

Relatório Final do projeto de ensino Oficina de Jogos de Tabuleiros

Assunto: Relatório Final do projeto de ensino Oficina de Jogos de Tabuleiros
Assinado por: Aline Castro
Tipo do Documento: Documento
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Público
Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Aline Tamires Kroetz Ayres Castro, ALINE TAMIRES KROETZ AYRES CASTRO - PEDAGOGO-AREA**, em 02/01/2020 16:24:37.

Este documento foi armazenado no SUAP em 02/01/2020. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifsul.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 91876

Código de Autenticação: 31925a6047





SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

Relatório atende aos objetivos propostos no projeto.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Fabio Roberto Moraes Lemes, Fabio Roberto Moraes Lemes - CHEFE DE DEPARTAMENTO - CD4 - SS-DEPEN, SS-DEPEN, em 06/01/2020 18:03:30.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

Projeto atendeu aos objetivos propostos, encaminhado à PROEN para demais trâmites.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Mack Leo Pedroso, Mack Leo Pedroso - DIRETOR GERAL - CD2 - SS-DIRGER, SS-DIRGER, em 14/01/2020 09:57:23.



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:

- Leonardo Olsen de Campos Silva, Leonardo Olsen de Campos Silva - ASSISTENTE EM ADMINISTRACAO, IF-PROEN, em 20/01/2020 10:12:11.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

Instituto Federal Sul-rio-grandense

Despacho:

Aprovado. O projeto de Ensino "Oficina de Jogos de Tabuleiro" cumpriu com os objetivos propostos. Solicitar o pedido de certificação.

Assinatura:

Despacho assinado eletronicamente por:

- Veridiana Krolow Bosenbecker, Veridiana Krolow Bosenbecker - DIRETOR - CD3 - IF-DIRPEI, IF-DIRPEI, em 23/01/2020 08:33:24.