



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino

ANEXO VIII – edital 14/2018

RELATÓRIO FINAL DE PROJETO DE ENSINO

REGISTRO SOB N°: PJE 2018 060 163
Informar o número de registro do projeto de ensino.

IDENTIFICAÇÃO

• **Título do Projeto:**

O Letramento através do Lúdico para a Aprendizagem Integrada.

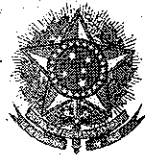
• **Resumo do Projeto:**

O projeto de ensino, "O Letramento através do Lúdico para a Aprendizagem Integrada" insere-se como uma proposta de qualificação dos estudantes do IFSUL na compreensão de linguagens, textos, conhecimentos integrados e interpretação, utilizando-se do "lúdico" para tais finalidades. Nos dias atuais, os jovens se inserem no mundo das mídias, da literatura ficcional (escrita ou HQs), dos jogos virtuais (games) e de tabuleiros (Board Games), e o projeto se utilizará dessas facetas do lúdico para que melhor compreendam sua realidade, os conhecimentos e as linguagens que permeiam suas interações sociais.

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

Classificação e Carga Horária Total:			
<input checked="" type="checkbox"/> Curso/Mini-curso	<input type="checkbox"/> Palestra	<input checked="" type="checkbox"/> Evento	<input type="checkbox"/> Outro (Especificar): _____
Carga horária total do projeto: 72 horas			

Coordenador



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
 Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
 Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
 Pró-reitoria de Ensino

Nome (Completo e sem abreviatura): Marco Antonio Correa Collares

Lotação (Definir a unidade de lotação): Campus Avançado Jaguarão

SIAPÉ: 1881119

Demais membros		
Nome	Função	CH cumprido
Marco Antonio Correa Collares (Professor de História)	Coordenador	3
Patrícia Muzzi Escobar Iriundo Otero (Professora de Linguagens)	Coordenadora Adjunta	afastada
Roberta Gonçalves Crizel (TAE)	Colaboradora	2
Claúdia Anahí Aguilera Larrosa (Professora Técnica em Edificações)	Colaboradora	2
Ruhan Avila da Conceição (Professor Técnico em Informática)	Colaborador	2
Douglas Fernando Copatti (Professor de Matemática)	Colaborador	2
Douglas Fernando Copatti (Professor de Matemática)	Colaborador	2
Maicon Motta Soares (Professor Técnico em Edificações)	Colaborador	2
Nestor José Silveira de Silveira (Professor Técnico em Edificações)	Colaborador	2
João Gilberto Obelar Soares (Discente do curso de Informática- bolsista)	Colaborador	6
Adriane Oliveira Lima Ferreira (Discente do curso de Informática)	Colaboradora	2



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino

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

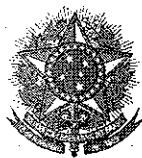
Recursos vinculados ao edital 14/2018 da PROEN.

INTRODUÇÃO

Normalmente o “universo lúdico” costuma ser visto por muitos como contraposto ao processo educativo formal, como uma forma de afastamento dos conhecimentos tradicionais das escolas. Ao mesmo tempo, os jovens cada vez mais interagem com os meios midiáticos de informação e interação, naquilo que o filósofo Douglas Kellner (2001) nomeou de “cultura das mídias”. Uma cultura cada vez mais definida pelos suportes midiáticos, em que elementos do amplo e complexo universo lúdico, incluindo a chamada literatura ficcional e fantástica (em forma de textos escritos impressos, e-books e arte sequencial/HQs), os jogos virtuais (games) ou de tabuleiros (Board Games), passam a integrar cada vez mais a vida desses jovens.

As novas gerações, inseridas nesse universo lúdico da cultura das mídias, muitas vezes acabam não integrando esse universo ao seu aprendizado formal ou mesmo ao aprofundamento de seus conhecimentos em suas experiências escolares. Como se o universo lúdico da literatura ficcional e/ou fantástica, das HQs e dos jogos representasse uma espécie de empecilho ao conhecimento formal escolar, bem como se a educação formal representasse um empecilho ao contato com esse universo lúdico.

Em contato com a linguagem e com as regras específicas da literatura, das HQs e dos jogos, em seus mais diferentes suportes, os jovens usualmente não se preocupam tanto, pelo menos conscientemente, com outras formas de linguagens, muitas vezes



4


MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino




imersão no universo lúdico, mas não fazendo tal caminho de imersão nos conhecimentos da educação formal. Mesmo quando existe tal preocupação de vincular o lúdico com as necessidades de aprendizado, muitos jovens nem percebem o quanto um elemento pode auxiliar o outro, ou seja, o quanto o universo lúdico pode integrar os conhecimentos e uma melhor interpretação de mundo e dos signos complexos que fazem parte da absorção qualitativa dos mesmos.

De outra forma, é comum, hoje em dia, certas dificuldades de jovens quanto à interpretação complexa de textos, a profícua apropriação de conhecimentos complexos ou mesmo a apropriação de linguagens mais rebuscadas, sem falar nas diversas formas de linguagens que estão para além do linguajar coloquial cotidiano. Muitos jovens, mesmo que formalmente alfabetizados possuem dificuldades quanto à compreensão dos signos complexos dos conhecimentos disciplinares, o que dificulta ainda mais seus aprendizados.

O projeto caminhou, portanto, nesse viés, o de integrar os conhecimentos através dos jogos, da literatura, das HQs, dos games de forma geral, não se resumindo apenas ao aprendizado das regras ou de debates em grupos para aprofundamento dos conhecimentos e temas inscritos nos diferentes suportes midiáticos e lúdicos utilizados, mas fomentando também a aprofundamento de conteúdos e linguagens que podem ser utilizados pelos jovens no decorrer das disciplinas dos cursos do campus, com vias a integração de conteúdos. O lúdico serviu, assim de amparo para o aprendizado e os relatórios finais dos participantes referentes a suas leituras e/ou participação nos jogos foram imprescindíveis a continuidade de projetos do mesmo escopo ao longo dos próximos anos.

• RESULTADOS OBTIDOS

 O Objetivo geral desse projeto foi o de fomentar a erudição, a ampliação do vocabulário escolar dos alunos e o letramento como forma de aprofundamento de saberes e conhecimentos. Ensejamos com sua realização qualificar a inserção dos alunos

065



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino

participantes no ensino integrado mediante a utilização de elementos e conhecimentos igualmente integrados do universo lúdico para fins de aprendizado e ensino.

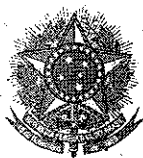
Pelos relatórios dos alunos envolvidos no projeto, muitos dos quais avaliados pelos professores colaboradores do projeto, observamos um avanço no vocabulário dos mesmos, principalmente no que concerne aos sentidos complexos e polivalentes dos diversos significados e significantes de termos e conceitos utilizados nas diversas áreas do conhecimento a serem ensinados nos cursos do Campus Avançado Jaguarão. O letramento foi, portanto, alcançado em termos iniciais e parciais, com o aprofundamento de temas e conceitos do porte de "gestão de pessoas", "pesos e medidas", "arquitetura de sistemas", "relações sociais", "dinâmicas operacionais", "projetos de gerenciamentos", só para citar alguns exemplos dos cursos de "Edificações" e "Informática para Internet", oferecidos pelo Campus, além do estímulo ao trabalho em grupo, tão presente no universo lúdico dos jogos, games virtuais e leituras de HQs (visto que normalmente tais leituras geram debates coletivos de temas elencados nas mesmas).

FORMAS DE DISSEMINAÇÃO DOS RESULTADOS

As ações desenvolvidas no decorrer das atividades seguiram o planejamento apresentado no projeto de ensino original. Os alunos participantes, ou os que vierem a integrar os grupos participantes do projeto seguirão se encontrando em um dia da semana no decorrer do próximo ano para trocas de leituras de livros e HQs, de modo a que todos possam se apropriar dos suportes midiáticos adotados no projeto. Eles poderão também fazer leituras de seus relatórios para outros alunos a partir da apropriação dos respectivos suportes, mídias, literaturas, HQs, *Board Games* e Jogos Virtuais, repassando suas interpretações e leituras para os demais colegas.

Pretendemos ter no IFSUL, Campus Avançado Jaguarão, um catálogo de mídias e suportes do universo lúdico, sendo tais suportes vinculados ao letramento da integração de conteúdos dos cursos oferecidos. Pretende-se com isso que os alunos tenham acesso a diferentes suportes e mídias do universo lúdico de modo a que percebam o quanto o

(Handwritten signatures and initials)



6

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino

lúdico pode ser instrutivo e também para que possam se utilizar dos materiais comprados com recursos financeiros do projeto com vias ao aprendizado e ao letramento.

• 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	X	X		
2									X	X		
3										X	X	

Descrição das atividades:

Atividade 1: Aprendizado das Regras dos Jogos e aulas gerais sobre as obras da literatura e das HQs escolhidas para o projeto nesse primeiro momento. Conhecimento dos diferentes suportes midiáticos do universo lúdico utilizados no projeto. Nessa etapa, o coordenador, os colaboradores mais o bolsista fizeram uso dos seus saberes sobre os suportes utilizados no projeto, passando aos demais integrantes e participantes do projeto de ensino.

Atividade 2: Prática de leituras das obras escolhidas (literárias e em arte sequencial/HQ), bem como de jogos utilizados, com a participação dos professores e do bolsista do projeto enquanto mediadores dos suportes do universo lúdico, de acordo com grupos específicos previamente divididos (grupos de leitura de livros, de HQs e de jogos).

Atividade 3: Escrita dos relatórios finais, quando os jovens estudantes, ao lado dos mediadores de cada grupo trataram de temas, conteúdos e saberes extraídos de cada um dos suportes do universo lúdico que foram utilizados ao longo do projeto. Apresentação formal dos grupos sobre os saberes integrados que puderam ser apreendidos através do lúdico. Análise final por parte do coordenador e dos colaboradores quanto ao processo de letramento dos jovens a partir dos suportes utilizados ao longo do projeto.

• REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



066 ~~AS~~ 7

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino

CAMPBELL, Joseph. O poder do Mito. São Paulo: Palas Athena, 2008.

ESCOBAR, Patrícia Mussi; SEMINO, María Josefina Israel. Los instrumentos audiovisuales como herramientas indispensables para el método de pedagogía identitaria y de inmersión intercultural: una experiencia en la clase de e/le. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, p. 01-10, 2010.

FARDO, Marceló Luís. A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem (Dissertação de Mestrado). Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2013.

GIACOMONI, Marcello Panis; PEREIRA, Nilton Mullet (Org.). Jogos e Ensino de História. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

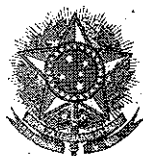
KELLNER, Douglas. A Cultura da Mídia. Bauru/SP: Edusc, 2001. KRASHEN, S. D. Y TERREL, T. D. (1983). The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom. Oxford: Pergamon.

MACCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: M. Books do Brasil, 1993. PESAVENTO, Sandra Jatahy. "A temporalidade da perda (Leitura de O retrato, de Érico Veríssimo)". In. PESAVENTO, Sandra Jatahy. Leituras Cruzadas: Diálogos da História com a Literatura. Editora da Universidade/UFRGS, 2000, p. 31-48.

SOARES, Magda. Letramento: um tema em três gêneros. São Paulo: Autêntica 1999.

SCHÉRER, René. "Aprender com Deleuze". Revista Educação e Sociologia, Campinas, Vol. 23, n. 93, p. 1183 – 1194, Set/Dez. 2005.

(2)



8

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino

SEMINO, M. J. I. (2007). "O educador, a cultura e o ensino do espanhol como LE no sul do Brasil". In: Primeiros trabalhos do XI CNLF, vol. XI, N°2. Rio de Janeiro: UERJ, CIFEFIL, pp. 69-86.

_____. (2013). Introducción a la Pedagogía Identitaria e Intercultural en la enseñanza de lenguas extranjeras. In: Artexto, vol. 14. Rio Grande: Ed. da FURG.

_____. (2009): Introducción a la Pedagogía Identitaria e Intercultural en la enseñanza de lenguas extranjeras. In: Suplemento da SOLETRAS (revista do Departamento de Letras / Faculdade de Formação de Professores, ano 9, N° 17, jan.-jun. Rio de Janeiro: UERJ.

SERRANI, S. (2005). Discurso e cultura na aula de língua. Currículo – leitura – escrita. Campinas: Pontes. TERREL, T. D. (1983). The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom. Oxford: Pergamon.

VERGUEIRO, Waldomiro. "Uso das HQs no Ensino". In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro; BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio. Como usas as Histórias em Quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Editora Contexto, 2014.

VEYNE, Paul. O Inventário das Diferenças. Lisboa: Gadiva Publicações, 1989

12

8

067 9



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino

ANEXOS (Listar os anexos)	
1 -	
2 -	
3 -	
4 -	

COORDENADOR DO PROJETO

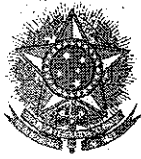
DATA: 15 / 12 / 2018

(Assinatura e Carimbo)

[Assinatura]
NOME

[Assinatura]

[Assinatura]



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino

PARECERES DO CAMPUS

PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA

aprovado () reprovado

Parecer: O projeto foi importante instrumento de aperfeiçoamento dos estudantes na utilização do vocabulário e dos argumentos.

Em reunião: 15/12/2018

(Assinatura e Carimbo)

Prof. Lauro Borges
Coordenador Curso Edificações
IFSul
Campus Avançado Jaguarão

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO

aprovado () reprovado

Parecer: O projeto foi realizado com êxito.

Em reunião: 15/12/2018

(Assinatura e Carimbo)

Magda Santos dos Santos
Chefe do Departamento Executivo
IFSul-Câmpus Avançado Jaguarão

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

aprovado () reprovado

Parecer: Projeto importante para o estímulo dos discentes em suas aplicações no estudo.

Em reunião: 13/12/2018

(Assinatura e Carimbo)

Ricardo Neves Cabral
Tecnólogo em Gestão Pública
CRA/RS 001481

IFSul - Câmpus Avançado Jaguarão
Direção/Departamento de Administração e Planejamento

2



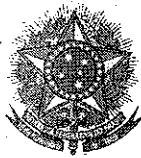
13
068

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino

PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS
<input checked="" type="checkbox"/> aprovado () reprovado
Parecer: <i>Por ter cumprido com os objetivos propostos, sendo de importância para o letramento dos nossos alunos</i>
Em reunião: <i>17/12/2018</i>

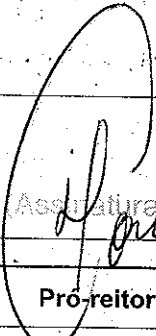
Diretor-geral
Fabian Eduardo Debenedetti Carbajal
Diretor
IFSul-Câmpus Avançado Jaguarão

2



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino

PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO

<input checked="" type="checkbox"/> aprovado () reprovado
Parecer: OK
Em reunião: 03, 01, 19
 Assinatura e Carimbo no exercício da Pró-Reitoria
_____ Pró-reitor de Ensino.