

00918 (2)



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO  
ANEXO I – EDITAL 14/2018

**FORMULÁRIO PARA APRESENTAÇÃO DE PROJETOS DE ENSINO**

REGISTRO SOB Nº: *PR 2018 960163*  
Uso exclusivo da PROEN

CAMPUS: Jaguarão

**I. IDENTIFICAÇÃO**

a) Título do Projeto:

O Letramento através do Lúdico para a Aprendizagem Integrada.

b) Modalidade do Projeto: (ver item 6.2 do edital)

Duração do projeto (meses)	Nº de Bolsistas	MODALIDADES (De projeto de Ensino)	Assinale com um X UMA modalidade
1	1	A	( )
	2	B	( )
	3	C	( )
	4	D	( )
	5	E	( )
	6	F	( )
	7	G	( )
2	1	H	( )
	2	I	( )
	3	J	( )
3	1	K	(X)
	2	L	( )

*[Handwritten signature]*

010  
3

**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 cada vez mais 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 várias facetas do lúdico para que eles melhor compreendam sua realidade, os conhecimentos e as diferentes linguagens que permeiam suas interações sociais.

**c) Caracterização do Projeto:**

- II. palestras, encontros, oficinas, conclaves, fóruns, minicursos, jornadas, olimpíadas, semanas acadêmicas, entre outros.

Classificação e Carga Horária Total: 72 horas			
<input checked="" type="checkbox"/> Curso/Mini-curso	<input type="checkbox"/> Palestra	<input checked="" type="checkbox"/> Evento	<input checked="" type="checkbox"/> Encontro (    ) Fórum (    )
<input type="checkbox"/> Semana Acadêmica	<input type="checkbox"/> Olimpíada	<input type="checkbox"/> outro (especificar)	Jornada _____
<input checked="" type="checkbox"/> Ciências Exatas e da Terra	<input type="checkbox"/> Ciências Biológicas	<input checked="" type="checkbox"/> Engenharias	
<input type="checkbox"/> Ciências da Saúde	<input type="checkbox"/> Ciências Agrárias	<input checked="" type="checkbox"/> Ciências Sociais Aplicadas	
<input checked="" type="checkbox"/> Ciências Humanas	<input checked="" type="checkbox"/> Lingüística, Letras e Artes	<input type="checkbox"/> Outros	
Carga horária total do projeto: 40h			

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

Definir os cursos/áreas/Departamentos/Coordenadorias envolvidos.

Vinculação com disciplinas do(s) curso(s)/área(s):
O projeto de ensino está vinculado diretamente a uma disciplina ou a várias disciplinas (projeto interdisciplinar)?
<input checked="" type="checkbox"/> Sim. <input type="checkbox"/> Não.
Português, Espanhol, Inglês, Matemática, História, Geografia, Filosofia, Sociologia, Engenharias.
A presente proposta de projeto de ensino engloba uma série de disciplinas e componentes curriculares mediante a utilização de elementos, suportes e facetas do chamado "universo lúdico". Inclui-se a esse universo, a literatura ficcional e/ou fantástica (em forma de textos escritos impressos, <i>e-books</i> ou arte sequencial/HQs), os jogos virtuais e/ou de tabuleiros para

P 2

011  
8  
9

o aprofundamento e a interpretação de conhecimentos diversos. O chamado letramento não se vincula somente ao entendimento de uma forma de língua específica ou mesmo à alfabetização formal, constituindo-se também no aprofundamento das diversas formas de linguagens conhecidas, sendo imprescindível para um melhor entendimento do mundo social e dos conhecimentos de modo geral, tornando o mundo mais inteligível para os jovens. Assim, livros escritos, sejam ficcionais e/ou fantásticos, HQs (Histórias em Quadrinhos) e jogos (sejam virtuais ou de tabuleiros) que tratem especificamente de aprendizado de letras, linguagens de modo geral, interpretação de textos, metalinguagem, geopolítica, cálculos, filosofia, história, estratégia, sociedade ou mesmo sobre construções e administração de cidades podem desvelar aspectos importantes das diferentes disciplinas e componentes curriculares da educação básica e técnica, ensejando uma melhor interação entre os jovens no aprendizado de temas e conteúdos específicos das mesmas, o que auxiliará na compreensão da própria linguagem dos livros, da literatura, das HQs, dos jogos e dos conteúdos a serem vistos nas salas de aulas do IFSUL, Campus Avançado Jaguarão.

**Articulação com Pesquisa e Extensão:**

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

Sim.  Não.

Em caso afirmativo, como se dará esse encaminhamento?

Projeto de Extensão da Jornada para a Comunidade.

**Vinculação com Programas Institucionais:**

O projeto de ensino está atrelado a algum Programa Institucional?

Sim.  Não.

Em caso afirmativo, cite o(s) programa(s).

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

**Coordenador (docente ou técnico-administrativo do IFSul)**

Nome: Marco Antonio Correa Collares

Lotação: Campus Avançado Jaguarão

Tempo de Serviço Público IFSul: (data de ingresso: 22/11/2017).

SIAPE: 1881119

3  
11/17

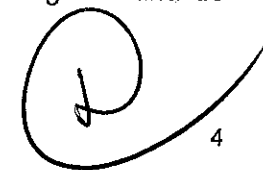
012

3

<b>Disciplina(s) que ministra / atividade administrativa:</b> História I e História II.
<b>Formação Acadêmica:</b> Graduação: Licenciatura Plena em História pela UFPel. Especialização: Mestrado: Mestrado em História e Cultura Política pela UNESP/SP e Mestrado em História e Literatura pela UFPel. Doutorado: Doutorando em História pela UFRGS.
<b>Contato:</b> Telefone campus: (53) 99923-4801 Telefone celular: (53) 981356145 E-mail: marcocollares@ifsul.edu.br

<b>Coordenadora adjunta (docente ou técnico-administrativo do IFSul)</b>
<b>Nome:</b> Patrícia Mussi Escobar Iriondo Otero
<b>Lotação:</b> Campus Avançado Jaguarão
<b>Tempo de Serviço Público IFSul:</b> (data de ingresso: 19/05/2017)
<b>SIAPE:</b> 1040093
<b>Disciplina(s) que ministra / atividade administrativa:</b> Língua Portuguesa e Literatura I, Língua Portuguesa e Literatura II, Língua Espanhola II, Língua Portuguesa e Literatura III e CEEPII.
<b>Formação Acadêmica:</b> <b>Graduação:</b> Licenciatura em Letras: Português- Espanhol e respectivas literaturas Bacharelado em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda e Relações Públicas <b>Especialização:</b> Especialização em Gestão Empresarial <b>Mestrado:</b> Mestrado em Letras: Estudos da Linguagem <b>Doutorado:</b> Doutoranda em Linguística Aplicada
<b>Contato:</b> Telefone campus: (53) 99923-4801 Telefone celular: (53) 984223308 E-mail: patriciaxescobar@gmail.com

Observação: se o projeto de ensino apresentar mais de 01 coordenadores (no máximo 02) será necessário replicar a tabela acima. A carga horária do Coordenador será a carga horária do projeto de ensino.

  
4

013  
6

Demais membros		
Nome	Função	CH prevista
Marco Antonio Correa Collares (Professor de História)	Coordenador	3
Patrícia Muzzi Escobar Iriondo Otero (Professora de Linguagens)	Coordenadora adjunta	3
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
Paulo Marcus Hollweg Corrêa (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)	Colaborador	2
Adriane Oliveira Lima Ferreira (Discente do curso de Informática - Bolsista)	Colaborador	6

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

## II. INTRODUÇÃO E FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

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

5  
R  
A

019  
5/8  
①

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. Fato esse que deve ser desconstruído no decorrer do projeto.

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 imergindo 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.

Nesse sentido, falar em letramento mediante auxílio de elementos presentes no universo lúdico, seja da literatura ficcional e fantástica, das HQs e dos jogos, pode ser uma via de acesso profícua para o aprofundamento de signos que permitam uma maior capacidade de compreensão e abstração quanto aos diferentes conhecimentos a serem absorvidos nas salas de aulas.

Como bem acentuado por Magda Soares (1999), o letramento não é apenas a condição de saber ler e escrever, mas sim de fazer uso profícuo, qualitativo e profundo da leitura e da escrita, compreendendo-se melhor um texto (literário ou não) em específico e aperfeiçoando a capacidade de se fazer uso frequente de tantos outros textos (SOARES, 1999, p. 36) e tantos outros suportes de interpretação de textos (o que inclui regras de jogos, seus universos ficcionais, narrativas em HQs e, claro, narrativas literárias).

Não se trata apenas de compreender os signos de um suporte escrito ou em arte sequencial (HQs), ou mesmo as regras de um jogo para fins de completar objetivos

6  
10/11

015  
8  
⑧

competitivos ou cooperativos, mas sim de compreender o universo cultural que é apreendido no contato com esses diferentes suportes e a ampla gama de demandas de conhecimentos e informações que existem para além do visível e que devem ser abstraídas em suas profundidades. A maior capacidade de inteligibilidade dos significados e de todos os significantes na decodificação dos códigos de leituras está no letramento e não apenas na alfabetização.

Compreender a obra, "*O Alienista*", de Machado de Assis, por exemplo, é compreender aspectos da loucura nos períodos, colonial (universo da obra) e imperial (universo do autor) do Brasil e alguns aspectos da moral vigente nesses respectivos contextos em torno da definição da loucura. É mais do que isso, é compreender filosoficamente, nos moldes conceituais observados por Michel Foucault, o quanto a loucura não é apenas uma patologia químico-física e psicológica, mas também uma condição definida por certas regras morais da vida cotidiana de um dado contexto e lugar, segundo elementos culturais e também em torno das disputas pelo poder.

Da mesma forma, compreender aspectos da obra literária, "*O Continente*", de Érico Veríssimo não é apenas observar a figura histórica do gaúcho e como essa figura permeou a conformação da cultura do sul do Brasil, mas compreender que existe na obra todo um universo feminino que interage com aspectos da história local e todo um entrecruzamento, para seguir as palavras de Sandra Pesavento (2000), entre aspectos nodais da conformação da fronteira sul do Brasil em seus traços históricos e sociais, emergindo ali elementos do coronelismo, da guerra endêmica da fronteira, das disputas pelo poder regional e das relações entre gêneros em um contexto masculino sob a ótica feminina.

Letramento significa, portanto, a luz desses dois exemplos elencados acima, a compreensão complexa dessas diferentes obras e dos diferentes signos e conhecimentos paralelos que podem ser compreendidos a partir dos contatos e imersão no universo ficcional das mesmas.

Saindo da literatura nacional, podem ser citados aqui mais dois exemplos, desta vez da chamada literatura fantástica. A obra de Rick Riordan sobre Percy Jackson, muito popular entre os jovens nos dias atuais, não seria auxiliar apenas na compreensão da mitologia greco-romana e suas adaptações na contemporaneidade, mas seria igualmente relevante na compreensão da linguagem dos jovens hoje em dia, sem falar na imersão dos mesmos no universo da imaginação, bem como suas interações com culturas aparentemente estranhas e distantes das suas. Como diria Paul Veyne (1989) um exercício de alteridade bastante interessante, o que por sua vez é basilar para a melhor compreensão de conhecimentos em suas diferentes instâncias.

R  
7/12

016  
✱  
⑨

Outra obra conhecida da literatura fantástica, Harry Potter, de J. K. Rowling serve não apenas para a compreensão de diversos elementos míticos (sejam eles celtas, britânicos, greco-romanos ou nórdicos) que permeiam a obra, mas também as relações entre jovens em uma escola para o enfrentamento de dilemas e desafios do mundo atual. O sentido de comunidade e de união entre os jovens está presente na obra e seria um excelente exemplo de imersão nas práticas escolares e de compreensão do enraizamento das interações sociais entre os jovens.

As HQs (Histórias em Quadrinhos), por sua vez, trabalham com diferentes gêneros específicos, codificando toda uma linguagem situada entre o texto escrito e a cultura visual, não como se o primeiro fosse auxiliar do segundo, mas sim, seguindo-se as considerações de Scott MacCloud (1993, p. 16-17), enquanto uma *"arte sequencial com figuras pictóricas justapostas para fins de comunicar mensagens e códigos de leituras próprios"*, o que, claro, serve como um estímulo constante a imaginação de seus leitores.

Obras em HQ do porte de *"V de Vingança"*, por exemplo, do renomado argumentista britânico, Alan Moore, desvelam um mundo ficcional totalitário em que um anarquista tenta demonstrar a população daquele mundo o teor e a natureza do referido regime totalitário de fundo nazifascista, tornando-se ele não apenas um subversivo ante os olhos do poder estatal, mas uma ideia de contraponto ao respectivo regime. Ou seja, a ficção não imita apenas a realidade, mas faz uso de tipologias de regimes de exceção e de ditaduras de cunho totalitário para a compreensão da importância das liberdades individuais e dos direitos humanos.

Temos aqui alguns aspectos da história da filosofia no que concerne a importantes direitos fundamentais do homem e do cidadão, uma lição que serve de amparo na formação de jovens estudantes diante de noções complexas de cidadania e de deveres cívicos e democráticos.

Outra obra em HQ reconhecida, denominada simplesmente de *"Saga"*, de Brian K. Vaughan, bastante atual, trata de uma guerra entre duas raças (uma mítica e outra tecnológica) em mundos distantes e do relacionamento amoroso de duas pessoas de cada uma dessas raças, o que gera uma criança e também um problema para o *status quo* dos governantes dos dois respectivos planetas. A obra desvela aspectos presentes do mundo atual, especificamente, no que concerne a incidência da guerra entre povos irmãos que se odeiam por ressentimentos históricos ou que são instigados ao ódio mútuo por interesses específicos dos poderosos.

Aqui, o letramento e a apropriação dos significantes da obra desvelam que por trás da ficção existem aspectos da geopolítica contemporânea que exemplifica relações encontradas em nosso mundo, sendo o exemplo mais marcante o do Oriente Médio. Não devemos

8  
10



esquecer que obras em arte sequencial do porte de "Maus" e de "Persépolis" são cultuadas como exemplos fidedignos de narrativas que tratam de assuntos deveras importantes na educação, à primeira obra versando sobre o holocausto nazista da II Guerra Mundial e a segunda sobre a Revolução Iraniana de 1979 e a perda de direitos das mulheres naquele país a partir desse contexto.

Os jogos por sua vez fazem parte da vida dos jovens, muitos dos quais em plataformas virtuais, como *games* para videogame ou computadores, outros em formatos de tabuleiros (*Board Games*). Aqui o universo lúdico encontra respaldo no que é comumente chamado de "gamificação", neologismo que se refere à ideia de que o jogador se diverte subindo de níveis com seu personagem, na maioria das vezes vencendo etapas do jogo ou mesmo administrando alguma cidade ou local específico.

Em outras palavras, vencer significa, mais do que derrotar um oponente, mas sim aprender e se aperfeiçoar, o que por sua vez transforma o jogo em um aprendizado para diferentes conhecimentos congêneres e conjugados, elencando o jogo a educação, isso quando bem dimensionado pelo educador. Lembremos aqui das considerações de Marcelo Luís Fardo (2013), que defende o quanto a escola também mimetiza processos e elementos igualmente encontrados em jogos, visto que passar de ano também significa subir de níveis, passar em provas ou avaliações também significa melhorar a condição do estudante no aprendizado, tal como um personagem o faz quando melhora seu nível pessoal em um jogo, seja virtual ou de tabuleiro (novamente é bom mencionar, desde que tais aspectos sejam dimensionados pelo educador-mediador).

Os jogos são considerados atrativos por si somente, mas normalmente as escolas não são consideradas prazerosas na visão de muitos jovens. Demonstrar o quanto a escola é um jogo, ou melhor, que possui elementos de um jogo (o que não significa uma noção de competição em um sentido mercadológico), faz com que os alunos percebam que aprender é tão prazeroso quanto jogar. Assim, cada aluno se torna um jogador (no sentido de adquirir experiência e aumentar seus conhecimentos), sendo o jogo um momento de percepção dessa realidade na instituição escolar (FARDO, 2013).

Pensemos aqui nas ideias de René Schérer (2005), quanto reitera que os atos de aprender e de ensinar estão conjugados e o quanto o aprender significa se desprender ou se despersonalizar do que se acredita conhecer, colocando os sujeitos à espreita de novos acontecimentos e conhecimentos. Ora, segundo ele, muitos jogos colocam os jogadores em contatos com aspectos não reais de suas vidas, frente a frente a mundos ou mesmo a universos paralelos, mesmo quando esses respectivos universos paralelos mimetizam aspectos da realidade dos jogadores. Assim, os jogos despersonalizam aspectos do que se

018  
11

comumente conhece ao mesmo tempo em que tornam os jogadores aptos ao aprendizado daquilo que eles ainda não conhecem, instigando-os a novos aprendizados (SCHÉRER, 2005).

Tal como foi feito em outro momento, vejamos alguns exemplos que podem ser pensados para o presente projeto de ensino. O jogo virtual intitulado de "*Cities Skyline*", em plataforma de computador faz o jogador administrar uma cidade, os impostos dessa cidade, seu plano diretor, as ruas, o tráfego urbano, a indústria local, o sistema de saneamento, o sistema de lixo, dentre outros aspectos. Em outras palavras, o jogo leva o jogador a perceber os diferentes aspectos que permeiam projetos arquitetônicos e a qualidade de vida dos cidadãos de uma cidade, colocando-o em contato com elementos da engenharia, da construção civil e da geografia. Temos aqui, em um único jogo virtual, a integração de diferentes conhecimentos que são aprendidos nas salas de aula e mais especificamente em cursos técnicos específicos.

Outros jogos interessantes são "*Age of Empire*" e "*Age of Mitology*", para plataforma de videogame e computador. Ambos fazem os jogadores coordenarem algum império da história civilizacional conhecida, seus povos, sua arte militar e as formas de organização política e social das mesmas. A presença do elemento mitológico é comumente acessada, o que desvela uma aproximação com os elementos religiosos, mitológicos e filosóficos dessas diferentes civilizações, expressando aspectos acessados em aulas de história, filosofia, sociologia e literatura. Lembremos aqui as considerações de Joseph Campbell (2008, p. 37) quanto à mitologia expressar aspectos ontológicos e epistemológicos da humanidade, servindo como elemento de ensinamento não somente instrumental, mas também ético e moral da vida cotidiana.

Os jogos de tabuleiros (*Board Games*), por sua vez, colocam os jogadores em diferentes situações. Ou eles se encontram em competições entre si, ou em cooperações mútuas contra o jogo como um todo, aprendendo diferentes aspectos das sociedades e das culturas conhecidas. A variedade de jogos é dinâmica, mas outros exemplos podem ser novamente elencados.

*Twilight Struggle* é um jogo de tabuleiro sobre a Guerra Fria (1947-1991) em que cada um dos dois jogadores participantes comanda uma das superpotências da época: EUA e URSS. A questão educativa não é a competição entre os jogadores pela vitória, mas a compreensão dos principais acontecimentos da época e do contexto por meio das diversas cartas de jogo, que servem como pontos para o andamento da partida.

Além disso, observa-se a compreensão de aspectos importantes da geopolítica da segunda metade do século XX (perigo nuclear, corrida espacial, lutas pelos direitos civis), o que insere não somente as matérias de ciências humanas no universo lúdico, mas também de atualidades e de linguagens, visto que é comum a utilização de elementos de nosso mundo

019  
12

para a interpretação de textos que se vinculem a contextos que devem ser aprendidos pelos jovens estudantes. O letramento está nas diversas etapas do jogo pela história e pela geopolítica global oferecida, em meio à disputa pela hegemonia de um mundo bipolar.

Outro jogo interessante denomina-se "7 Wonders", em que os jogadores constroem uma das "sete maravilhas" do chamado Mundo Antigo. Além dos conhecimentos históricos referentes as construções e seus significados para os povos e civilizações da antiguidade, os jogadores competem pela viabilidade das construções, usando cartas explicativas das dificuldades em torno das mesmas e de tudo que essas construções ensejaram em seus respectivos contextos.

Temos aqui um importante aporte de explicação do que significa Patrimônio Material da Humanidade, bem como um relevante elemento de inserção dos alunos no universo da disciplina de "Introdução a Construção Civil: Conservação e Restauo", do curso de Edificações, um dos cursos do campus Avançado Jaguarão.

Além desses dois exemplos, diversos jogos poderiam ser mencionados, com temas variados, mas todos tratando de algum aspecto dos conhecimentos disciplinares, o que por sua vez justifica sua importância para um projeto de ensino que tome o lúdico como aporte de interesse e aprofundamento de conhecimentos e letramento. Nas páginas seguintes trataremos de algumas outras tantas justificativas para o prosseguimento do presente projeto de ensino.

### III. JUSTIFICATIVA

Esse projeto se justifica por utilizar-se do universo lúdico da literatura, das HQs e dos jogos em benefício da educação e do ensino, desde que mediado pelos seus educadores e mediadores. Lembremos que o especialista em mídias e especificamente em HQs, Waldomiro Vergueiro (2014) elenca vários motivos para a utilização dos quadrinhos (e de vários outros suportes do universo lúdico) no ensino. Ele evidencia o quanto as HQs em especial (mas não somente) auxiliam o ensino se bem dimensionadas. Isso porque os estudantes nos dias atuais, de modo geral ou gostam ou se identificam com essa forma de arte e de comunicação (VERGUEIRO, 2014, p. 10).

Algumas HQs possuem um alto grau de informação em suas páginas. Seus temas são usualmente familiares à vida cotidiana dos leitores, mesmo quando os gêneros são fantásticos e ficcionais. Os hábitos de leituras que as narrativas promovem muitas vezes condicionam a novos hábitos, enriquecendo o vocabulário dos estudantes, levando seus leitores à imaginação e a erudição. As variedades de temas dessas respectivas narrativas poderiam ser, portanto, pensadas em qualquer etapa da vida escolar (VERGUEIRO, 2014, p. 14-16).

RP  
11

Essas palavras servem a todos os suportes do universo lúdico do presente projeto de ensino, visto que a literatura traz igualmente elementos semelhantes, bem como os jogos que estejam de alguma forma, alicerçados na realidade cotidiana dos jogadores. O caráter amplo de saberes e conhecimentos inscritos nesses vários suportes culturais, muitos dos quais conjugados entre si servem para a compreensão dos conhecimentos integrados do ensino básico e técnico e isso pelo letramento necessário diante das regras dos jogos e dos múltiplos temas, saberes e conteúdos dos universos paralelos dos diferentes suportes do universo lúdico a serem utilizados.

A importância acadêmico-social do universo lúdico está em demonstrar o caráter integrado e integrador de muitos conhecimentos, bem como de aprofundar o contato dos jovens participantes com novos vocabulários vinculados as disciplinas que serão ensinadas no IFSUL, muitas das quais igualmente integradas entre si em razão do caráter integrado do ensino básico e técnico da instituição.

Na experiência escolar cotidiana é muito usual que os jovens demonstrem dificuldades na compreensão de termos do vocabulário formal das disciplinas, sem falar nos conceitos utilizados para o entendimento de conteúdos específicos. Mais do que usual é a resposta dada por muitos professores e educadores a esse dilema dos jovens, na afirmação de que eles deveriam ler mais para ampliar seus vocabulários e erudição frente aos saberes do mundo a sua volta.

Esse projeto se propõe exatamente a esse objetivo de integração dos jovens estudantes com esse amplo vocabulário, mediando à imersão dos jovens no universo lúdico para finalidades educativas, o que é especificado pela ideia de letramento. O exemplo da literatura em si, aliás, é basilar, visto que ler e compreender aspectos profundos das obras literárias faz com que os leitores se apropriem da erudição e cada vez mais se tornem aptos nos saberes da vida escolar. Como bem afirmado por Pesavento (2000, p. 47), a literatura é usualmente “filha de seu tempo, desvelando aspectos do contexto a sua volta, mesmo quando se trata de uma obra de ficção”.

Colocados diante das narrativas literárias, das narrativas em arte sequencial gráfica (HQs), ou mesmo diante dos jogos virtuais e de tabuleiros, os jovens estudantes do IFSUL, Campus Avançado Jaguarão irão instigar suas capacidades de interpretação e saberes, seja diretamente ou indiretamente, saberes esses que estão inscritos nesse amplo universo lúdico mencionado ao longo do projeto, assim como já é feito no campus em relação ao cinema. Isso porque está em andamento no respectivo campus um projeto semelhante denominado de “Cine IF: Confrontando a Realidade com a ficção e com a informação”, que igualmente instiga os alunos a imaginação e a erudição de temas e conteúdos inscritos em produções filmicas variadas.

021  
14

Não podemos esquecer o quanto se inscreve cada vez mais na vida escolar dos jovens do IFSUL a necessidade de integração de conteúdos de diferentes disciplinas entre si, sejam propedêuticas e/ou técnicas e o quanto os Institutos Federais procuram encontrar caminhos para o sucesso dessa difícil empreitada. Projetos de ensino que caminhem na direção da integração de conhecimentos variados são mais do que necessários para o fomento de uma cultura escolar igualmente integrada de fato e não apenas nas ementas oficiais da instituição.

O universo lúdico da literatura, das HQs, dos jogos virtuais e de tabuleiros é de fácil apropriação e aceitação por parte dos jovens estudantes. Os temas, os conteúdos e os diversos conhecimentos elencados em suas linhas, seja no interior das narrativas ou mesmo nas regras competitivas e/ou cooperativas dos jogos, podem auxiliar os estudantes da instituição na qualificação e apropriação dos conhecimentos formais, básicos e técnicos, o que por sua vez justifica esse projeto.

#### IV. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

O Objetivo geral desse projeto é fomentar a erudição, a ampliação do vocabulário escolar dos alunos e o letramento como forma de aprofundamento de saberes e conhecimentos. Ensejamos qualificar a inserção dos mesmos no ensino integrado mediante a utilização de elementos e conhecimentos igualmente integrados do universo lúdico para fins de aprendizado e ensino. Como objetivos específicos, esperamos:

- Fomentar uma melhor inserção dos alunos do cotidiano na vida escolar da instituição.
- Instigar a imaginação dos alunos como forma de enriquecimento de seus saberes e experiências.
- Ampliar a interação social entre os alunos do IFSUL, Campus Avançado Jaguarão.
- Instituir práticas pedagógicas em horários fora da sala de aula mediante elementos do universo lúdico aos quais os alunos já estão acostumados.
- Instigar nos alunos o hábito de leitura para além do simples entretenimento, instigando igualmente a constante dúvida epistemológica em torno de temas abordados em livros e HQs.

#### V. METODOLOGIA

As aulas serão ministradas com base na Metodologia da Pedagogia Identitária e de Imersão Intercultural (SEMINO 2007; 2009; 2013; ESCOBAR & SEMINO, 2010). Essa metodologia até o momento tem sido utilizada para o ensino de línguas estrangeiras ou

segundas línguas (Línguas adicionais), no entanto, o presente projeto deseja adaptá-la ao ensino mediado pelo universo lúdico da literatura, das HQs e dos jogos.

O método da Pedagogia Identitária e de Imersão Intercultural foi construído tendo por base o currículo multidimensional proposto por Serrani (2005), a Sugestologia de Lozanov (1978) e o Enfoque Natural de Terrel (1983). O currículo multidimensional integra as seguintes dimensões: a) Dimensão intercultural (considera a diversidade sociocultural e as práticas discursivas que são sua expressão); b) Dimensão da língua-discurso (com integração de esses dois subcomponentes), e a c) Dimensão das práticas verbais (leitura, escrita, compreensão auditiva, produção oral e tradução, com importante prática metalinguística ou metadiscursiva). Essa base proporcionada por Serrani foi implementada com uma metodologia baseada nos sentidos, a Sugestologia de Lozanov (1978) e com o Enfoque Natural, 'Natural Approach' de Terrel (1983).

A Sugestologia é um método humanista, explora a dimensão social e psicológica das línguas. O referido método busca a aprendizagem de línguas mediante a alteração dos estados de consciência e concentração, trabalha com o contexto do ambiente, com os sentidos, elementos que sugestionam e contribuem para a aprendizagem, fomenta a imaginação para o aumento da capacidade intelectual.

O enfoque Natural enfatiza o *input* e não a produção e repetição; apresenta cinco hipóteses que são as bases do método: a diferença entre aprendizagem e aquisição, a existência de uma ordem natural para a aprendizagem, a hipótese do monitor, do filtro afetivo e a do *input+1*. (CESTEROS, 2006, p.147-154). Dessa forma, cabe destacar, que tanto a Sugestologia quanto o Enfoque Natural, possuem elementos que vão ao encontro das potencialidades que se deseja desenvolver com o uso do lúdico da literatura, das HQs e dos jogos para a aprendizagem dos saberes das disciplinas que integram este projeto.

A "Pedagogia Identitária" e de "Imersão Intercultural" é um método pedagógico porque o estudante aprende fazendo, trocando experiências ele vive, conhece e identifica a cultura do outro comparando com a sua, e é de imersão intercultural porque mediante o uso de materiais autênticos e o emprego da Sugestologia, cria-se um ambiente que remete o discente a outra realidade, que lhe era antes desconhecida, dessa maneira, estando baixo o filtro afetivo do estudante (KRASHEN & TERREL, 1983), o aluno consegue participar e desenvolver sua competência comunicativa, interdisciplinar e intercultural (BYRAM & ZARATE, 1997), estabelecendo um elo entre a sua cultura e a do outro, criando assim uma relação identitária compartilhada.

(Apresentar a metodologia a ser utilizada na execução do projeto, especificando as ações a serem desenvolvidas pelos participantes da equipe).

023  
16

## VI. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Atividades	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro
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 farão 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), bem como de jogos a serem 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 trarão os temas, conteúdos e saberes extraídos de cada um dos suportes do universo lúdico utilizados ao longo do projeto. Apresentação formal dos grupos sobre os saberes integrados que podem 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.

## VII. INFRAESTRUTURA NECESSÁRIA

Laboratório de Informática, Miniauditório, Computadores, Notebooks, Mesas e Cadeiras.

## VIII. RECURSOS FINANCEIROS (ORÇAMENTO DETALHADO/JUSTIFICADO)

Item	Discriminação	Quantidade	Valor Unitário (R\$)	Valor Total (R\$)
1	O Alienista (livro)	1	10,90	10,90
2	O Continente (livro)	1	34,30	34,30
3	Memórias Póstumas (livro)	1	15,90	15,90

15

024

17

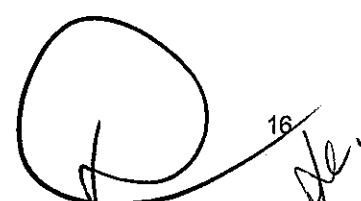
4	Box Percy Jackson e os Olimpianos (livros)	1	89,90	89,90
5	Box Harry Potter série completa (livros)	1	187,10	187,10
6	V de Vingança (HQ)	1	120,00	120,00
7	Saga volume 1 (HQ)	1	27,84	47,60
8	Saga volume 2 (HQ)	1	47,60	47,60
9	Watchmen 2 edições (HQ)	1	90,00	90,00
10	Maus (HQ)	1	34,20	34,20
11	Persépolis (HQ)	1	30,20	30,20
12	Twilight Struggle (Board Game)	1	239,99	239,99
13	7 Wonders (Board Game)	1	249,90	249,90
14	Cities Skyline (Game/PC)	1	69,90	69,90
15	Age of Empires (Game/PC)	1	36,95	36,95
16	Age of Mitology (Game/PC)	1	19,99	19,99
17	Puerto Rico (Board Game)	1	209,90	209,90
18	7 Wonders Duel (Board Games)	1	159,90	159,90
19	Bolsa para Aluno	3	400,00	1200,00

#### IX. RESULTADOS, IMPACTOS ESPERADOS E AÇÕES INOVADORAS

Espera-se que o projeto além de proporcionar a integração dos alunos no cotidiano da vida escolar – e entre eles mesmos - instigue a imaginação, motive o hábito da leitura extraclasses e enriqueça o conhecimento teórico e prático sobre as disciplinas propedêuticas e técnicas, ampliando assim, nos estudantes do IFSul, o conhecimento de mundo, a aceitação do outro, o respeito e a tolerância para o que antes poderia ser diferente ou indiferente.

Almeja-se que essa prática pedagógica seja fomentadora de união e colaboração entre docentes e alunos. Deseja-se ainda, que este projeto de ensino estabeleça uma interface com a extensão, integrando em forma de oficina o projeto de extensão em anexo.

(Descrever os resultados e impactos esperados com a execução do projeto)





025  
18

**X. AVALIAÇÃO**

**Tipo de avaliação utilizada:**

- Quantitativa.
- Qualitativa.
- Mista.

**Instrumentos/procedimentos utilizados:**

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Entrevistas            | <input type="checkbox"/> Seminários             |
| <input type="checkbox"/> Reuniões               | <input type="checkbox"/> Questionários          |
| <input checked="" type="checkbox"/> Observações | <input type="checkbox"/> Controle de Frequência |
| <input checked="" type="checkbox"/> Relatórios  | <input type="checkbox"/> Outro(s). Especificar. |
| <hr/>   |   |
| <hr/>   |   |

**Descrição de procedimentos para avaliação:**

A avaliação dos participantes será realizada via observação e pareceres conjuntos sobre a participação e o processo de planejamento e execução. Os resultados serão divulgados em eventos e as unidades aplicadas em 2019.

**Periodicidade da avaliação:**

- |                                    |   |
|------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Mensal    | <input type="checkbox"/> Trimestral                     |
| <input type="checkbox"/> Semestral | <input checked="" type="checkbox"/> Ao final do projeto |

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

- |  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Coordenador                | <input type="checkbox"/> Ministrante |
| <input checked="" type="checkbox"/> Colaborador                | <input type="checkbox"/> Palestrante |
| <input type="checkbox"/> Participantes (Estudantes/servidores) |                                      |

**XI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

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, Marcelo Luís. *A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos*

026

19

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.

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.

(Revisar as obras citadas na elaboração do projeto, seguindo o padrão ABNT).

<b>ANEXOS (Listar os anexos)</b>
<b>1 - Projeto de Extensão</b>

18

027

20

2 -
3 -
4 -

COORDENADOR DO PROJETO

DATA: 16/07/2018

(Assinatura e Carimbo)

*[Handwritten Signature]*

NOME

*[Handwritten Signature]*

**PARECERES DO CAMPUS**

**PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA**

aprovado ( ) reprovado

Parecer: *O projeto estabelece interação entre a leitura e novas mídias auxiliando no processo de entendimento da realidade.*

Em reunião: 16/11/18

(Assinatura e Carimbo)  
*Lauro Borges*  
Prof. Lauro Borges  
Coordenador Curso Edificações  
IFSul  
Coordenação Campus Avançado Jaguarão

**PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO**

aprovado ( ) reprovado

Parecer: *Em razão de estimular a leitura e ampliar os conhecimentos adquiridos.*

Em reunião: 16/07/2018

(Assinatura e Carimbo)  
*Magda Santos dos Santos*  
Magda Santos dos Santos  
Chefe do Departamento Executivo  
IFSul-Câmpus Avançado Jaguarão

Direção/Departamento de Ensino

**PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS**

aprovado ( ) reprovado

Parecer: *Por favorecer o acesso à leitura em diálogos com novos recursos.*

Em reunião: 16/07/2018

(Assinatura e Carimbo)  
*Roberto Eduardo Debenedetti Carbajal*  
Roberto Eduardo Debenedetti Carbajal  
Diretor  
IFSul-Câmpus Avançado Jaguarão

Diretor-geral

**PARECER DA PRO-REITORIA DE ENSINO**

aprovado ( ) reprovado

Parecer: *CONFORME COMISSÃO LELECAL*

Em reunião: 01.10.10

(Assinatura e Carimbo)  
*Rodrigo de Azevedo da Silva*  
Rodrigo de Azevedo da Silva  
Pró-reitor de Ensino

no exercício da Pró-Reitoria