



OK!

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

**FORMULÁRIO PARA APRESENTAÇÃO DE PROJETOS DE ENSINO**

REGISTRO SOB Nº: PJE2018.SL0.0261

CAMPUS:  
Santana do Livramento

**I. IDENTIFICAÇÃO**

**a) Título do Projeto:**

O uso do RPG para o desenvolvimento cognitivo de estudantes do ensino médio.

**b) Resumo do Projeto:**

O presente projeto de ensino visa estimular o desenvolvimento cognitivo dos estudantes de ensino médio a partir do *RolePlaying Game* (RPG). O RPG é um jogo de tabuleiro de rolagem de dados, onde todas as ações que um jogador for tomar necessite de um teste probabilístico. Esse tipo de jogo auxilia seus participantes a desenvolver sua criatividade, capacidades motoras, suas relações sociais e sua cognição. Tal aprendizado favorece o aluno a utilizar suas capacidades mentais para a resolução de problemas e na construção lógica do universo que a história do jogo está formada. O aprimoramento das capacidades dos alunos para o aprendizado técnico e propedêutico é um dos resultados esperados para os estudantes que integram o presente projeto.

**c) Caracterização do Projeto:**

<b>Classificação e Carga Horária Total:</b>			
<input type="checkbox"/> Curso/Mini-curso	<input type="checkbox"/> Palestra	<input type="checkbox"/> Evento	<input checked="" type="checkbox"/> Outro.
<input checked="" type="checkbox"/> Ciências Exatas e da Terra	<input checked="" type="checkbox"/> Ciências Biológicas	<input 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"/> Linguística, Letras e Artes	<input type="checkbox"/> Outros	
Carga horária total do projeto: 80h			

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

Informática para Internet, Sistemas de Energia Renováveis, Eletroeletrônica.

<b>Vinculação com disciplinas do(s) curso(s)/área(s):</b>
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. Qual(is)? O projeto está relacionado com diversas disciplinas das áreas técnicas (que englobam os cursos do câmpus) e propedêuticas.
<b>Articulação com Pesquisa e Extensão:</b>
O projeto de ensino poderá gerar alguma ação de pesquisa e extensão no futuro? <input checked="" type="checkbox"/> Sim. <input type="checkbox"/> Não. Em caso afirmativo, como se dará esse encaminhamento?  Ao término do projeto poderão ser aplicados questionários e feitos levantamentos de dados no que tange a assiduidade e o desempenho do aluno no Instituto. Além disto, há a possibilidade de alunos envolvidos no projeto serem responsáveis pela criação de grupos de RPG em outras escolas de ensino básico (fundamental e/ou médio).
<b>Vinculação com Programas Institucionais:</b>
O projeto de ensino está atrelado a algum Programa Institucional? <input type="checkbox"/> Sim. <input checked="" type="checkbox"/> Não. Em caso afirmativo, cite o(s) programa(s).

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

<b>Coordenador (docente ou técnico-administrativo do IFSul)</b>
<b>Nome: Leonardo Minelli</b>
<b>Lotação: Santana do Livramento</b>
<b>SIAPE: 3065133</b>
<b>Disciplina(s) que ministra / atividade administrativa:</b> <b>Informática</b> <b>Construção de Páginas Web I</b> <b>Construção de Páginas Web II</b> <b>Projeto de Sistemas de Banco de Dados II</b>
<b>Formação Acadêmica:</b> Graduação: Informática: Sistemas de Informação Especialização: Mestrado: Ciência da Computação Doutorado:
<b>Contato:</b> Telefone campus: Telefone celular: 55 9 9997 1272 E-mail: <a href="mailto:leonardominelli@ifsul.edu.br">leonardominelli@ifsul.edu.br</a>

*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.*

<b>Demais membros</b>		
<b>Nome</b>	<b>Função</b>	<b>CH prevista</b>
<b>Lucélia Langone Vieira</b>	<b>Colaborador</b>	<b>1</b>
<b>Francilon Lima Simões</b>	<b>Colaborador</b>	<b>1</b>
<b>Pedro Eula Marques</b>	<b>Colaborador</b>	<b>1</b>
<b>Aline Schmidt San Martin</b>	<b>Colaborador</b>	<b>1</b>
<b>Marcela Quintana Langone</b>	<b>Palestrante</b>	<b>1</b>
<b>Vera Lúcia Salim da Fonseca</b>	<b>Palestrante</b>	<b>1</b>

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

## II. INTRODUÇÃO

A cada dia novas metodologias de ensino para jovens e adolescentes são buscadas e aplicadas com a finalidade de aprimorar o conhecimento de estudantes no Brasil e no mundo. O uso do RPG (RolePlaying Game) é uma medida que vem sendo adotada como um método pedagógico em potencial para o desenvolvimento da cognição e para o exercício na resolução de problemas (COSTA, LIMA e ALMEIDA, 2011). Conhecendo a mecânica do RPG em sua natureza de jogo, seus participantes acabam, de forma intrínseca, vivenciando o personagem ao qual representa no universo da aventura na qual o enredo e o contexto da história narrada se desenvolve. Conforme FREIRE (1980), o ensino e o processo da aprendizagem têm maior significância quando o aluno vivencia o conteúdo. Nessa circunstância o RPG, por deter enredos imaginários ou que possibilitam vivenciar o passado, o presente ou o futuro auxilia no desenvolvimento da criatividade do estudante, além da possibilidade do aprimoramento do foco e da concentração do aluno para situações de estudo de disciplinas técnicas ou propedêuticas.

Segundo VASQUES (2008), a ciência encontrada nos livros de RPG contribui para um melhor desempenho educativo. Isto é dado por oferecer ao jogador regras que mensurem quantitativamente os personagens, as ações e situações dentro da narrativa criada. Esta característica habilita o jogo como uma estratégia pedagógica que exercite no aluno habilidades cognitivas ligadas a conteúdos que devem ser desenvolvidos pelos professores em suas aulas. Nesse sentido, o RPG visa sanar as problemáticas de compreensão dos estudantes mediante a lógica e o aprendizado de conteúdos ministrados em aula nas mais diferentes disciplinas.

## III. JUSTIFICATIVA

Seguindo os princípios da compreensão da comunicação e a ligação de situações decorrentes de um cenário, ou ainda de um conteúdo ministrado, o aluno necessita exercitar esses meios para que consiga melhores entendimentos do universo. No RPG, onde é definido um enredo de aventura ao qual os personagens são submetidos, o estudante deve ir mentalizando todas as questões lógicas que envolvem a resolução de problemas. Esse exercício aprimora os seguintes pontos: socialização, cooperação, criatividade, interatividade e interdisciplinaridade (GRANDO e TAROUCO, 2008).

#### IV. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

Como objetivos gerais, o presente projeto visa o aprimoramento acadêmico dos alunos com base no atrativo do jogo, fazendo com que sua assiduidade, disciplina e responsabilidade seja refletida em sala de aula.

Os objetivos específicos consistem do aprimoramento na relação social dos alunos, e o seu senso de cooperação, trabalho em equipe ou em grupo, sua criatividade, sua capacidade de interação com colegas em cunho binacional e a qualificação do entendimento do conteúdo teórico aplicado em disciplinas propedêuticas e técnicas.

#### V. METODOLOGIA

A metodologia adotada será a de integrar os alunos interessados em participar dos grupos de RPG, definindo um mestre para cada grupo. Partindo de um grupo formado, será definido o tipo de sistema de jogo que será adotado (no caso deste projeto, é especificado somente o livro Tormenta), e a construção dos personagens que irão compor o grupo da aventura. Os alunos terão autonomia de definir um horário de início dos encontros, obedecendo uma carga horária máxima de 3 (três) horas para a sessão de jogo, que não precisa necessariamente ser finalizada e pode ser dado continuidade em outro dia. Os encontros serão a cada 15 (quinze) dias, favorecendo o mestre a criar cenários para os jogadores da aventura. As avaliações (relatórios e reuniões entre alunos e professores envolvidos no projeto) ocorrerão semestralmente, sendo levantadas dúvidas, colocações de sistemática de jogo, além da avaliação geral do(s) grupo(s) participantes.

#### VI. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Atividades	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
1	X									
2	X	X								
3		X	X	X	X	X	X	X	X	X
4				X	X				X	X
5		X	X							

Descrição das atividades:

Atividade 1: Aquisição de materiais e seleção de integrantes (Leonardo, Lucélia, Marcela, Vera, Francilon)

Atividade 2: Definição de grupos e criação de personagens (Leonardo, Lucélia, Francilon, Marcela)

Atividade 3: Desenvolvimento da aventura (alunos integrantes)

Atividade 4: Reuniões e elaboração de relatórios avaliativos (Leonardo, Lucélia, Marcela, Vera, Francilon, Aline, Pedro)

Atividade 5: Palestra interdisciplinares (Marcela, Vera)

## VII. INFRAESTRUTURA NECESSÁRIA

Para as atividades descritas, será utilizada a infraestrutura disponível no Câmpus do IFSul em Santana do Livramento (salas de aula, espaços de convivência, etc).

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

Item	Discriminação	Quantidade	Valor Unitário (R\$)	Valor Total (R\$)

## IX. RESULTADOS E IMPACTOS ESPERADOS

Espera-se, como forma de incentivo ao seguimento deste projeto, o aumento da assiduidade dos alunos em aula, seu aprimoramento acadêmico, sua capacidade de interação com colegas e seu senso criativo, em especial para a resolução de problemas.

## X. AVALIAÇÃO

### Tipo de avaliação utilizada:

- Quantitativa.
- Qualitativa.
- Mista.

<b>Instrumentos/procedimentos utilizados:</b>	
<input type="checkbox"/> Entrevistas	<input type="checkbox"/> Seminários
<input checked="" type="checkbox"/> Reuniões	<input checked="" type="checkbox"/> Questionários
<input type="checkbox"/> Observações	<input checked="" type="checkbox"/> Controle de Frequência
<input checked="" type="checkbox"/> Relatórios	<input type="checkbox"/> Outro(s). Especificar.
_____	
_____	
<b>Descrição de procedimentos para avaliação:</b>	
Os procedimentos para avaliação serão os seguintes:	
- Frequência do aluno no projeto	
- Capacidade no trabalho em equipe	
- Aplicação de questionários	
<b>Periodicidade da avaliação:</b>	
<input type="checkbox"/> Mensal	<input type="checkbox"/> Trimestral
<input checked="" type="checkbox"/> Semestral	<input type="checkbox"/> Ao final do projeto
<b>Sujeito(s) que realiza(m) a avaliação:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Coordenador	<input type="checkbox"/> Ministrante
<input checked="" type="checkbox"/> Colaborador	<input type="checkbox"/> Palestrante
<input checked="" type="checkbox"/> Participantes (Estudantes/servidores)	

## XI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- COSTA, F.P.S.; LIMA, J.E.; ALMEIDA, R.P. *RPG (Roleplaying Game) e o seu potencial pedagógico*. Revista de Ciências da Educação – UNISAL – Americana/SP, 2011.
- DAGNEV, I.Y.; SAYKOVA, M.T. *Cognitive Approaches To Analysing Role-Play Games With Reference To Vocabulary Building*. Scientific Works of UFT, Volume LIX-2012, p.942-946, 2012.
- FREIRE, P. *Conscientização: teoria da libertação; uma introdução ao pensamento de Paulo Freire*. 3ed. São Paulo: Moraes, 1980.
- GOMES, L.N.P. *O Role Playing Game como recurso didático para a educação étnico racial infantil*. Monografia de Especialização. UEPB. Guarabira/PB, 2017.
- GRANDO, A.; TAROUCO, L. *O Uso de Jogos Educacionais do tipo RPG na Educação*. CINTED – Novas Tecnologias na Educação, UFRGS, 2008.
- HAWKES-ROBINSON, W.A. *Using Role-Playing Games to Enhance the Learning Process, from the Cognitive Neuropsychology Perspective*. ResearchGate, 2017.

SCIVILLI, W.L. *Perezhivanie and the study of role-playing games*. Culture & Psychology. University of Tsukuba. Japan, 2016.

VASQUES, R.C. *As Potencialidades do RPG (RolePlaying Game) na Educação Escolar*. Dissertação de Mestrado. UNESP. Araraquara/SP, 2008.

COORDENADOR DO PROJETO

DATA: 30 / 11 / 2018



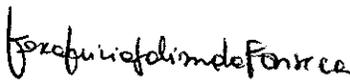
LEONARDO MINELLI

**PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA**

aprovado ( ) reprovado

Parecer: FAVORÁVEL

Em reunião: 30/11/2018

  
 Vera Lúcia Salim da Fonseca  
 Coordenadora de Apoio ao Ensino  
 IFSUL - Santana do Livramento - RS

**PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO**

aprovado ( ) reprovado

Parecer: FAVORÁVEL

Em reunião:   /  /  

  
 Chefe do Departamento de  
 Ensino, Pesquisa e Extensão  
 IFSUL - Campus  
 Santana do Livramento

**PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO E PLANEJAMENTO**

( ) aprovado ( ) reprovado

Parecer:

Em reunião:   /  /  

Direção/Departamento de Administração e Planejamento

**PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS**

aprovado ( ) reprovado

Parecer: de acordo com a realização do projeto

Em reunião: 05/12/18

  
 Dr. Celso Silva Gonçalves  
 DIREÇÃO GERAL  
 IFSUL - Campus  
 Santana do Livramento

PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO

aprovado ( ) reprovado

Parecer: Favorável

Em reunião: 06/12/2018

no exercício da Pró-Reitoria



---

Pró-reitor de Ensino

SECRET