



Recebido
12/107

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 N°:

Uso exclusivo da PROEN *PJE2018 SPR 0188*

CAMPUS:

I. IDENTIFICAÇÃO

a) Título do Projeto:

Narrativas colaborativas – Oficina de narradores de jogos de interpretação – 2ª edição

b) Resumo do Projeto:

O projeto Narrativas colaborativas propõe-se a capacitar estudantes dos cursos técnicos integrados a conceber, planejar e executar jogos de interpretação (RPG) no papel de narradores-mestres. Ao longo do projeto, os participantes conhecerão os conceitos e ferramentas necessários para apresentação do jogo e formação de novos grupos de jogadores de RPG.

c) Caracterização do Projeto:

Classificação e Carga Horária Total:

<input checked="" type="checkbox"/> Curso/Mini-curso	<input type="checkbox"/> Palestra	<input type="checkbox"/> Evento	<input type="checkbox"/> Outro (Especificar). _____
<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"/> Linguística, Letras e Artes	<input checked="" type="checkbox"/> Outros	

b

Carga horária total do projeto: 30 horas (participantes) / 80 horas (Coordenador)

d) 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)?

() Sim. (X) Não.

Qual(is)? _____

Articulação com Pesquisa e Extensão:

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

(X) Sim. () Não.

Em caso afirmativo, como se dará esse encaminhamento?

Com o sucesso do projeto, a proposta pode vir a tornar-se um projeto de extensão. Os conhecimentos, as técnicas e as habilidades adquiridas pelos estudantes podem vir a servir na execução da proposta nas escolas municipais e estaduais da cidade de Sapiranga e Campo Bom.

Vinculação com Programas Institucionais:

O projeto de ensino está atrelado a algum Programa Institucional?

() Sim. (X) Não.

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

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

Coordenador (docente ou técnico-administrativo do IFSul)

Nome: Leonardo Renner Koppe

Lotação: Câmpus Sapiranga

SIAPE: 1751905

Disciplina(s) que ministra / atividade administrativa: Sociologia

Formação Acadêmica:

Graduação: Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais - UFRGS

Especialização: Especialista em Gestão Cultural – SENAC/RS

Mestrado: Sociologia – PPGS/UFRGS

Doutorado: Sociologia – PPGS/UFRGS

Contato (Inserir informação completa):

Telefone campus: (51) 3599-7600

Telefone celular: (51) 980.406.629

E-mail: Leonardo.koppe@ymail.com

Observação: se o projeto de ensino apresentar mais de 01 coordenador será necessário replicar a tabela acima. A carga horária do Coordenador será a carga horária do projeto de ensino.

Demais membros		
Nome	Função	CH prevista
Leonardo Renner Koppe	Coordenador/Ministrante	6h/semanais
Carlos Castellan	Ministrante (convidado)	8 horas
Guilherme Adriani	Ministrante (convidado)	8 horas
Marcelo Cruz	Ministrante (convidado)	8 horas
Antony Souza Gomes	Participante	2h/semanais
Augusto Romani Veronezi	Participante	2h/semanais
Bianca Beppler Dullius	Participante	2h/semanais
Carlos Eduardo da Silva Filho	Participante	2h/semanais
Carlos Gabriel Reinheimer	Participante	2h/semanais
Dênian "Dovahkiin" Closs Hoerlle	Participante	2h/semanais
Eduardo Josué Arnecke	Participante	2h/semanais
Enzo de Azevedo Polini	Participante	2h/semanais
Evandro Daniel da Rocha	Participante	2h/semanais
Felipe Augusto Rheinheimer	Participante	2h/semanais
GABRIEL JAPPE LORENZETI	Participante	2h/semanais
Guilherme Diogo da Rosa	Participante	2h/semanais
Igor Henrique Scheer	Participante	2h/semanais
Isabel Plautz Schoenell	Participante	2h/semanais
João Arthur Rodrigues da Silva	Participante	2h/semanais
João Augusto dos Santos	Participante	2h/semanais
Johann Peter Bräutigam	Participante	2h/semanais
Joilson Oliveira Telles	Participante	2h/semanais
Leonardo Fiori Menegol	Participante	2h/semanais
Luan Miguel Ferreira Gelsdorf	Participante	2h/semanais
Mauricio Von Mühlen	Participante	2h/semanais

Paulo Ricardo Garcia Júnior	Participante	2h/semanais
Pedro Henrique Lopes da cruz	Participante	2h/semanais
Roger de Souza Weber	Participante	2h/semanais
Uéslei Suptitz	Participante	2h/semanais
Vinícius bugs brum	Participante	2h/semanais
Vinícius Silveira Mello	Participante	2h/semanais

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

II. INTRODUÇÃO

O projeto consiste no estudo e na aplicação da condução de jogos de interpretação (Role Playing Games, RPG). Busca promover a compreensão sobre regras e procedimentos na construção de narrativas colaborativas. A proposta envolve desde as noções de cenário, construção de personagens, elaboração de desafios, ganchos de aventuras, aventuras e campanhas de RPG. O projeto ainda envolve duas aplicações dos conteúdos aprendidos, a primeira na experimentação no papel de personagem-jogador e outra como mestre-narrador na condução de uma partida de RPG com um grupo de jogadores inexperientes.

III. JUSTIFICATIVA

Os jogos de interpretação (RPG) têm sido alvo de estudos de diversos pesquisadores no campo da educação e da psicologia (Cabalero & Matta, 2006; Schmit, 2008; Silva, 2009; Amaral & Bastos, 2011). Alguns desses estudos dedicam-se a avaliar a eficácia do uso dos jogos de RPG como ferramentas didático-pedagógicas. Comumente, o docente faz uso do jogo para o ensino de conteúdos programáticos previstos em sua disciplina ou outras com as quais desenvolve projetos interdisciplinares. No entanto, essa não é a única forma de apropriação possível do jogo nos espaços escolares. Essa atividade lúdica e recreativa tem por característica principal a construção de uma narrativa colaborativa por parte dos participantes do jogo.

O desenvolvimento dos jogos de interpretação envolve uma série de atividades de preparação por parte do narrador-mestre e, muitas vezes também, dos jogadores participantes. Trata-se de um entretenimento que alia criatividade, leitura, planejamento e organização (Silva, 2009, p.6509). Como resultado, o processo impacta positivamente no desenvolvimento da capacidade argumentativa, vocalização e socialização dos envolvidos (Silva, 2009).

Uma mudança de paradigma nas relações humanas soma-se a esses resultados citados anteriormente. Muitos dos jogos aos quais estão disponíveis aos jovens orientam-se por lógicas

competitivas, nas quais um ou um grupo ganha enquanto outros perdem (jogos esportivos como futebol, vôlei, basquete e todos os jogos do atletismo são desse gênero). Os jogos de interpretação operam sob um paradigma de cooperação. Mesmo o narrador-mestre que planeja o jogo e representa na construção da história os desafios e inimigos dos demais jogadores, ele não “joga” contra os demais participantes. A essa função têm-se o desafio proporcionar a medida desafios “ideal” (nem fáceis, nem difíceis demais) que serão enfrentados pelos demais.

Outro aspecto importante que fundamenta o projeto baseia-se na capacidade que esses jogos têm de permitir o exercício de imaginação de situações-problema e a vivência de experiências diversas no plano do imaginário. A riqueza e variedade das experiências proporcionadas pelo jogo, ainda que vividas na mente dos participantes, contribui para a ampliação da experiência e no incentivo à criatividade (Schmit, 2008, p.70-71). De acordo com Schmit:

“Talvez essas relações proporcionadas pelo RPG possam propulsionar o desenvolvimento de muitas funções psicológicas superiores, como a abstração, a generalização, a discriminação, a formação de conceitos, a memória lógica, a aritmética, a linguagem oral e escrita, o desenho, a atenção voluntária, a imaginação e a transformação de conceitos cotidianos em científicos e dos conceitos científicos em cotidianos.” (SCHMIT, 2008, p.72).

Especificamente relacionado ao projeto, destaca-se que a proposta consiste no ensino dos conceitos, ferramentas e habilidades necessárias para a aprendizagem e condução das narrativas colaborativas dos jogos de interpretação. Não estão previstos no programa uma temática ou cenário pré-determinado de antemão pelo coordenador da proposta. Essa característica atende ao objetivo de proporcionar um aprendizado orientado aos interesses e gostos dos próprios participantes que construirão suas narrativas a partir dos seus temas prediletos. Essa opção se deu em grande parte pela constatação de Silva (2009, p.6514), de que “o jogo de papéis, quando jogado compulsoriamente, é menos instigante e motivador do que quando é jogado em situações curriculares mas não compulsórias”.

Por fim, a proposta pretende disseminar essa forma de entretenimento que alia sob o paradigma da cooperação não só divertimento, mas a aquisição de competências importantes para a inserção na sociedade. Na 1ª edição do evento obteve-se êxitos na aplicação da atividade conforme descreve-se a seguir.

No ano de 2017 foi realizada a 1ª edição do projeto, na qual 18 estudantes dos cursos técnicos integrados de informática e eletromecânica do campus Sapiranga conheceram e se apropriaram das ferramentas necessárias para o desenvolvimento de jogos de interpretação (RPG).

Os objetivos do projeto de então eram de capacitar os estudantes participantes com conhecimentos básicos sobre jogos de interpretação de personagens (RPG). Para isso era necessário que os participantes conhecessem as concepções básicas de um sistema de RPG disponível. A escolha feita no projeto foi o módulo básico em português da 5ª edição do 1º RPG criado, Dungeons & Dragons. Essa opção se deu pela acessibilidade proporcionada por um sistema simples, gratuito e em português. Aproveitou-se também da popularidade desse jogo bem como a influência de outras mídias que divulga a marca como a série da Netflix, Stranger Things, de grande audiência com o público alvo. O domínio do conhecimento básico de um sistema é parte essencial para a atuação como um narrador-mestre.

A partir da descoberta e compreensão do sistema, o projeto proporcionou a vivência da construção de uma narrativa colaborativa, jogo de RPG, com a participação dos estudantes como jogadores em narrativas conduzidas por narradores experientes convidados a participar do projeto. Essa oportunidade resultou em relatos dessas experiências que proporcionaram uma forma lúdica e criativa de trabalho com a escrita.

Areendidas as noções básicas do jogo, os participantes do projeto planejaram seus próprios jogos para narrarem a novos jogadores. A tarefa foi aplicada no sábado, dia 09 de dezembro de 2017, com a participação de 77 pessoas envolvidas na atividade. Dessa forma atingiu-se o último objetivo proposto no projeto original (2017) que era de realizar um evento de divulgação dos jogos de interpretação para a comunidade do câmpus.

IV. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

Os objetivos previstos aos participantes do projeto são:

1. Capacitar com conhecimentos básicos sobre jogos de interpretação de personagens (RPG);
2. Conhecer as concepções básicas de um sistema de RPG disponível, a fim de capacitar para a atuação como um narrador-mestre;
3. Construir individualmente uma personagem (história e ficha de habilidades) completa a ser aplicada na primeira atividade prática do curso;
4. Construir individualmente uma estrutura narrativa completa a ser aplicada ao final do minicurso (2ª atividade prática);
5. Realizar um evento de divulgação dos jogos de interpretação para a comunidade do campus com a aplicação do conhecimento adquirido no curso pelos alunos com pessoas que não conheçam os jogos de interpretação;

V. METODOLOGIA

1) Aulas expositivo-dialogadas com ênfase em discussões dirigidas para a solução de problemas (prático-teóricos). 2) Brainstorming para a identificação de conhecimentos latentes dos alunos sobre os conteúdos a serem tratados, a fim de estimular o uso dos conhecimentos prévios para então buscar sua reorganização, sistematização e consolidação. 3) Pesquisa como atividade discente, a fim de proporcionar aos alunos a oportunidade da construção de um conhecimento autônomo sob orientação do professor. 4) Leituras dirigidas 5) Aplicação do conhecimento técnico na organização das atividades planejadas (atividades avaliativas, relatórios e trabalhos/projetos). 6) Uso de ambientes virtuais de aprendizagem (Moodle).

VI. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

O minicurso será ofertado nos dois turnos (manhã e tarde) das quintas-feiras de 06/09 até 06/12.

Horários:

Quinta-feira - Manhã - Narrativas colaborativas 2ª ed. (9h e 00min até 10h e 45min)

Quinta-feira - Tarde - Narrativas colaborativas 2ª ed. (15h até 16h e 45min)

VII. INFRAESTRUTURA NECESSÁRIA

Sala de aula para até 15 alunos com computador, projetor e caixa de som.

VIII. RECURSOS FINANCEIROS (ORÇAMENTO DETALHADO/JUSTIFICADO)

Item	Discriminação	Quantidade	Valor Unitário (R\$)	Valor Total (R\$)
1				
2				

IX. RESULTADOS E IMPACTOS ESPERADOS

Apropriação dos autores e conceitos trabalhados ao longo do minicurso por meio da oralidade e escrita, que serão expressos nas atividades de avaliação (aplicação prática).

X. AVALIAÇÃO

Tipo de avaliação utilizada:	
<input type="checkbox"/> Quantitativa. <input type="checkbox"/> Qualitativa. <input checked="" type="checkbox"/> Mista.	
Instrumentos/procedimentos utilizados:	
<input type="checkbox"/> Entrevistas <input type="checkbox"/> Reuniões <input type="checkbox"/> Observações <input checked="" type="checkbox"/> Relatórios	<input type="checkbox"/> Seminários <input type="checkbox"/> Questionários <input checked="" type="checkbox"/> Controle de Frequência <input checked="" type="checkbox"/> Outro(s). Especificar. Execução de uma experiência de jogo com jogadores iniciantes com a aplicação dos conhecimentos desenvolvidos no projeto.
Descrição de procedimentos para avaliação:	
- Avaliação individual: Atividade de avaliação do plano de jogo elaborado conforme as etapas desenvolvidas no projeto;	
Periodicidade da avaliação:	
<input type="checkbox"/> Mensal <input type="checkbox"/> Semestral	<input type="checkbox"/> Trimestral <input checked="" type="checkbox"/> Ao final do projeto
Sujeito(s) que realiza(m) a avaliação:	
<input checked="" type="checkbox"/> Coordenador <input type="checkbox"/> Colaborador <input checked="" type="checkbox"/> Participantes (Estudantes/servidores)	<input type="checkbox"/> Ministrante <input type="checkbox"/> Palestrante

XI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Ricardo Ribeiro do & BASTOS, Heloísa Flora Brasil Nóbrega. O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente. In: Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências. Vol. 11 nº1, 2011.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier & MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. O Jogo RPG visto como uma comunidade de aprendizagem. In GT2: Jogos Eletrônicos, Mídias e Educação, 07/2006.

SCHMIT, Wagner Luiz. RPG e Educação: Alguns apontamentos teóricos. Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual de Londrina, 2008.

SILVA, Matheus Vieira. O Jogo de Papéis (RPG) como tecnologia educacional e o processo de aprendizagem no ensino médio. In: IX Congresso Nacional de Educação – EUCERE e III Encontro Sul-Brasileiro de Psicopedagogia, PUCPR, 26 a 29 de outubro de 2009.

ANEXOS (Listar os anexos)

COORDENADOR DO PROJETO

DATA: 11 / 07 / 2018



Dr. Leonardo Renner Koppe
Professor de Sociologia
Instituto Federal Sul-Rio-Grandense – IFSUL

NOME

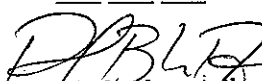
PARECERES DO CAMPUS

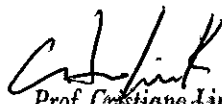
PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA

aprovado () reprovado

Parecer: Projeto relevante para o campus

Em reunião: 24/07/2013


Prof. Rafael Bohrer Avila
Coordenador do Curso Técnico em
Informática
IFSUL - Câmpus Sapiranga


Prof. Cristiano Linck
Coordenador do Curso Técnico em
Eletromecânica
IFSUL - Câmpus Sapiranga


Coordenação

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO

aprovado () reprovado

Parecer: importante projeto para os alunos.

Em reunião: 26/07/13

(Assinatura e Carimbo)

Ben Hur Ramos de Carvalho Filho
Chefe do Departamento de Ensino,
Pesquisa e Extensão

Direção/Departamento de Ensino - Câmpus Sapiranga

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

aprovado () reprovado

Parecer: De acordo. O campus dispõe da infraestrutura solicitada. O responsável pelo projeto deverá verificar as possibilidades de agendamento do espaço pretendido.

Em reunião: 26/07/13

(Assinatura e Carimbo)

Julio Kozekwa
Chefe do Departamento de
Administração e de Planejamento


Direção/Departamento de Administração e Planejamento

PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS

aprovado () reprovado

Parecer: Projeto de significativa relevância para os alunos.

Em reunião: 26/07/13

(Assinatura e Carimbo)

Cássia Dias Costa
Diretora-geral
Instituto Federasul Sul-rio-grandense
Câmpus Sapiranga

Diretor-geral

