



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

RELATÓRIO FINAL DE PROJETO DE ENSINO

REGISTRO SOB N°: PJE 2017 EPR 109  
Informar o número de registro do projeto de ensino.

I. IDENTIFICAÇÃO

a) **Título do Projeto:** Narrativas colaborativas – Oficina de narradores de jogos de interpretação

b) **Resumo do Projeto:**

O projeto Narrativas colaborativas propõe-se a capacitar os estudantes 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) **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 type="checkbox"/> Evento	<input type="checkbox"/> Outro (Especificar). _____
Carga horária total do projeto: 24 horas (participantes) / 40 horas (Coordenador)			

Coordenador
<b>Nome</b> (Completo e sem abreviatura): <b>Leonardo Renner Koppe</b>
<b>Lotação</b> (Definir a unidade de lotação): <b>Câmpus Saporanga</b>
<b>SIAPE:</b> 1751905



Demais membros		
Nome	Função	CH prevista
Leonardo Renner Koppe	Coordenador/Ministrante	6h/semanais
Augusto Romani Veronezi	Participante	2h/semanais
Denian Closs Hoerlle	Participante	2h/semanais
Douglas Drobout	Participante	2h/semanais
Eduarda Sorgetz Alves	Participante	2h/semanais
Eduardo Arnecke	Participante	2h/semanais
Eduardo Daniel Martins Ritter	Participante	2h/semanais
Eduardo Felipe da Silva	Participante	2h/semanais
Enzo de Azevedo Polini	Participante	2h/semanais
Evandro Daniel da Rocha	Participante	2h/semanais
Jean Rafael da Costa	Participante	2h/semanais
João Arthur Rodrigues da Silva	Participante	2h/semanais
Joilson de Oliveira Telles	Participante	2h/semanais
Júlia Carolina Auler dos Santos	Participante	2h/semanais
Leonardo Fiori Menegol	Participante	2h/semanais
Luís Antônio Brascynski Rost dos Santos	Participante	2h/semanais
Marcelo Vitor de Carvalho	Participante	2h/semanais
Nícolas Hess	Participante	2h/semanais
Vinícius Silveira Mello	Participante	2h/semanais
Carlos Castellan	Ministrante (convidado)	8 horas
Guilherme Adriani	Ministrante (convidado)	8 horas
Marcelo Cruz	Ministrante (convidado)	8 horas
Paula Trevisol Brito	Ministrante (convidado)	8 horas

*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
Sem custo para a instituição além do uso dos espaços de sala de aula.



## II. INTRODUÇÃO

O projeto consistiu no estudo e na aplicação da condução de jogos de interpretação (Role Playing Games, RPG). Buscou promover a compreensão sobre regras e procedimentos na construção de narrativas colaborativas. A proposta envolveu desde as noções de cenário, construção de personagens, elaboração de desafios, ganchos de aventuras, aventuras e campanhas de RPG. Por fim, realizou a aplicação dos conteúdos aprendidos na condução de uma partida de RPG com um grupo de jogadores inexperientes.

## III. RESULTADOS OBTIDOS

Os objetivos do projeto 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 (anexo 3).

Uma apreendidas 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 09/12, com a participação de 77 pessoas envolvidas na atividade. Dessa forma atingiu-se o último objetivo proposto no projeto original que era de realizar um evento de divulgação dos jogos de interpretação para a comunidade do câmpus.

## IV. FORMAS DE DISSEMINAÇÃO DOS RESULTADOS

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. Essa função tem o desafio proporcionar a medida de 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 estavam previstos no programa do projeto 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”.

Verificou-se que o projeto atendeu às expectativas esperadas ao garantir que os participantes vivenciassem construções de narrativas no papel de personagens-jogadores e como mestres-narradores. Essa vivência ficou registrada nas produções de textos entregues ao longo do projeto, que reúnem desde a história de personagens imaginados, estruturas narrativas e relatos da experiência vivida.

### V. CRONOGRAMA FINAL DE EXECUÇÃO

Atividades	Out	Nov	Dez	Carga Horária
1 – História dos jogos de interpretação (RPG);	x			2h
2 – D&D 5ª ed. Regras básicas;	x			2h
3 – Criação de personagens (parte 1);		x		2h
4 – Criação de personagens (parte 2);		x		2h
5 – Experiência de jogo (papel de jogador);		x		4h
6 – Troca de experiências;		x		2h
7 – Estrutura narrativa;		x		2h
8 – Preparando o jogo;			x	2h
9 – Experiência de jogo (papel de narrador);			x	4h
10- Troca de experiências e Avaliação do projeto;			x	2h
Carga Horária total dos participantes:				24h

#### Descrição das atividades:

Ao longo de todo o projeto foi utilizado o ambiente de aprendizagem virtual, Moodle, para registro do andamento das atividades do projeto e entrega de atividades relacionadas (vide anexos).

**Atividade 1:** História dos jogos de interpretação – surgimento e desenvolvimento; (2h);

Foram envolvidos todos os estudantes participantes junto com o coordenador do projeto.

**Atividade 2:** Apresentação das regras básicas do sistema básico do jogo Dungeons & Dragons; (2h);

Foram envolvidos todos os estudantes participantes junto com o coordenador do projeto.

**Atividade 3:** Aprendizagem das regras - Início da criação de personagens (atributos e perícias); (2h);

Foram envolvidos todos os estudantes participantes junto com o coordenador do projeto.

**Atividade 4:** Aprendizagem das regras - Finalização da criação de personagens (antecedentes e classes de personagens); (2h);

Foram envolvidos todos os estudantes participantes junto com o coordenador do projeto.

**Atividade 5:** Experiência prática da vivência da construção de uma narrativa em grupo através do uso de jogos de interpretação como jogador; (atividade desenvolvida em sábado com a colaboração dos ministrantes convidados); (4h);

Foram envolvidos todos os estudantes participantes junto com o coordenador do projeto.

**Atividade 6:** Troca de experiências sobre a prática como personagens-jogadores; (2h);

Foram envolvidos todos os estudantes participantes junto com o coordenador do projeto.

**Atividade 7:** Estrutura narrativa, compreensão sobre elementos básicos da narrativa de um encontro de jogos de interpretação; (2h);

Foram envolvidos todos os estudantes participantes junto com o coordenador do projeto.

**Atividade 8:** Construção individual e sob orientação das estruturas narrativas a serem desenvolvidas na atividade prática; (2h);

Foram envolvidos todos os estudantes participantes junto com o coordenador do projeto.

**Atividade 9:** Experiência prática da vivência da construção de uma narrativa em grupo através do uso de jogos de interpretação como narrador; (atividade desenvolvida em sábado com a colaboração dos ministrantes convidados); (4h);

Foram envolvidos todos os estudantes participantes junto com o coordenador do projeto, os 4 ministrantes convidados e outras 54 pessoas convidadas, totalizando 77 pessoas participantes nessa atividade desenvolvida no sábado, dia 09/12 no câmpus Sapiranga.

**Atividade 10:** Troca de experiências e avaliação do projeto; (2h);

Foram envolvidos todos os estudantes participantes junto com o coordenador do projeto.

## VI. 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)**

**1 – Avaliação do Projeto “Narrativas Colaborativas”**

**2 - Construção das narrativas dos personagens criados no projeto**

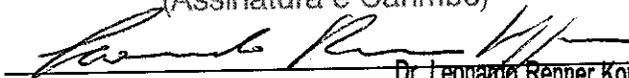
**3 – Relatos da experiência prática como personagem-jogador**

**4 – Fotos das atividades e encontros realizados**

**COORDENADOR DO PROJETO**

DATA: 19 / 12 / 2017

(Assinatura e Carimbo)



NOME

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



**PARECERES DO CAMPUS**

**PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA**

aprovado ( ) reprovado

Parecer: *PROJETO CUMPRIU OS OBJETIVOS PROPOSTOS.*

Em reunião: 1/1

  
Prof. Rafael Bohrer Acila  
Coordenador do Curso Técnico em  
Informática  
IFSUL - Câmpus Saporanga

(Assinatura e Carimbo)

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

**Coordenação**

**PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO**

aprovado ( ) reprovado

Parecer: *PROJETO FOI EXECUTADO COM ÊXITO.*

Em reunião: 21/11/17

  
(Assinatura e Carimbo)

Prof. Dalto Ben Hur Ramos de Carvalho Filho  
Chefe do Departamento de Ensino,  
Pesquisa e Extensão  
IFSUL - Câmpus Saporanga

**Direção/Departamento de Ensino**

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

aprovado ( ) reprovado

Parecer: *Projeto realizado.*

Em reunião: 19/02/18

  
(Assinatura e Carimbo)

Jiljo Korzekwa  
Chefe do Departamento de  
Administração e Planejamento  
IFSUL - Câmpus Saporanga

**Direção/Departamento de Administração e Planejamento**

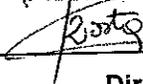
**PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS**

aprovado ( ) reprovado

Parecer: *De acordo com os pareceres acima*

Em reunião: 19/02/18

(Assinatura e Carimbo)



**Diretor-geral** de Cássia Dias Costa  
Diretora-geral

Instituto Federasul Sul-rio-grandense  
Câmpus Saporanga

PARECER DA PRO-REITORIA DE ENSINO

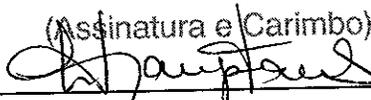
aprovado ( ) reprovado

Parecer:

De acordo,

Em reunião: 02/03/18

(Assinatura e Carimbo)



Pró-reitor de Ensino

Luciane Albernaz de Araujo Freitas  
Diretora de Políticas de Ensino e Inclusão  
Instituto Federal Sul-rio-grandense

\*no exercício da Pró-Reitoria\*

