



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*

PJE 2017 SPR 109

CAMPUS: Saporanga

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) **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 checked="" type="checkbox"/> Ciências Humanas	<input type="checkbox"/> Lingüística, Letras e Artes	<input type="checkbox"/> Outros	
Carga horária total do projeto: 20 horas (participantes) / 45 horas (Coordenador)			

*(assinatura)*

*1/10*

d) **Especificação do(s) curso(s) e/ou áreas e/ou Departamentos/Coordenadorias envolvidos:** Cursos técnicos integrados em Informática e Eletromecânica.

<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)? ( ) Sim. ( X ) Não. Qual(is)? _____ _____
<b>Articulação com Pesquisa e Extensão:</b>
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.
<b>Vinculação com Programas Institucionais:</b>
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:**

<b>Coordenador (docente ou técnico-administrativo do IFSul)</b>
<b>Nome:</b> Leonardo Renner Koppe
<b>Lotação:</b> Câmpus Sapiranga
<b>SIAPE:</b> 1751905
<b>Disciplina(s) que ministra / atividade administrativa:</b> Sociologia
<b>Formação Acadêmica:</b> 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](mailto: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
Augusto Romani Veronezi	Participante	2h/semanais
carlos eduardo roos nonnenmacher	Participante	2h/semanais
Eduardo Arnecke	Participante	2h/semanais
Eduardo Daniel Martins Ritter	Participante	2h/semanais
Enzo Polini	Participante	2h/semanais
Felipe Lückemeyer	Participante	2h/semanais
Gabriel Jappe Lorenzetti	Participante	2h/semanais
Gabriel Keller	Participante	2h/semanais
Henrique Wunsch	Participante	2h/semanais
João Arthur Rodrigues da Silva	Participante	2h/semanais
Júlia Carolina Auler dos Santos	Participante	2h/semanais
Lara Machado Bertoldo	Participante	2h/semanais
Leonardo Fiori Menegol	Participante	2h/semanais
Marina Cabral Edinger	Participante	2h/semanais
Nícolas Hess	Participante	2h/semanais
Rafael Augusto Scherer	Participante	2h/semanais
Reinaldo Arthur Dieckel Huhnfleisch	Participante	2h/semanais
Victor Junior Bueno Kunst	Participante	2h/semanais
Vinícius Silveira Mello	Participante	2h/semanais
Vinícius Soares Gonçalves	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. Por fim, propõe a aplicação dos conteúdos aprendidos 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 ganham 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.

#### 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 estrutura narrativa completa a ser aplicada ao final do minicurso;
4. 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 terças-feiras de 10/10 até 19/12.

Horários:

Terça-feira - Manhã - Narrativas colaborativas (10h e 45min até 12h e 15min)

Terça-feira - Tarde - Narrativas colaborativas (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.

## X. AVALIAÇÃO

### Tipo de avaliação utilizada:

- Quantitativa.  
 Qualitativa.  
 Mista.

### Instrumentos/procedimentos utilizados:

- Entrevistas                       Seminários  
 Reuniões                             Questionários  
 Observações                       Controle de Frequência  
 Relatórios                           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;  
- Participação oral: A participação oral comporá 1,0 ponto da nota do semestre. O aluno deverá participar da aula com a leitura de sua produção textual reflexiva, expondo-a para o debate com os colegas. Cada participação garantirá ao aluno 1,0 ponto no 2º semestre.

### Periodicidade da avaliação:

- Mensal                                       Trimestral  
 Semestral                                     Ao final do projeto

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

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

## 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: 04/10/2017

(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: DE ACORDO

Em reunião:   /  /  



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: DE ACORDO

Em reunião: 17/10/2017



Prof. Dalto Ben Hur Ramos de Carvalho Filho

Chefe do Departamento de Ensino,  
Pesquisa e Extensão

(Assinatura e Carimbo)

IFSUL - Câmpus Sapiranga

Direção/Departamento de Ensino

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

aprovado ( ) reprovado

Parecer: O campus dispõe da infraestrutura requisitada para execução

Em reunião: 13/10/17

(Assinatura e Carimbo)  
**JÚLIO KORZEKWA**  
Chefe do Departamento de  
Administração e Planejamento  
IFESul a Câmpus Sapiranga - RS  
Direção/Departamento de Administração e Planejamento

PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS

aprovado ( ) reprovado

Parecer: De acordo

Em reunião: 18/10/2017

(Assinatura e Carimbo)

  
Rita de Cássia Dias Costa  
Diretora-geral  
Diretor-geral Instituto Federal Sul-rio-grandense  
Câmpus Sapiranga

PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO

aprovado ( ) reprovado

Parecer: De acordo,

Em reunião: 01/11/17

(Assinatura e Carimbo)

  
Guilherme Ribeiro Rostas  
Pró-Reitor de Ensino  
Instituto Federal Sul-rio-grandense

