



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.

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
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:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Entrevistas | <input type="checkbox"/> Seminários |
| <input 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 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;
- 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:

- | | |
|------------------------------------|---|
| <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 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

