

ANEXO I – Edital 161/2018 – MODELO DE PROJETO



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SUL DE MINAS
GERAIS

INFORMAÇÕES GERAIS

Título do projeto

Jogo Cooperativo – Jogos de tabuleiro modernos e seus similares como ferramenta pedagógica

Coordenador: Daniel Reis da Silva

Telefone: (35) 3427 6607

Endereço no Lattes: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4201002H3>

E-mail: danielreis.silva@ifsuldeminas.edu.br

Membro da equipe:

1 – Bruno Vital Borges

Telefone: (35) 3427-6611

E-mail: brunovvborges@gmail.com

Endereço no Lattes:

Titulação máxima: Graduação

Nome do curso da maior titulação: Publicidade e Propaganda

Função no projeto: Colaborador

Instituição que está vinculado: Externo

Membro da equipe:

1 – Eliane Silva Ribeiro

Telefone: (35) 3427-6611

E-mail: eliane.ribeiro@ifsuldeminas.edu.br

Endereço no Lattes: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4294777Z1>

Titulação máxima: Mestre

Nome do curso da maior titulação: Gestão de Organizações e Sistemas Públicos

Função no projeto: Colaboradora

Instituição que está vinculado: IFSulde Minas

Membro da equipe:

2 – Fabiano Paulo Elord

Telefone: (35) 3427-6607

E-mail: fabiano.elord@ifsulde Minas.edu.br

Endereço no Lattes: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4252176J6>

Titulação máxima: Especialização

Nome do curso da maior titulação: PROEJA

Função no projeto: Colaborador

Instituição que está vinculado: IFSulde Minas

Membro da equipe:

3 – Rodrigo Janoni Carvalho

Telefone: (35) 3427-6607

E-mail: rodrigo.carvalho@ifsulde Minas.edu.br

Endereço no Lattes: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4201206U3>

Titulação máxima: Mestre

Nome do curso da maior titulação: Geografia

Função no projeto: Colaborador

Instituição que está vinculado: IFSulde Minas

Membro da equipe:

4 – Xênia Souza Araújo

Telefone: (35) 3427-6611

E-mail: xenia.araujo@ifsulde Minas.edu.br

Endereço no Lattes: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4488171J8>

Titulação máxima: Especialização

Nome do curso da maior titulação: Psicanálise, Subjetividade e Cultura

Função no projeto: Colaboradora

Instituição que está vinculado: IFSulde Minas

Categoria do projeto:

(X) Categoria 1 – até 5 mil

() Categoria 2 – até 10 mil

Área do projeto (assinale somente uma)

- Esporte
 Lazer

Associação/grupo parceiro(a) do projeto: Superintendência de Cultura – Prefeitura de Pouso Alegre

Município: Pouso Alegre/MG

Telefone: 3449 4123

E-mail: culturapmpa@gmail.com

Nome do Representante: Renan Moreira / Regina Maria Franco Andere Brito

Descreva detalhadamente qual será a atuação da entidade parceria na execução do projeto:

- 1) Divulgação
- 2) Oferta da sala multi-uso no C.E.U.
- 3) Disponibilização de mesas e cadeiras
- 4) Limpeza e Manutenção da Sala

Projeto já está em execução: () Sim (X) Não

Se está em andamento: foi financiado por outro edital da PROEX?

- Sim Não

Se foi financiado: possui pelo menos 60 % de todo o valor financiado usado dentro do prazo previsto no edital que foi aprovado?

- Sim Não

**A comprovação dessa informação será feita através do Relatório Final do Projeto que deverá ter sido postado no GPPEX dentro do prazo previsto no edital.*

Local de Execução:

- 1) Centro de Artes e Esportes Unificado C.E.U – Av Perimetral, s/n – sala multi-uso
- 2) IFSuldeminas – Campus Pouso Alegre

Período de Execução:

Início: maio 2019 / Término: dezembro 2019

DADOS DO PROJETO**1. ANTECEDENTES, JUSTIFICATIVA E ALINHAMENTO COM ÁREA TEMÁTICA**

Os jogos de tabuleiro são considerados um passatempo estimulante e saudável desde a antiguidade. Temos os exemplos de jogos clássicos como o Senet (praticado no Egito antigo), Go (de origem chinesa), e seus sucessores como Damas, Xadrez, Gamão, e Trilha, entre outros, que são praticados até hoje. Esse jogos, na maioria abstratos, se

caracterizam em sua maioria por não serem baseados na sorte, mas pelo contrário, por conter uma boa dose de estratégia para poderem ser vencidos em disputas do tipo um-contra-um.

No início do século XX, houve uma nova onda de jogos de tabuleiro, que se caracterizam por duas grandes novidades: a primeira é a valorização da idéia de que o jogo possa ser jogado por múltiplos competidores, ao invés do tradicional um-contra-um; além disso, buscam aliar algum tipo de aleatoriedade, ou mesmo se basear quase totalmente na sorte, no processo de tomada de decisões. Esses jogos se tornaram sucesso como passatempo familiar, como Monopoly (Banco Imobiliário), Risk (ou War, no Brasil), Clue (Detetive) entre diversos outros.

Por fim, na década de 90, surgiram os jogos de tabuleiro modernos. Eles tem inspiração nos jogos do início do século, mas procuram resolver dois de seus principais problemas: 1) a extrema dependência da sorte para verificar os vencedores do jogo, que desestimula a atenção aos pequenos detalhes e o planejamento cuidadoso das suas ações por parte dos jogadores; e 2) a queda de interesse no jogo com o decorrer da partida, motivada pela eliminação de jogadores ou por colocá-los em situações de desvantagem ou vantagem quase impossíveis de serem alteradas, o que prolonga o jogo além de qualquer limite razoável mesmo quando já se tem claramente quem serão os vencedores e os perdedores.

A Europa continua sendo o grande celeiro para esses jogos modernos, que recentemente tem chegado ao Brasil. Jogos como Colonizadores de Catan e Domínios de Carcassone já são considerados clássicos instantâneos, e têm atraído jovens e adultos como um público fiel ao hobby dos jogos de tabuleiro. Outros jogos similares, como os Role Playing Games (Jogos de Interpretação de Papéis - RPGs)¹ e Jogos de Cartas Colecionáveis (Card Games)² possuem qualidades semelhantes e têm se mostrado também como atividades sadias e enriquecedoras para adolescentes e jovens adultos.

Cada um desses jogos apresenta regras e mecânicas próprias. Variam no número de jogadores entre solitário, dois, quatro e até infinitos jogadores, existindo inclusive jogos cooperativos, onde todos alcançam a vitória juntos contra o tabuleiro. Com relação a duração, há desde jogos rápidos cujas partidas podem se encerrar em minutos até aqueles de duração medida em horas.

A proposta do projeto “jogo cooperativo” é possibilitar o acesso de jovens e adultos a esses bens culturais de acesso restrito, e que muitas vezes estão longe da realidade diária da vida da maioria dessas pessoas. Apontando-se a relação entre as dinâmicas presentes nos jogos (planejamento de consequências de curto e longo prazo, incentivo a leitura e ao raciocínio lógico-matemático, socialização, valorização da ética e de um espírito esportivo sadio, cooperação) e os conteúdos trabalhados tanto no currículo formal quanto no currículo oculto (Silva, 2000) dentro das escolas, espera-se obter uma influência positiva no desempenho escolar desses adolescentes e jovens adultos, bem como melhorias no bem-estar social dessas pessoas. Isso porque se reunir para jogar pode ser uma atividade social importante para uma geração que cada vez mais está focada em conversar e se relacionar com outras pessoas principalmente por meios virtuais.

Um dos grandes desafios dos educadores no século XXI é o de desenvolver o interesse dos alunos sobre os conteúdos abordados em sala de aula. Os alunos de hoje vivem um ambiente cercado de estímulos possibilitados pelo acesso as novas tecnologias, enquanto a abordagem tradicional, centrada em aulas expositivas, continua

1 Como por exemplo, Dungeons & Dragons ou GURPS

2 Magic: The Gathering e Yu-Gi-Oh são exemplos de jogos de cartas colecionáveis.

a ser utilizada na escola. Estudiosos como Kohler já associaram a capacidade e incapacidade de focalizar a própria atenção como determinante essencial do sucesso ou insucesso de qualquer operação prática (Vigotsky, 2007, p 27).

A utilização de jogos de tabuleiro e sua interface com os conteúdos vistos em sala de aula poderá contribuir para aumentar o interesse e o foco dos jovens e adultos em idade escolar, além de desenvolver habilidades essenciais para o sucesso escolar. Projetos semelhantes, mesmo utilizando jogos de tabuleiro mais tradicionais de forma adaptada (ROEHRs) ou com jogos de tabuleiros da nova geração já vem sendo postos em prática em diversas unidades de ensino com sucesso (MELO/ FERREIRA).

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Os jogos e brincadeiras não são somente recreação; são inerentes ao desenvolvimento humano, tendo a função de competição e de representação (Huazinga, 2000). Segundo a classificação de Piaget (1978) Os jogos de regras complexas, baseados menos na ação física e mais na dedução, raciocínio e estratégia, interessam aos adolescentes e adultos por simularem uma nova realidade, impostas pelas regras específicas do jogo. Essas regras devem ser primeiramente compreendidas e posteriormente respeitadas, o que leva ao desenvolvimento tanto da cognição quanto da socialização. Sendo bem organizada a mediação, os jogos estimulam a competitividade de forma sadia, e a importância do respeito as regras impostas e pactuadas. Para Vigotsky (2002), O jogo é também um espaço seguro onde o indivíduo pode testar conhecimentos, iniciativas, etc, sem a pressão das consequências que teriam se fossem testadas no mundo real. Além disso, neles é possível acompanhar de forma clara as ações de outros indivíduos, permitindo o estreitamento entre os conhecimentos já adquiridos e aqueles que estão na iminência de serem adquiridos.

Além disso, muitos estudiosos têm apontado as potencialidades da gamificação como estratégia de ensino. Visando minimizar a falta de interesse que os alunos têm com os conteúdos do ensino regular, e aproveitando-se de que a maior parte dos indivíduos que ocupam os sistemas educacionais desde a infância tem contato com jogos e games, a gamificação propõe-se a utilizar na sala de aula tanto os sistemas de recompensa por tarefas realizadas dos games (concessão de distintivos) quanto utilizar as características básicas presentes nos games, como interatividade, resolução de problemas, simulação, e trabalho em equipe³. A utilização de simulações e jogos também atende dessa forma aos seis princípios da Andragogia (educação de adultos e/ou jovem-adultos), da forma como concebidos por Knowles (1990):

- Necessidade/Aplicabilidade
- Autonomia/Autodiretividade
- Valorização das experiências prévias
- Interatividade
- Clima de segurança/Respeito
- Reflexão/Feedback

3 http://info.geekie.com.br/gamificacao/?utm_campaign=LMD-SLS-RTT-CUS-2015&utm_source=hs_email&utm_medium=email&utm_content=32337499&hsenc=p2ANqtz-9vPd1KnBztMJICT73GdHH2WUj1r7nMpCuIBW5kZ1EDRPXCadI21Kw4FuCLruEnwe9I4Fm7A7DOEqubMKXChQhR2oXfWuunJriASGOX2NiS0UjMjU&_hsmi=32337499

3. METODOLOGIA

As oficinas acontecerão no C.E.U. (Centro de Artes e Esportes Unificado), espaço mantido pela prefeitura de Pouso Alegre⁴. A prefeitura disponibilizará a sala multiuso, mesas e cadeiras para os participantes (expectativa diária de 3 colaboradores e 15 participantes da comunidade externa). Os encontros ocorrerão aos domingos entre 09:00h e 12:00h.

Paralelamente, outras oficinas acontecerão no IFSuldeminas – Campus Pouso Alegre as 4as feiras/ sábados, de 13:00h as 16:00h, em espaço próprio. A expectativa diária de 3 colaboradores e 15 participantes da comunidade interna, mais eventuais participantes da comunidade externa.

3.1 Atende a grupo de pessoas em situação de vulnerabilidade? (X) Sim () Não

Se for atender a um dos grupos em situação de risco descritos no item 13.j do edital informe exatamente qual(is) serão eles:

Beneficiários de programas sociais

De qual(quais) cidades / bairros são esses grupos?

São Geraldo – Pouso Alegre/MG, pela proximidade do C.E.U.

Qual o número total estimado desse público a ser atendido pelo projeto?

15

Quais as principais demandas/necessidades desses grupos que o projeto pretende atender?

Desenvolver o raciocínio lógico-matemático
Estimular a leitura e o interesse nos currículos escolares
Promover a socialização e o respeito mútuo
Proporcionar maior acesso ao conjunto de bens culturais da sociedade
Desenvolver um espírito esportivo-competitivo sadio
Permitir vivências sociais aos alunos fora do ambiente virtual

Quais ações específicas que o projeto promoverá para esses grupos?

Oficinas

Qual metodologia específica a ser empregada nessas ações com esses grupos?

4 <https://www.facebook.com/Centro-das-Artes-e-do-Esporte-Unificado-CEU-das-Artes-e-do-Esporte-394415610656375/>

Participação ativa dos envolvidos, inclusive incentivando a autonomia dos mesmos.

Quais os resultados esperados com esse grupo?

Melhora do desempenho dos participantes em sua vida escolar e no seu próprio bem-estar social.

Disseminação das marcas do IFSuldeminas em parceria com a prefeitura de Pouso Alegre.

Aproximação e socialização entre a comunidade do IFSuldeminas e a comunidade externa.

4. ARTICULAÇÃO COM ENSINO E PESQUISA

QUAIS AS FORMAS QUE O PROJETO TERÁ DE INTERAÇÃO COM O ENSINO E A PESQUISA?

Em paralelo a esse projeto, será feito um projeto de ensino voltado para a utilização de jogos de tabuleiros como instrumentos pedagógicos, com a criação de um blog para compartilhar os usos pedagógicos e os currículos que podem ser trabalhados com cada jogo.

5. CRONOGRAMA

ATIVIDADES	Meses 2019							
	Maio	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Planejamento	x							
1ª Etapa		x	x	x				
Autoavaliação, alteração do plano				x				
2ª Etapa					x	x	x	x

6. ORÇAMENTO FINANCEIRO

Material de consumo				
Item	Descrição detalhada	Quantidade/ unidade	Valor unitário	Valor total (A x B)

		(A)	(B)	
1	Jogo - 7 Wonders	1	225,00	225,00
2	Jogo - Concept	1	170,00	170,00
3	Jogo - Dixit Odissey	1	160,00	160,00
4	Jogo - Evolution	1	200,00	200,00
5	Jogo - Fotossíntese	1	140,00	140,00
6	Jogo - Pandemic	1	200,00	200,00
7	Jogo - Power Grid	1	250,00	250,00
8	Jogo - Puerto Rico	1	160,00	160,00
9	Jogo - Quissamã	1	80,00	80,00
10	Jogo - Stone Age	1	275,00	275,00
11	Jogo - Ticket to Ride - Europa	1	260,00	260,00
12	Jogo - Timeline: Inventions	1	91,00	91,00
13	Jogo - Twilight Struggle	1	280,00	280,00
14	Jogo - Ubongo	1	180,00	180,00
15	Jogo - Wrong Chemistry	1	60,00	60,00
16	Cartazes	100	1,00	100,00
17	Folders	1000	0,75	750,00
Valor total de materiais de consumo				R\$ 3356,00

Materiais permanentes

Item	Descrição detalhada	Quantidade/ unidade (A)	Valor unitário (B)	Valor total (A x B)
1	0	0	0	0
Valor total de materiais permanentes				R\$ 0,00

Bolsas (Alunos do IFSULDEMINAS)

Item	Quantidade de alunos (A)	Quantidade de meses * (maio a dez/2019) (B)	Valor da bolsa (C)	Valor total (A x B x C)
------	--------------------------------	---	-----------------------	----------------------------

1	2	8	R\$ 100,00	R\$ 1600,00
Valor total de bolsas (alunos do IFSULDEMINAS)				R\$ 1600,00

*Se todos os alunos forem selecionados para o mesmo período de permanência no projeto deve-se colocá-los em um item apenas. Caso haja seleção de alunos para períodos de diferentes, ou seja, cada aluno vai receber valor diferente um do outro deve-se citá-los em itens diferentes na tabela.

Bolsas de apoio técnico (profissionais externos)						
Item	Tipo de profiss.	Quantidade de profissionais (A)	Quantidade de meses* (B)	Carga horária **	Valor da bolsa mensal*** (C)	Valor total (A x B x C)
1	0	0	0	0	R\$	0,00
Valor total de bolsas de apoio técnico						R\$ 0,00

* Máximo de 8 meses (maio a dezembro de 2019).

** Carga horária máxima de 16h por semana podendo ser fracionada.

*** Valor máximo da bolsa é de R\$ 18,75 por hora para uma carga horária de máxima 16h semanais. Para carga horária menor deve-se informar o valor proporcional da bolsa que será pago ao profissional.

Valor total solicitado pelo projeto	
Valor total =	R\$ 4956,00

7. OBJETIVOS
7.1. Objetivo Geral:
Utilizar jogos de tabuleiros modernos como ferramenta educativa não-formal e mensurar a influência do envolvimento com jogos de tabuleiro no desempenho escolar de adolescentes e jovens.
7.2. Objetivos Específicos:
<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver o raciocínio lógico-matemático Estimular a leitura e o interesse nos currículos escolares Promover a socialização e o respeito mútuo Proporcionar maior acesso ao conjunto de bens culturais da sociedade Desenvolver um espírito esportivo-competitivo sadio Permitir vivências sociais aos alunos fora do ambiente virtual

8. METAS

Melhora de 20% no desempenho geral dos participantes na disciplina matemática			
Melhora de 10% no desempenho geral dos participantes nas disciplinas de língua portuguesa			
Diminuição de 10% nas ocorrências escolares disciplinares envolvendo os participantes do projeto			
Rastrear 90% das trapaças e repreender esse tipo de comportamento			
Taxa de retorno dos participantes de 50%			
Promover a socialização e o respeito mútuo	Ocorrências disciplinares envolvendo os participantes do projeto	Diminuição de 10% nas ocorrências escolares disciplinares envolvendo os participantes do projeto	Incentivar que cada participante traga um amigo para participar das oficinas, instituir apadrinhamentos
Desenvolver um espírito esportivo-competitivo sadio	Rastrear comportamentos inadequados (trapaças)	Rastrear 90% das trapaças e repreender esse tipo de comportamento	Promover campeonatos, manter o registro de vencedores de cada partida
Permitir vivências sociais aos alunos fora do ambiente virtual	Taxa de retorno dos participantes nas oficinas semanais	Taxa de retorno dos participantes de 50%	Lista de presença e e-mail dos participantes, direcionamento de convites

8.2 Pessoas atendidas pelo projeto

Qual o número total estimado de alunos do IF que serão atendidos pelo projeto? 15

Qual o número total estimado de servidores (docentes e administrativos) do IF que serão atendidos pelo projeto? 5

Qual o número total estimado de pessoas da população externa que serão atendidas pelo projeto? 20

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, R. Jogos na Escola. Disponível via www. URL: <http://www.rpgnaescola.com.br/jogos-na-escola/>. Acesso em 02/04/18.

FERREIRA, J. NEW PLANESWALKERS – MTG PARA O FUTURO. Disponível via www. URL: <https://www.facebook.com/newplaneswalkers/>. Acesso em 03/01/19.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens – o jogo como elemento de cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.

Jogos para sala de Aula. Disponível via www. URL: Acesso em 26/02/19.

KNOWLES, MS. Do aluno adulto. Uma espécie negligenciada. 4ª ed. Houston: Gulf Publishing: 1990.

LORENZONI, M. Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem. Disponível via www. URL: [http://info.geekie.com.br/gamificacao/?utm_campaign=LMD-SLS-RTT-CUS-2015&utm_source=hs_email&utm_medium=email&utm_content=32337499&hsenc=p2ANqtz-](http://info.geekie.com.br/gamificacao/?utm_campaign=LMD-SLS-RTT-CUS-2015&utm_source=hs_email&utm_medium=email&utm_content=32337499&hsenc=p2ANqtz-9vPd1KnBztMJICT73GdHH2WUj1r7nMpCulBW5kZ1EDRPXCadI21Kw4FuCLruEnwe9I4Fm7A7DOEqubMKXChQhR2oXfWuunJriASGOCX2NiS0UjMjU&_hsmi=32337499)

[9vPd1KnBztMJICT73GdHH2WUj1r7nMpCulBW5kZ1EDRPXCadI21Kw4FuCLruEnwe9I4Fm7A7DOEqubMKXChQhR2oXfWuunJriASGOCX2NiS0UjMjU&_hsmi=32337499](http://info.geekie.com.br/gamificacao/?utm_campaign=LMD-SLS-RTT-CUS-2015&utm_source=hs_email&utm_medium=email&utm_content=32337499&hsenc=p2ANqtz-9vPd1KnBztMJICT73GdHH2WUj1r7nMpCulBW5kZ1EDRPXCadI21Kw4FuCLruEnwe9I4Fm7A7DOEqubMKXChQhR2oXfWuunJriASGOCX2NiS0UjMjU&_hsmi=32337499).

[Acesso em 02/04/18](http://info.geekie.com.br/gamificacao/?utm_campaign=LMD-SLS-RTT-CUS-2015&utm_source=hs_email&utm_medium=email&utm_content=32337499&hsenc=p2ANqtz-9vPd1KnBztMJICT73GdHH2WUj1r7nMpCulBW5kZ1EDRPXCadI21Kw4FuCLruEnwe9I4Fm7A7DOEqubMKXChQhR2oXfWuunJriASGOCX2NiS0UjMjU&_hsmi=32337499)

Acesso em 02/04/18

MACEDO, L.; PETTY, A. L.; PASSOS, N. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MELO, R. Projeto leva jogos de tabuleiro para alunos em escola: 'Aprendemos mais'. disponível em via www. URL: <http://g1.globo.com/bahia/game-bahia/2015/noticia/2015/05/projeto-leva-jogos-de-tabuleiro-para-alunos-em-escola-aprendemos-mais.html>. Acesso em 03/01/19.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho imagem e representação. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar: 1978.

ROEHRS, R et al. ADAPTAÇÃO DO JOGO WAR® COMO FERRAMENTA DIDÁTICA APLICADA AO ENSINO DE GEOGRAFIA – WARGEO. Disponível via www. URL: <https://periodicos.ufsm.br/geografia/article/view/22138>. Acesso em 26/02/19.

SILVA, T. T. Teoria cultural e educação: um vocabulário crítico. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

VYGOTSKY, Lev S. A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes: 2007.