

Ficha 2

1º semestre letivo de 2021 | 31.01.2022 a 07.05.2022 | Res. 52/21-CEPE

INFORMAÇÕES GERAIS					
Módulo: ICH- JOGOS LÓGICOS DE TABULEIRO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO DE SOCIALIZAÇÃO E EMANCIPAÇÃO					Código:
Docente		E-mail (obrigatório):		CH (OR):	CHS:
LUIZ EVERSON DA SILVA		luizeverson@ufpr.br		60	04
Natureza: (X) Obrigatória () Optativa		Duração: (X) Semestral () Anual () Modular Turno: () Matutino () Vespertino (X) Noturno () Integral			
Pré-requisito:		Co-requisito:		Modalidade: () Presencial () CH EaD (X) Totalmente EaD - Portaria UFPR nº 836, de 19 de outubro de 2021 e Instrução Normativa SGP/SEDGG/ME nº 90, de 28 de setembro de 2021; Portaria 2117/19/ MEC; Resolução 72/10 CEPE/UFPR;	
CH Total: 60	Padrão (PD): 60	Laboratório (LB): 00	Campo (CP): 00	Estágio (ES): 00	Orientada (OR): 30
CH semanal: 04					
Estágio de Formação Pedagógica (EFP): 00		Prática como Componente Curricular (PCC): 00		Extensão (EXT): 00	
EMENTA, PROGRAMA E OBJETIVOS DO MÓDULO					
UNIDADE DIDÁTICA					
<p>Jogos lógicos como atividade criadora, possibilitando ao aluno vivenciar de uma forma virtual situações cotidianas. Contribuir com o estudante em seu processo de aprendizagem de modo mais significativo. O objetivo deste instrumento pedagógico é a socialização de grupos, com a inclusão dos diferentes sujeitos, quanto para o exercício cognitivo, promovendo a emancipação intelectual.</p>					
PROGRAMA (itens de cada unidade didática).					
<ol style="list-style-type: none"> Os jogos coletados de livros e páginas WEB. A produção dos jogos com material reciclável; A interação dialógica com as comunidades e grupos sociais. 					
OBJETIVO GERAL					
<p>O objetivo desta ICH é a socialização de grupos, com a inclusão dos diferentes sujeitos, quanto para o exercício cognitivo, promovendo a emancipação intelectual.</p>					
OBJETIVOS ESPECÍFICOS					
<ul style="list-style-type: none"> J Estudo das possibilidades dos jogos lógicos no processo de conduzir projetos e desenvolver estratégias, individualmente ou em grupo. J Aprofundar as matrizes narrativas ficcionais na perspectiva da narrativa épica, do conto maravilhoso, do teatro e do folhetim J Vivência de uma forma virtual situações cotidianas que poderiam ajudar seu processo de aprendizagem por fazer com que as adaptações às mudanças no meio sejam mais rápidas. J Estudo das situações conflituosas que são resolvidas pelas interações entre os personagens 					

-) Aplicar as atividades propostas nos mais diferentes grupos sociais e faixas etárias como escolas do campo, grupos da terceira idade, comunidade surda, comunidades indígenas, grupos escoteiros, redes escolares.

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS E AVALIAÇÃO

LINHAS DE AÇÃO

Considerando-se as orientações da **Portaria UFPR nº 836, de 19 de outubro de 2021 e a Instrução Normativa SGP/SEDGG/ME nº 90, de 28 de setembro de 2021; Instrução Normativa SGP/SEDGG/ME nº 90, de 28 de setembro de 2021; Portaria 2117/19/ MEC; Resolução 72/10 CEPE/UFPR;** e visando dar encaminhamento ao módulo, vislumbra-se enquanto ferramentas a serem utilizadas para as aulas os diferentes recursos em TIC: AVA, e-mail, *Moodle Youtube, WhatsApp*, UFPR Virtual, **encontros online síncronos** via *Teams* ou outra plataforma que permita a interação entre os alunos e o professor. Também serão utilizados os recursos que serão utilizados para as primeiras aulas do módulo, as quais estarão em consonância com o PRIC Caiçara. Este responderá pela tutoria da turma e assim providenciará o envio de material, organizará a agenda dos encontros *online síncronos*, bem como sanará dúvidas oriundas do grupo. Os textos para leituras, slides, vídeos bem como outros materiais de apoio serão disponibilizados no *Teams* e/ou Moodle. Para o registro e controle de frequência será levado em conta a presença nos encontros de orientação online síncronos e a entrega de tarefa semanal por parte do aluno.

ATIVIDADES AVALIATIVAS

O controle da frequência se dará a partir do acesso e participação do estudante nas atividades de cada encontro, o qual poderá ser via Moodle ou outra plataforma. A avaliação será processual e levará em conta a realização e postagem das tarefas solicitadas e entrega das atividades. A avaliação dos estudantes realizar-se-á a partir de várias situações observadas e identificadas durante o acompanhamento dos mesmos quando de sua frequência (mínimo 75%). O processo de avaliação terá como base o seguinte sistema de avaliação do Setor Litoral:

Conceito	Evolução da/do estudante
APL Aprendizagem plena	Atendeu aos objetivos do módulo no curso com destaque no desempenho participativo.
AS Aprendizagem suficiente	Atendeu satisfatoriamente aos objetivos do curso com destaque no desempenho participativo.
APS Aprendizagem parcialmente suficiente	Os objetivos de aprendizagem não foram satisfatoriamente alcançados pela/pelo estudante e há necessidade de acompanhamento, portanto, a/o estudante terá um tempo de estudos ampliado e acompanhado pela/pelo(s) docente(s) do módulo para alcançar os objetivos de aprendizagem ainda pendentes. Esse período é chamado de Semana de Estudos Intensivos - SEI.
AI Aprendizagem insuficiente	Os objetivos de aprendizagem não foram alcançados e, portanto, o estudante deverá refazer o módulo.

QUADRO DE HORÁRIO DAS ATIVIDADES SÍNCRONAS

1	02/02/2022	4PD	18:30/22:30	Unidade I – Apresentação do Plano de Ensino e panorama geral sobre o módulo.
2	9/02/2022	4PD	18:30/22:30	1.1 Unidade I – POSSÍVEIS CONTEÚDOS QUE SE INTERRELACIONAM COM O JOGO RPG & PROFISSÕES.
1	16/02/2022	4OR	18:30/22:30	1.2 Atividade prática
3	23/02/2022	4PD	18:30/22:30	Unidade I – jogos abstratos de estratégia
4	02/03/2022	4PD	18:30/22:30	Unidade I – jogos de deslocamento

2	9/03/2022	4OR	18:30/22:30	Atividade prática
3	16/03/2022	4OR	18:30/22:30	Atividade prática
5	23/03/2022	4PD	18:30/22:30	Unidade I – jogos de posicionamento
4	30/04/2022	4OR	18:30/22:30	Atividade prática
6	06/04/2022	4PD	18:30/22:30	Unidade II – Jogos de caça e captura
15/04/2022	FERIADO			
5	14/04/2022	4OR	08:30/12:30	Atividade prática
7	20/04/2022	4PD	18:30/22:30	Unidade II –jogos de alinhamento e bloqueio
6	20/04/2022	4OR	18:30/22:30	Atividade prática
8	27/04/2022	2PD	18:30/20:30	Unidade II – produção dos jogos com material reciclável, objetivando a sustentabilidade ambiental e financeira
7	27/04/2022	4OR	20:30/22:30	Visita diferentes grupos sociais e faixas etárias como escolas do campo, grupos da terceira idade, comunidade surda, comunidades indígenas, grupos escoteiros, redes escolares
8	04/05/2022	4PD	18:30/22:30	Seminário temático.
Total de CH PD		30		
Total de CH OR		30		

Link para a sala virtual:

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

O LIVRO DAS LENDAS: Aventuras Didáticas - Gustavo César Marcondes: Obra introdutória ao RPG, que propõe ao professor o uso desse jogo no ensino de suas disciplinas através do universo criativo de histórias e aventuras. Nela, é possível criar ambientes, personagens e mundos fantásticos, disponível em http://www.saraiva.com.br/index.php/o-livro-daslendadas-aventuras-didaticas-rpg-172146.html?__store=admin, acessado em setembro/2015.) RPG e HISTÓRIA: Aventura Pronta: Colonizadores do Brasil – Ricardo Ribeiro do Amaral: nesta aventura os jogadores interpretam portugueses, no século XVI, que ao chegar ao Brasil, escapando da inquisição recebem uma Sesmaria, que deverão torná-la produtiva. Disponível em <http://rpgnaescola.com.br/data/documents/Aventura-Colonizadores-doBrasil.pdf>, acesso em setembro/2015.

ALLUÉ, Josep M. *Jogos para todo o ano –primavera, verão, outono e inverno*. São Paulo: Editora Ciranda Cultural, 2002.

Bibliografia Complementar:

RPG e ARTES VISUAIS: RPG aplicado ao ensino de Artes Visuais - Jayme Fernando Moreira Araújo Júnior: apresenta como o RPG pode auxiliar o professor de Artes na construção do conhecimento dos conteúdos curriculares. Disponível em <http://rpgacademico.blogspot.com.br/2010/07/artigo-rpg-aplicado-ao-ensino-deartes.html>, acessado em agosto/2015

. BURNS, Brian (ed.). *The Encyclopedia of Games*. New York: Barnes & Noble Books, 1998

APROVAÇÕES

Professor da Disciplina: LUIZ EVERSON DA SILVA

Assinatura: _____

Chefe de Departamento ou Unidade equivalente: _____

Assinatura: _____

Coordenador da Câmara: Christiano Nogueira.

- **Encargos didáticos de ensino na graduação aprovados na reunião de 9 de novembro de 2021 da Câmara do curso de Licenciatura em Ciências**