

Período 2020/1 (Ficha 2)

Módulo: ICH - RPG utilizando jogos como desenvolvimento crítico e artístico		Código:
Professor: LUIZ EVERSON DA SILVA Email: luiever@gmail.com Tel: 41 998387156		
Natureza: (X) Obrigatória () Optativa	Carga Horária Semanal: 4 h/a divididas entre atividades assíncronas .	Vagas: 45
EMENTA		
RPG 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. Contextualizar O RPG em seu valor cooperativo e não competitivo. A diversão não está em vencer ou derrotar os outros jogadores, mas utilizar a inteligência e a imaginação para cooperação com demais participantes, buscar alternativas que permitam encontrar melhores respostas para as situações propostas pela aventura. É um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso.		
PROPOSTA PARA PERÍODO ESPECIAL		
Colaborar com o estudante em seu processo de aprendizagem de modo mais significativo. Contextualizar O RPG em seu valor cooperativo e não competitivo.		
PROGRAMA (itens de cada unidade didática).		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Estudo das possibilidades do RPG no processo de conduzir projetos e desenvolver estratégias, individualmente ou em grupo. 2. Aprofundar as matrizes narrativas ficcionais na perspectiva da narrativa épica, do conto maravilhoso, do teatro e do folhetim 3. 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. Em outras palavras, o que se aprende através da experiência é aprendido de modo mais significativo.; 4. Estudo das situações conflituosas que são resolvidas pelas interações entre os personagens. 		
OBJETIVO GERAL		
J Utilizar a inteligência e a imaginação para cooperação na atividade em grupo; buscar alternativas que permitam encontrar melhores respostas para as situações propostas pela aventura.		
OBJETIVOS ESPECÍFICOS		
<ul style="list-style-type: none"> J Exercitar o diálogo na busca pelo consenso; J Ensinar a produzir ficção em grupo sob forma de jogo, oralmente; J Incorporar temas presentes em diversos meios de comunicação de massa, como o cinema, as revistas em quadrinhos, os jogos de videogame. 		
MÍDIAS E RECURSOS TECNOLÓGICOS (procedimentos didáticos)		
O sistema de comunicação remoto a ser utilizado para a interação entre docente e discentes será o Microsoft Teams ou google classroom . Essas plataformas ofertam recursos semelhantes a uma sala de aula presencial e por isso possibilitará:		
J Apresentação dos conteúdos via atividades síncronas e assíncronas;		

- J Disponibilização de *links* no *youtube* com vídeos produzidos pelo professor sobre a temática;
- J As atividades assíncronas contarão com a exposição por parte do professor do conteúdo do texto disponibilizado para a leitura;
- J Os encontros síncronos - que serão gravados na plataforma *Teams* e disponibilizados para os que não puderem acompanhar ao vivo – servirão para o fomento ao debate, esclarecimento de dúvidas e aprofundamento dos temas;
- J As atividades avaliativas ocorrerão por meio do *Microsoft Teams* que computarão a presença do estudante.

Dentre outros canais de comunicação ressalta-se ainda: uso de correio eletrônico, grupo de whatsapp e criação de um grupo no Facebook com disponibilização de conteúdo complementar e divulgações acerca do módulo.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

A avaliação dos estudantes se dará por meio da apresentação ao final do período especial de:

- J **Apresentação de uma estrutura para o ICH,**
- J **Acompanhamento das orientações coletivas e individuais (de maneira síncrona e assíncrona),**
- J **Elaboração de um sumário;**
- J **Apresentação de um portfólio ao final do semestre.**

MATERIAIS DIDÁTICOS PARA AS ATIVIDADES DE ENSINO (Bibliografia Básica)

O material didático listado será disponibilizado no formato de PDF por parte do professor responsável pelo PA por meio da plataforma Microsoft Teams.

Além da bibliografia básica sugerida acima os alunos serão orientados para realizarem a leitura e estudo de livros, artigos, materiais e indicativos sociais que melhor respondam as especificidades de seu objeto de estudo no Projeto de Aprendizagem.

CRONOGRAMA

Os encontros ocorrerão semanalmente, no período especial, as todas as sextas feiras de maneira assíncrona das 20 até as 22 horas por meio da plataforma *microsoft teams*. Esses encontros síncronos serão gravados e disponibilizados pela plataforma para os discentes que não conseguirem acompanhar. Durante a semana serão agendados ainda orientações individuais com os discentes para tratar dos seus respectivos projetos de aprendizagem.

22/09	Encontro assíncrono: Ambientação com a plataforma teams. Ambientação na plataforma Teams, divulgação aos alunos de tutoriais e orientações diversas sobre o acesso e atividades remotas. Apresentação em vídeo do Plano de Ensino e panorama geral sobre a disciplina. Será computado 4 horas para a atividade
29/09	Encontro Assíncrono. Apresentação por parte dos estudantes do sumário de seu grupo, sugestões coletivas por parte dos estudantes sobre encaminhamentos possíveis para as narrativas. O encontro será gravado e os discentes que não conseguirem acompanhar de maneira síncrona poderão acessar posteriormente. Carga horária do encontro 4 horas
06/10	Desenvolvimento narrativa ficcional estimulada por pilhagens narrativas computado 4 horas aula

13/10	WarGames – Jogos de Estratégia, jogos de guerra, jogos de passatempo comuns que simulam batalhas usando miniaturas de veículos e exércitos. Carga horária do encontro 4 horas
20/10	Dungeons & Dragons: é um RPG de fantasia medieva computado 4 horas aula. Atividade assíncrona 4h.
27/10	GURPS: é um sistema, um conjunto de regras de RPG que serve para qualquer ambientação do jogo de RPG. O Resgate de Retirantes: trata-se de um RPG com regras simples, baseadas na história fictícia do roubo do quadro "Retirantes" de Cândido Portinari. Carga horária do encontro 4 horas
03/11	THE WALKING DEAD: Série de drama, terror e aventura, esta história começa com o xerife Rick Grimes que após travar um tiroteio com criminosos armados, foi ferido, entra em coma, acorda semanas depois, em um hospital abandonado e danificado, ao sair descobre que está em um mundo pós-apocalíptico dominado por mortos-vivos, os zumbis 4h.
10/11	Encontro Síncrono. POSSÍVEIS CONTEÚDOS QUE SE INTERRELACIONAM COM O JOGO RPG & PROFISSÕES. Carga horária do encontro 4 horas
17/11	Atividade assíncrona - Organização: os sites de busca, ficha(s) de anotações, para a pesquisa com as FICHAS COM AS PROFISSÕES escolhidas e que serão usadas para a composição dos personagens computado 4 horas aula
24/11	Encontro Síncrono. Caracterização de cada um dos personagens, ambientação onde deverão constar, roupas, instrumentos, música, cenário para o desenrolar da ação. Em seguida serão criados os materiais de apoio para o mestre: cartas, roteiros, cartões com os atributos dos personagens bem como elaboração do material que servirá de suporte para toda a história, por fim o jogo do RPG pelos alunos. A criação de personagens, construção e aplicação das regras, ambientação, criação dos personagens. Carga horária do encontro 4 horas
01/12	Atividade de RPG em grupo – relatório da atividade e avaliação Carga horária do encontro 4 horas
08/12	Atividade de RPG em grupo – relatório da atividade e avaliação Carga horária do encontro 4 horas
11/12	Atividade de RPG em grupo – relatório da atividade e avaliação Carga horária do encontro 4 horas
15/12	Avaliação final Carga horária do encontro 4 horas

ANEXO I: 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-daslendas-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.

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