

## PLANO DE APRENDIZAGEM

<b>1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO</b>			
<b>Curso:</b> Bacharelado em Educação Física			
<b>Disciplina:</b> Teoria e Metodologia do Lazer e Recreação		<b>Código:</b>	
<b>Professor:</b> Gilson Pereira Souza		<b>E-mail:</b> gilson.souza@unirios.edu.br	
<b>CH Teórica:</b> 40h	<b>CH Prática:</b> 20h	<b>CH Total:</b> 60h	<b>Créditos:</b> 03
<b>Pré-requisito(s):</b>			
<b>Período:</b> VI <b>Ano:</b> 2021.1			

### 2. EMENTA:

O lazer, o trabalho e a educação na sociedade. Aspectos teórico-metodológicos do lazer e recreação para a Educação Física no âmbito não escolar. Socialização do indivíduo para o lazer. Planejamento de atividades lúdico - recreativas e prática pedagógica.

### 3. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES:

- Dominar os conhecimentos conceituais, procedimentais e atitudinais específicos da Educação Física e aqueles advindos das ciências afins, orientados por valores sociais, morais, éticos e estéticos próprios de uma sociedade plural e democrática;
- Intervir acadêmica e profissionalmente de forma fundamentada, deliberada, planejada e eticamente balizada no campo da cultura e do lazer;
- Participar, assessorar, coordenar, liderar e gerenciar equipes multiprofissionais de discussão, de definição, de planejamento e de operacionalização de políticas públicas e institucionais nos campos da saúde, do lazer, do esporte, da educação não escolar, da segurança, do urbanismo, do ambiente, da cultura, do trabalho, dentre outros;
- Diagnosticar os interesses, as expectativas e as necessidades das pessoas (crianças, jovens, adultos, idosos, pessoas com deficiência, de grupos e comunidades especiais) de modo a planejar, prescrever, orientar, assessorar, supervisionar, controlar e avaliar projetos e programas de atividades físicas e/ou esportivas e/ou de cultura e de lazer;
- Conhecer, dominar, produzir, selecionar, e avaliar diferentes técnicas, instrumentos, equipamentos, procedimentos e metodologias para a intervenção acadêmico-profissional em Educação Física nos seus diversos campos de intervenção, exceto no magistério da Educação Básica;
- Acompanhar as transformações acadêmico-científicas da Educação Física e de áreas afins, mediante a análise crítica da literatura especializada com o propósito de contínua atualização acadêmico-profissional;
- Utilizar recursos da tecnologia da informação e da comunicação, de forma a ampliar e diversificar as maneiras de interagir com as fontes de produção e de difusão de conhecimentos específicos da Educação Física e de áreas afins, com o propósito de contínua atualização acadêmico-profissional.
- Agir nos diversos níveis de atuação na saúde e educação, executando métodos e técnicas utilizadas pela Educação Física que possibilitem a prevenção, desenvolvimento e manutenção do movimento humano.

- Desenvolver a qualidade de vida e o lazer em academias, condomínios, colônias de férias, hotéis e centros esportivos, entre outros.
- Promover a aquisição de conhecimentos e habilidades necessárias ao indivíduo e ao exercício de sua prática profissional em Educação Física.
- Oferecer uma sólida formação básica, preparando o futuro graduado para enfrentar os desafios das rápidas transformações da sociedade, do mercado de trabalho e das condições de exercício profissional.
- Disseminar os conhecimentos sobre movimento humano (motricidade) no processo de promoção e melhoria da qualidade de vida.

#### **4. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:**

Fomentar profissionais empreendedores para participar, assessorar, coordenar, liderar e gerenciar equipes multiprofissionais de discussão, de definição, de planejamento e de operacionalização de políticas públicas e institucionais, no que se refere à vivência dos aspectos teórico-metodológicos do Lazer e Recreação a construir competências e habilidades no âmbito não escolar, ampliando as possibilidades para a percepção e a imaginação da criativa na conjuntura lúdico-recreativa.

#### **4.1 OBJETIVO(S) ESPECÍFICO(S) DA APRENDIZAGEM:**

- Oportunizar práticas reais articuladas entre os sistemas de ensino, saúde, esporte, lazer e instituições oferecedoras de atividade física, de modo a propiciar vivências, assegurando aprofundamento e diversificação de estudos, experiências e utilização de recursos;
- Proporcionar atividades relacionadas ao uso de tecnologias de informação e comunicação visando à aquisição e à apropriação de recursos de aprendizagem capazes de ampliar a abrangência com os objetos de aprendizagem, interpretar a realidade estudada e criar conexões com o meio econômico e social;
- Potencializar articulação entre ensino/extensão/pesquisa, ancorada em processo pedagógico único, interdisciplinar, político educacional, cultural, científico e tecnológico.
- Oportunizar o planejamento e gerenciamento de uma atividade recreativa que envolva a comunidade acadêmica, coadunando com o processo de formação humana na perspectiva dialética que envolve o fazer e pensar sobre o fazer.
- Produzir conhecimentos e conceitos sobre jogo, brinquedo e brincadeira a partir da contextualização histórica da Educação Física.
- Compreender no mundo físico e natural pensamentos que envolvam a percepção do outro e a inclusão social na vida e no trabalho, por meio do lazer e recreação.
- Contribuir pedagogicamente para a vivência e ampliação do repertório de atividades lúdicas e recreativas (síntese, análise e síntese), categorizando-as para atender faixas etárias, públicos e ambientes variados, lidando com recursos materiais compatíveis.
- Analisar as principais concepções de lazer e recreação, e relações entre jogo, lúdico, lazer e trabalho.
- Ampliar as possibilidades expressivas do próprio movimento, utilizando o ritmo corporal nas suas brincadeiras, danças, dramatizações, por meio do lazer e recreação.

- Analisar o campo de atuação profissional do Bacharel em Educação Física no desenvolvimento das relações lúdico-afetivas, auxiliando no processo cognitivo, construindo conhecimentos pelo fazer, fruir e contextualizar atividades motoras da cultura corporal.
- Conhecer a origem dos jogos, brinquedos e brincadeiras e sua influência no desenvolvimento, percebendo que ludicidade e afetividade são aliadas no processo lúdico.
- Possibilitar uma pedagogia da animação na elaboração de atividades motoras da cultura corporal, sendo capaz de construir, reinventar e interpretar os movimentos da psicomotricidade.
- Construir Projeto Interdisciplinar “Recrear em Movimento” no Contexto Cognitivo, Motor, Moral e Social à construção de Oficinas Pedagógicas e Brinquedos Reciclados como dimensão socioeducativas nos espaços não formais.

## **5. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

### **UNIDADE I: O lazer e a Recreação nos diferentes contextos da Educação Física como prática social, política e cultural.**

- 1.1 – Gestão de Cultura: As Políticas Públicas para o Lazer e Recreação e Elaboração de Projetos na Área de Lazer e Recreação.
- 1.2 – Competências e habilidades nas Dimensões biológica, psicológica, sociológica, cultural e pedagógica do Lazer e Recreação.
- 1.3 – Dimensões Ética e Estética na Educação Física Lúdica.
- 1.4 – Educação Física e Pedagogia do Movimento: Possibilidades do corpo em diálogo com as diferenças.
- 1.5 – Corporeidade e Motricidade: adequação das atividades de Lazer e Recreação às diversas faixas etárias, estilos e espaços.

### **UNIDADE II: Aspectos teórico-metodológicos do lazer e recreação para a Educação Física no âmbito não escolar.**

- 2.1 – Possibilidades expressivas do próprio movimento, utilizando o ritmo corporal nas suas brincadeiras, danças, dramatizações, por meio do lazer e recreação.
- 2.2 – Objetivos, conteúdos, métodos e avaliação de projetos e programas de Educação Física na cultura e no lazer.
- 2.3 – Jogos Cooperativos na Recreação e no Lazer.
- 2.4 – Criação e manutenção de Brinquedotecas acerca do desenvolvimento de parcerias: mais uma opção de recreação em espaços não formais.
- 2.5 – Mapeamento e caracterização dos possíveis ambientes de atuação do profissional de Educação Física para trabalhos com jogos e brincadeiras.

### **UNIDADE III: Planejamento de atividades lúdico - recreativas e prática pedagógica.**

- 3.1 – Projeto Interdisciplinar “Recrear em Movimento” no Contexto Cognitivo, Motor, Moral e Social à construção de Oficinas Pedagógicas e Brinquedos Reciclados como dimensão socioeducativa nos espaços formais.

3.2 - Pedagogia da Animação: Uma Proposta de Lazer como Espaço para o Lúdico.

3.3 – Perfil dos Profissionais Bacharel em Educação Física de Lazer e Recreação a desenvolver competências e habilidades.

3.4 – Qualidade de vida: Um cenário do lazer e recreação em academias, condomínios, colônias de férias, hotéis e centros esportivos.

3.5 – Projetos e programas de atividades físicas e/ou esportivas e/ou de cultura e de lazer a contemplar pessoas (crianças, jovens, adultos, idosos, pessoas com deficiência, de grupos e comunidades especiais) de modo a planejar, prescrever, orientar, assessorar, supervisionar, controlar e avaliar.

## **6. METODOLOGIA DO TRABALHO:**

Em razão da Portaria nº 544, de 16 de junho de 2020, a qual declarou substituição das atividades presenciais pelas atividades remotas e/ou com a utilização das TIC's até 31 de dezembro de 2020, as aulas teóricas e práticas utilizarão o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) próprio da instituição, com aulas síncronas caracterizando o ensino presencial conectado, com a utilização de recursos educacionais digitais diversos, nos horários e dias estabelecidos para a disciplina. Para as atividades práticas também serão adotadas metodologias que utilizam recursos educacionais digitais, tecnologias de informação e comunicação ou outros meios convencionais para a oferta de atividades práticas, não causando prejuízo ao aluno.

A disciplina será desenvolvida de forma dinâmica e participativa, por meio de aulas expositivas e práticas buscando e colocando situações práticas do dia a dia do profissional. Trabalhos em grupos e individual, produção escrita e apresentações, utilizando dinâmicas diferenciadas. Aulas expositivas para leitura e discussões de textos, bem como para vivências variadas de jogos, dinâmicas, brinquedos e brincadeiras, situações estas de empenho individual e coletivo. A efetivação das aulas terá como subsídio o uso de recursos didáticos audiovisuais: quadro, computador, data show, multimídias e aparelhos de som; e outros recursos adequados e pertinentes às vivências, além do apoio das referências bibliográficas adotadas. A ênfase da aula será em:

- Metodologia Ativa (Sala de Aula Invertida / Aprendizagem Baseado em Projetos – PBL / Ensino HÍBRIDO:);
- Abordagem comunicativa dos textos trabalhados;
- Dinâmicas de Leitura individual e/ou em grupos;
- Interações de atividades, individualmente;
- Interações de atividades, coletivamente;
- Exposição dialogada;
- Análise comentada de intertextualidade;
- Construção dissertativa pautada em leituras científicas;
- Análise de vídeos;
- Oficinas em âmbito não escolar;
- Pesquisa em livros, revistas, jornais, dicionários e internet;
- Orientação e discussão de Artigos Científicos;
- Seminários e estudos em projetos de iniciação científica, monitoria e extensão.



## **7. SISTEMA DE AVALIAÇÃO:**

No processo avaliativo o aluno conhecerá as formas e instrumentos de avaliação, os critérios que serão utilizados que devem estar totalmente relacionados com a finalidade da atividade, com os objetivos e com os critérios sobre a construção do saber (conhecimento, compreensão, aplicação, análise, síntese e avaliação).

O processo avaliativo é evidenciado a partir do acompanhamento sistemático de atividades de cunho qualitativo/quantitativo, além da identificação do fenômeno individual de aprendizagem do aluno, tendo as notas distribuídas da seguinte estrutura:

### **1ª ETAPA DE AVALIAÇÃO:**

**NOTA 1** - Avaliação Institucional Escrita, contemplando questões dissertativas e questões objetivas, individual, no valor de 10,0 (Dez pontos).

Avaliação do Ambiente Virtual de Aprendizagem, individual, no valor de 10,0 (**Dez pontos- SEM REPOSIÇÃO**).

### **2ª ETAPA DE AVALIAÇÃO:**

**NOTA 1** - Avaliação Institucional Escrita, contemplando questões dissertativas e questões objetivas, individual, no valor de 10,0 (Dez pontos).

Avaliação do Ambiente Virtual de Aprendizagem, individual, no valor de 10,0 (**Dez pontos- SEM REPOSIÇÃO**).

## **8. ATENDIMENTO EXTRA CLASSE:**

Atendimento semanal, mediante agendamento prévio.

## **9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

ANDRADE, J. V. **Lazer: princípios, tipos e formas na vida e no trabalho**. Belo Horizonte. Autêntica Editora, 2001.

ANTUNES, R. **Os sentidos do trabalho: ensino sobre a afirmação e a negação do trabalho**. São Paulo: Bomtempo, 1999.

CAVALLARI, V. R. **Trabalhando com recreação**. São Paulo: Ícone, 2000.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas/SP: Autores Associados, 2006.

MARCELINO, N. C. **Pedagogia da animação**. Campinas: Papyrus, 1990.

### **10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:**

- ANTUNES, Celso. **Interações, brincadeiras e valores na Educação Infantil**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.
- ANTUNES, C. **A atividade lúdica e empresa**. In: SANTOS, S. M. P. (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 4ª ed. Petrópolis: Vozes, 2000.
- BOMTEMPO, E.; ANTUNHA, E. G.; OLIVEIRA, V. B. (Orgs.). **Brincando na escola, no hospital, na rua...** Rio de Janeiro: Wak ed, 2006.
- BOSI, E. **Cultura de massa e cultura popular: leituras de operárias**. Petrópolis: Vozes, 2003.
- BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos – o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos, SP: Projeto cooperação, 2001.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2008.
- CALLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CAVALLARI, V. M. **Recreação em Ação**. São Paulo: Ícone, 2006.
- CHÂTEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- ELKONIN, D. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- GOMES, C. F. **Meninos e brincadeiras de Interlagos: um estudo etnográfico da ludicidade**. Tese de Doutorado. São Paulo: USP/FEUSP, 2001.
- \_\_\_\_\_. **Pela porta ou pela janela? Notas etnográficas sobre a ludicidade escolar**. Cadernos de Educação. Cuiabá: EdUNIC, vol. 1, n. 0, p. 85-96, 1997.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- MACGREGOR, C. **150 jogos não-competitivos para crianças**. São Paulo: Madras, 2009.
- MARCO, A. de. **Educação Física: Cultura e sociedade**. Campinas, SP: Papirus, 2006.
- MOYLES, J. R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Tradução Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- NASTARI, R. **Interações: educação física lúdica**. São Paulo: Edgard Blucher, 2012.
- PORTO, C. L. **Brinquedo e brincadeira na brinquedoteca**. In: KRAMER, S., LEITE, M. I. (orgs.). **Infância e produção cultural**. Campinas, SP: Papirus, 2006.
- SANTIN, S. **Educação Física – Outros caminhos**. Porto Alegre: UFRGS, 1993.
- SANTOS, J. O. G. dos. RODRIGUES, J. **Aprender Brincando: dinâmicas, muitas dinâmicas**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. SANTOS, S. M. P. (Org.) **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2008.
- WERNECK, C. L. G.; ISAYAMA, H. F. **Lazer, Recreação e Educação Física**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

### **11. LEITURA COMPLEMENTAR:**

### **12. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES:**

### **13. INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES:**