

PLANO DE APRENDIZAGEM

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO			
Curso: Licenciatura em Educação Física			
Disciplina: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras da Cultura Popular		Código: DIV87	
Professor: Esp. Gilson Pereira Souza		E-mail: gilson.souza@fasete.edu.br	
CH Teórica: 40h	CH Prática: 20h	CH Total: 60h	Créditos: 03
Pré-requisito(s):			
Período: VII		Ano: 2021.1	

2. EMENTA:

Conceitos de Jogos, brinquedos, brincadeiras da cultura popular. Possibilidades de intervenção pedagógica no desenvolvimento infantil, do jogo, do brinquedo, da brincadeira e do esporte. Resgate e preservação da cultura lúdica infantil. Construção de brinquedos tradicionais e contemporâneos. Processo de ensino-aprendizagem do jogo, manifestação cultural e brincadeira infantil. Prática pedagógica de atividades lúdicas, sob a orientação e supervisão docente, compreendendo atividades de observação dirigida ou experiências de ensino. Resgate da vivência de jogos e brincadeiras para a população afrodescendente e indígena no âmbito da educação física. Construção de brinquedos que retratem, valorizem e resgatem a cultura indígena e afrodescendente.

3. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DA DISCIPLINA:

- I. Intervir científica e profissionalmente nas manifestações do movimento humano a partir do estudo sobre a cultura popular e suas manifestações no contexto da aprendizagem pelo uso dos jogos, brinquedos e brincadeiras.
- II. Articular o conhecimento acadêmico sobre os diferentes métodos (técnicas, instrumentos, equipamentos, procedimentos) para produção de conhecimento e intervenção profissional com os jogos, brinquedos e brincadeiras da cultura popular.

4. OBJETIVO GERAL DA APRENDIZAGEM:

Discutir os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira de origem popular conhecendo o contexto histórico em que foram criados os diferentes, bem como experimentar e se apropriar efetivamente das diferentes formas de jogar e brincar.

5. 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.

6. CONTEÚDOS:

Unidade I

- 1. Conceitos de Jogos, brinquedos e brincadeiras da cultura popular: (10h)**
 - A natureza e significado do Jogo como fenômeno Cultural.
 - Conceitos de Brinquedo e Brincadeira e suas implicações na educação.
 - A Noção de jogo e sua expressão na linguagem.

- 2. Possibilidades de intervenção pedagógica no desenvolvimento infantil, do jogo, do brinquedo e da brincadeira: (10h)**
 - Implicações no uso dos jogos, brinquedos e brincadeiras da cultura popular nas aulas de Educação Física.
 - Características do jogo.
 - Significados Usuais dos termos: Jogo, Brinquedo e Brincadeira.

- 3. Resgate e preservação da cultura lúdica infantil: (10h)**
 - O elemento lúdico na cultura contemporânea.
 - Experiências práticas com os jogos, brinquedos e brincadeiras da cultura popular.

Unidade II:

Construção de brinquedos tradicionais e contemporâneos: (10h)

- Estudos sobre construção de brinquedos com uso de materiais recicláveis e sucatas.

Processo de ensino-aprendizagem do jogo, manifestação cultural e brincadeira infantil: (10h)

- Estruturações de métodos e estratégias para aplicação nas aulas de Educação Física por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras da cultura popular.

Prática pedagógica de atividades lúdicas, sob a orientação e supervisão docente, compreendendo atividades de observação dirigida ou experiências de ensino: (10h)

- Experiências práticas e execução de projeto de atividades lúdicas da cultura popular.

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. RECURSOS:

<input checked="" type="checkbox"/> Sala (comum)	<input type="checkbox"/> Sala Configuração Flexível	<input type="checkbox"/> Laboratório(s) - agendar
<input checked="" type="checkbox"/> Práticas em Campo	<input checked="" type="checkbox"/> Kit multimídia	<input type="checkbox"/> Outros (informar)

09. ATENDIMENTO EXTRA CLASSE:

Atendimento virtual através do seguinte endereço eletrônico: gilson.souza@unirios.edu.br. Diariamente, mediante agendamento prévio, das 18:30 às 22:00.

10. BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

FRIEDMANN, Adriana. **A arte de brincar: brincadeiras e jogos tradicionais**. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

MARCELLINO, Nelson Carvalho; MONTELLA, Maura. **Pedagogia da animação**. Campinas/SP: Papirus, 2012.

11. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

ARANTES, Antonio Augusto. **O que é cultura popular**. São Paulo: Brasiliense, 2012.

AYALA, Marcos; IGNEZ, Maria; AYALA, Novais. **Cultura popular no Brasil**. São Paulo: Ática, 2006.

CULTURA popular e educação: salto para o futuro. Brasília: MEC, 2008.

DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

12. LEITURA COMPLEMENTAR:

PEREIRA, Alesandro A.; GONÇALVES JUNIOR, Luiz; SILVA, Petronilha B. G. e. **Jogos africanos e afro-brasileiros no contexto das aulas de educação física**. In: XII Congresso da Association Internationale pour la Recherche Interculturelle (ARIC): diálogos interculturais: descolonizar o saber e o poder, 2009, Florianópolis. Anais... Florianópolis: UFSC, 2009. p.1-18. (ISBN: 978-85-87103-36-9).

13. INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES:

14. APROVAÇÃO:

Aprovado em ____/____/____

Homologado em ____/____/____

COORDENADOR(A)

PRÓ REITORIA DE ENSINO

OBS: As datas das avaliações poderão sofrer alterações de acordo com o disciplinado pela secretaria acadêmica do UNIRIOS.

