



## **PLANO DE CURSO**

### **1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO**

**Curso:** Licenciatura em Educação Física

**Disciplina:** Jogos, Brinquedos e Brincadeiras da Cultura Popular.

**Professor:** Gilson Pereira Souza

**Código:** DIV82

**Carga Horária:** 60H

**Créditos:** 03

**Pré-requisito(s):** DIV85 – Teoria e Metodologia do Lazer e Recreação

**Período:** VI

**Ano:** 2017.2

### **2. EMENTA:**

Conceitos de Jogos, brinquedos e brincadeiras da cultura popular. Possibilidades de intervenção pedagógica no desenvolvimento infantil, do jogo, do brinquedo e da brincadeira. 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 orientação e supervisão docente, compreendendo atividades de observação dirigida ou experiências de ensino.

### **3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA:**

Resgatar por meio dos conceitos e da prática de jogos, brinquedos e brincadeiras, elementos da cultura popular bem como aspectos históricos característicos.

### **4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DA DISCIPLINA:**

- Discutir os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira.
- Conhecer o contexto histórico em que foram criados os diferentes jogos, brinquedos e brincadeiras, bem como experimentar e vivenciar, ou seja, se apropriar efetivamente das diferentes formas de jogar e brincar.
- Analisar os referenciais teóricos que permitem a compreensão do jogo, do brinquedo e da brincadeira.
- Identificar os tipos de jogos, de brinquedos e de brincadeiras em seus contextos históricos e sociais.
- Estabelecer metodologias para estimular a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras na educação.
- Reconhecer as possibilidades de vivenciar o lúdico a partir da construção de jogos, brinquedos e brincadeiras com materiais alternativos.

### **5. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

#### **1ª Etapa:**

- Conceitos de Jogos, brinquedos e brincadeiras da cultura popular.
- Possibilidades de intervenção pedagógica no desenvolvimento infantil, do jogo, do brinquedo e da brincadeira.
- Resgate e preservação da cultura lúdica infantil.



## **2ª Etapa:**

- Construção de brinquedos tradicionais e contemporâneos.
- Processo de ensino-aprendizagem do jogo, manifestação cultural e brincadeira infantil.
- Prática pedagógica de atividades lúdicas, sob orientação e supervisão docente, compreendendo atividades de observação dirigida ou experiências de ensino.

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

O conteúdo programático será assim desenvolvido:

**Aulas expositivas e dialogadas:** serão ministradas de forma a possibilitar a organização e síntese dos conhecimentos das respectivas Unidades Temáticas.

**Leituras recomendadas e elaboração de textos em aula:** serão indicadas com a finalidade de proporcionar ao graduando oportunidades para (a) consulta de uma bibliografia específica relacionada com a disciplina e (b) desenvolvimento das suas capacidades de análise, síntese e crítica.

**Tarefas orientadas:** realizadas individualmente ou em pequenos grupos, devem estimular a participação ativa do graduando no processo de aprendizagem, proporcionando momentos para (a) apresentar e discutir assuntos relacionados à disciplina e (b) desenvolver suas capacidades crítica e criativa.

**Seminários:** realizados pelos graduandos para que estes apresentem, embasados pela literatura, uma síntese e análise dos temas propostos, bem como suas ideias pessoais.

**Estudos de caso:** para aproximar as discussões conceituais e teóricas da realidade profissional, serão analisados casos que envolvam o conteúdo da disciplina e acontecimentos reais ou simulados, analisando situações-problemas e propondo soluções.

**Recursos audiovisuais:** para viabilizar o aprendizado serão utilizados diapositivos, textos jornalísticos, filmes, músicas e poesias.

**Visitas monitoradas:** os graduandos irão a locais determinados, seja para conhecer os espaços da intervenção profissional, para observar e avaliar a intervenção do profissional e as atividades sistematizadas da Educação Física e/ou Esporte, assim como as relações interpessoais deste contexto.

**Elaboração de atas ou relatórios:** elaborar registros com a síntese dos conhecimentos aprendidos em aula para estimular a reflexão e o envolvimento dos graduandos em seu próprio processo de aprendizagem.

**Prática da intervenção supervisionada:** momento no qual os graduandos são responsáveis pela organização do processo de intervenção, com os colegas e/ou com a comunidade, experimentando as etapas de: a) diagnóstico das características do público alvo, b) de elaboração de programas (definição de objetivos, conteúdos, metodologias e avaliação), c) de



aplicação do mesmo e d) avaliação de todo processo.

**Reflexão sobre a prática da intervenção:** momento no qual os graduandos participam de atividades com ênfase nos procedimentos de observação (de forma direta ou indireta) e reflexão sobre a prática da intervenção, problematizando o cotidiano profissional.

## **7. SISTEMA DE AVALIAÇÃO:**

### **1ª ETAPA DE AVALIAÇÃO:**

Conhecimento Conceitual:

- a) Verificação da apropriação dos conceitos por meio de debates e seminários – avaliação individual – valor: 10,0 (dez) pontos.

Conhecimento Procedimental:

- b) Verificação de procedimentos que indiquem à aprendizagem e sua aplicação no “fazer profissional” – avaliação individual – valor: 5,0 (cinco) pontos.

Conhecimento Atitudinal:

- c) Acompanhamento dos comportamentos manifestados nas diferentes possibilidades de vivência realizadas durante o desenvolvimento do curso – avaliação individual – valor: 5,0 (cinco) pontos.
- d) Avaliação Institucional – individual – valor: 10,0 (dez) pontos.

### **2ª ETAPA DE AVALIAÇÃO:**

Conhecimento Conceitual:

- a) Verificação da apropriação dos conceitos por meio de debates e seminários – avaliação individual – valor: 10,0 (dez) pontos.

Conhecimento Procedimental:

- b) Verificação de procedimentos que indiquem à aprendizagem e sua aplicação no “fazer profissional” – avaliação individual – valor: 5,0 (cinco) pontos.

Conhecimento Atitudinal:

- c) Acompanhamento dos comportamentos manifestados nas diferentes possibilidades de vivência realizadas durante o desenvolvimento do curso – avaliação individual – valor: 5,0 (cinco) pontos.
- d) Avaliação Institucional – individual – valor: 10,0 (dez) pontos.

**2ª CHAMADA:** A prova será cumulativa de acordo com os conteúdos trabalhados; individual; valor 10,0 (dez) pontos.

**PROVA FINAL:** A prova será cumulativa de acordo com os conteúdos trabalhados durante todo o semestre letivo; individual; valor 10,0 (dez) pontos.



**8. ATENDIMENTO EXTRACLASSE:** O atendimento será de acordo com a disponibilidade e adequação de horário e data pelo professor.

**9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

CARDOSO, Simone Rossi. **Memórias e jogos tradicionais infantis**. Eduel, 2004.  
COSME, Luiz; KIEFER, Bruno. **Música e dança popular**. Movimento, 1979.  
FRIEDMANN, Adriana. **A arte de brincar: brincadeiras e jogos tradicionais**. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2004.  
KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez, 1997.  
LOMBARDI, Gláucia. **Folclore e brinquedos**. Lombardi, 2006.  
TINHORÃO, José Ramos. **Cultura popular: temas e questões**. Ed.34, 2001.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

AYALA, Marcos; IGNEZ, Maria; AYALA, Novais. **Cultura popular no Brasil**. São Paulo: Ática, 2003.  
ARANTES, Antonio Augusto. **O que é cultura popular**. São Paulo: Brasiliense, 2004.  
DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 2004  
KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.  
**O melhor do almanaque Brasil de cultura popular**. Positivo, 2004.  
PEREIRA, Natividade. **Cultura popular e folclore na educação**. Paulinas, 2007.  
**Cultura popular e educação: salto para o futuro**. Brasília: MEC, 2008.

**11. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES**

EM ANEXO