



PLANO DE APRENDIZAGEM

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO			
Curso: Licenciatura em Educação Física			
Disciplina: Planejamento e Organização de Eventos		Código: DIV84	
Professor: Gilson Pereira Souza		E-mail: gilson.souza@fasete.edu.br	
CH Teórica: 30h	CH Prática: 10h	CH Total: 40h	Créditos: 02
Pré-requisito(s):			
Período: IV		Ano: 2018.2	

2. COMPETÊNCIAS:

- I. intervir científica e profissionalmente nas manifestações do movimento humano a partir da compreensão da realidade social;
- II. demonstrar compromisso com as transformações acadêmico-científicas da área e de áreas afins mediante a análise crítica da literatura especializada e uso da tecnologia da informação e comunicação com o propósito de contínua atualização e produção acadêmico-profissional;
- III. intervir nos campos da saúde, da atividade física, do exercício físico, do esporte, da formação cultural, da gestão de empreendimentos e do lazer, com domínio de conhecimentos técnico-científicos;
- IV. diagnosticar os interesses, as expectativas e as necessidades dos indivíduos de diferentes populações de modo a planejar, prescrever, ensinar, orientar, assessorar, supervisionar, controlar e avaliar projetos e programas de atividades físicas, exercícios físicos, esportivos e de lazer;
- V. articular o conhecimento acadêmico sobre os diferentes métodos (técnicas, instrumentos, equipamentos, procedimentos) para produção de conhecimento e intervenção profissional;
- VI. participar, assessorar, coordenar e gerenciar equipes para definição e operacionalização de políticas públicas e institucionais próprias da área e áreas afins;
- VII. atuar de forma individual, coletiva e multiprofissional.

3. EMENTA:

Estrutura administrativa da Educação Física e do Esporte. Planejamento de eventos esportivos e recreativos. Competições esportivas: modelos organizacionais e sistemas de disputas.

4. OBJETIVO DA APRENDIZAGEM:

Analisar as teorias clássicas e seus princípios gerais conhecendo os modelos e tipos de gestão de instituições e de eventos em Educação Física, Esporte e Lazer para oferecer conhecimentos sobre os modelos e técnicas de organização de eventos físico-esportivos a fim de propiciar a participação no planejamento, marketing, organização, gestão e avaliação dos mesmos.

5. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

UNIDADE I:

Evento: Estrutura administrativa da Educação Física e do Esporte: (10h)

- 1.1 O que é Evento.
- 1.2 Jogos Olímpicos
- 1.3 Eventos esportivos no Brasil



1.4 Tipologia dos eventos

Planejamento de eventos esportivos e recreativos: (10h)

- Projeto
- Anatomia de um projeto
- Tipos de retorno para patrocinador
- Formas de captação de recursos

UNIDADE II:

Desenvolvimento de projetos e eventos físico-esportivos: (10h)

- Trabalho em equipe
- Regulamentação de eventos
- Regulamentos gerais
- Regulamentos específicos
- Organização, aplicação e avaliação de projetos.
- Planejamento, organização e intervenção em projetos.
- Gincanas esportivas
- Organização
- Projetos
- Diagnósticos de projetos de amparo ao esporte e eventos físico-esportivo

Competições esportivas: modelos organizacionais e sistemas de disputas: (10h)

- Tipos de disputa
- Eliminatória simples
- Eliminatória dupla
- Eliminatória Bagnall-Wild
- Rodízio simples
- Rodízio duplo Rodízio lombardo
- Rodízio em série
- Rodízio combinado
- Play-off
- Sistema Suíço

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.

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.

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

Metodologias Ativas.

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:

Elaboração de Competição de Jogos Digitais na Escola, em grupo, no valor de 6,0 (seis) pontos, conforme as seguintes diretrizes:

- a) Capa com Logomarca do evento; Folha de Rosto; Sumário; Introdução; Desenvolvimento (conhecimento na área temática / coerência); Redação e organização do texto (ortografia / gramática / coesão); Estrutura e formatação (paginação / padronização do tipo e tamanho da fonte / organização); Referências (ordem alfabética / formatação).
- b) O projeto será apresentado em formato PDF na classe para ser analisado e debatida a produção de forma coletiva.
- c) Serão analisados: **o desempenho individual** [Participação interativa nos demais Seminários; Clareza/Coerência na fundamentação teórica e prática; Perfil na apresentação individual (Vestir/Vocabulário)]. **O desempenho em grupo** [Pontualidade; Integração da Equipe; Fundamentação Teórica; Estética / Organização da Gestão de sala; Interação do conhecimento da equipe com a turma].

Práticas Interativas e Painel Pedagógico, individual e em grupo, no valor de 4,0 (quatro) pontos, considerando os aspectos:



- d) Permite verificar certas habilidades que constituem processos mentais superiores como a capacidade reflexiva (analisar, sintetizar, aplicar conhecimentos, interpretar dados, emitir juízos de valor).
- e) Apresenta compromisso à realização do trabalho em parceria.
- f) Contribui por meio de Propostas e de intervenção pedagógica.
- g) Compreende a importância de ser pontual e assíduo nas aulas.
- h) Colabora para a Solidariedade ao contrato didático do grupo.
- i) Participa em discussão e debate simulado.
- j) Valoriza o uso de conhecimentos e experiências do grupo.
- k) Interage no grupo como espaço de aprendizagem e de reflexão coletiva.

Avaliação de participação durante toda a etapa, individual, contemplando aspectos relativos a: pontualidade, assiduidade, debates e discussões, produção das atividades solicitadas, desempenho, no valor de 10,0 (dez) pontos.

Avaliação Institucional Escrita, contemplando questões dissertativas e questões objetivas, individual, no valor de 10,0 (dez) pontos.

2ª ETAPA DE AVALIAÇÃO:

Execução da Competição de Jogos Digitais na Escola, no valor de 6,0 (seis) pontos, considerando os aspectos:

- a) Escolha do local para execução do projeto;
- b) Infraestrutura para execução das atividades;
- c) Uso dos recursos materiais necessários;
- d) Indumentária dos acadêmicos para participação no evento;
- e) Tempo de execução do projeto.

Práticas Interativas e Painel Pedagógico, individual e em grupo, no valor de 4,0 (quatro) pontos, considerando os aspectos:

- a) Permite verificar certas habilidades que constituem processos mentais superiores como a capacidade reflexiva (analisar, sintetizar, aplicar conhecimentos, interpretar dados, emitir juízos de valor).
- b) Apresenta compromisso à realização do trabalho em parceria.
- c) Contribui por meio de Propostas e de intervenção pedagógica.
- d) Compreende a importância de ser pontual e assíduo nas aulas.
- e) Colabora para a Solidariedade ao contrato didático do grupo.
- f) Participa em discussão e debate simulado.
- g) Valoriza o uso de conhecimentos e experiências do grupo.
- h) Interage no grupo como espaço de aprendizagem e de reflexão coletiva.

Avaliação de participação durante toda a etapa, individual, contemplando aspectos relativos a: pontualidade, assiduidade, debates e discussões, produção das atividades solicitadas, desempenho, no valor de 10,0 (dez) pontos.

Avaliação Institucional Escrita, contemplando questões dissertativas e questões objetivas, individual, no valor de 10,0 (dez) pontos.



DA FREQUÊNCIA

O aluno deverá ter frequência exigida às aulas e demais atividades de 75% na disciplina. Sua margem de ausência em hipótese alguma deverá ultrapassar os 25%.

8. ATENDIMENTO EXTRA CLASSE:

Acontecerá de acordo com a disponibilidade do professor e agendamento prévio.

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

CAPINUSSU, J. M. **Competições desportivas**; organização e esquemas. São Paulo: Ibrasa, 1986.
NICOLINI, Henrique. **O evento esportivo como objeto de marketing**. Phorte, 2009.
POINT, Davi Rodrigues. **Organização de eventos esportivos**. Phorte, 2006.

10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

Eventos e cerimonial: simplificando as ações. Caxias do Sul: EDUCS, 2004.
GIACAGLIA, Maria Cecília. **Organização de eventos**: teoria e prática. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.
REZENDE, José Ricardo. **Sistemas de disputa para competições esportivas**. São Paulo: Phorte, 2007.
BRASIL. **Novo Código Brasileiro de Justiça desportiva alterado pela Resolução 29 de 10/12/2009 do CNE**. São Paulo: Quartier Latin, 2010.
VELOSO, Dirceu. **Organização de eventos e solenidades**. Goiânia: AB, 2001.

11. LEITURA COMPLEMENTAR:

12. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES:

13. INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES:

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