



PLANO DE APRENDIZAGEM

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO				
Curso: Licenciatura em Educação Física				
Disciplina: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras da Cultura Popular			Código: DIV87	
Professor: 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: 2019.1	

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. CONTEÚDOS

Unidade I:

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.

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.

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.

6. METODOLOGIA DO TRABALHO:

O conteúdo programático será assim desenvolvido:

Metodologias Ativas: Timeline. Avaliação com pesquisa. Estudo de caso. Aprendizagem em espiral. Gamificação.

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.

Palestras: realizadas por profissionais de Educação Física e áreas afins que atuam com atividades voltadas ao conhecimento e aplicação dos jogos, brinquedos e brincadeiras da cultura popular.

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. RECURSOS:

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

8. 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:

Construção de 1(um) Seminário Temático Interativo, em grupo, no valor de 6,0 (seis) pontos, conforme as seguintes diretrizes:

A equipe entregará o Plano de aula, sobre os temas propostos/dialogados entre professor e alunos, antes de iniciar o Seminário contemplando a didática da aula Teórica fundamentada interativa por meio de Pesquisa Bibliográfica (50 min) e a Prática por meio de atividades e/ou vivências (50 min).

- Serão analisados: **o desempenho individual** [Participação interativa nos demais Seminários; Clareza/Coerência na fundamentação teórica e prática; Perfil na apresentação individual (Vestimenta/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].
- Ao término da apresentação, haverá uma análise verbal com a participação de uma equipe e, logo após, o professor intervirá nos aspectos desenvolvidos como pontos frágeis, em processo e os construídos, como também, potencializar o aspecto cognitivo em virtude de alguma lacuna no desenvolvimento da fundamentação teórica e prática. Na oportunidade, será aplicado um instrumento escrito de Análise Avaliativa envolvendo todas as equipes participantes, auto avaliação da equipe que realizou e a avaliação do professor, compreendendo um olhar mais preciso de todo o processo didático.



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

- c) Permite verificar certas habilidades que constituem processos mentais superiores como a capacidade reflexiva (analisar, sintetizar, aplicar conhecimentos, interpretar dados, emitir juízos de valor).
- d) Apresenta compromisso à realização do trabalho em parceria.
- e) Contribui por meio de Propostas e de intervenção pedagógica.
- f) Compreende a importância de ser pontual e assíduo nas aulas.
- g) Colabora para a Solidariedade ao contrato didático do grupo.
- h) Participa em discussão e debate simulado.
- i) Valoriza o uso de conhecimentos e experiências do grupo.
- j) 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:

Construção e execução do Projeto Jogos Africanos e Afrobrasileiros, em grupo, no valor de 6,0 (seis) pontos, conforme as seguintes diretrizes:

- Seleção das propostas de jogos, brinquedos e brincadeiras;
- Apresentação de histórico das propostas elencadas para exposição;
- Oficinas de brinquedos populares;
- Execução do projeto em uma escola.

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%.

09. ATENDIMENTO EXTRA CLASSE:

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

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.

LOMBARDI, Gláucia. **Folclore e brinquedos**. São Paulo: Paulus, 2006.

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

11. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

Almanaque Brasil de cultura popular. Posigraf, 2004.

ARANTES, Antônio 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

KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

BOSI, Ecléa. **Cultura de massa e cultura popular**: Leituras de Operárias. Petrópolis: Vozes, 2009.

TINHORÃO, José Ramos. **Cultura popular**: temas e questões. Ed.34, 2001.

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:

Aplicativos: Socrative.



Sites:

Canais You Tube: Jogos Africanos. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=8Brj3to1mH0&list=PLibIRZJFam_HQK-KoqOQU3GYz7b6E3MJZ

14. APROVAÇÃO:

Aprovado em ____/____/____

Homologado em ____/____/____

COORDENADOR(A)

GERÊNCIA ACADÊMICA

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