

PROGRAMA DE DISCIPLINA

Curso: Pedagogia
Ano: 2017
Período: 1º
Disciplina: Jogos e Recreação

Aulas Teóricas:
Aulas Práticas:
Carga Horária: 72
Docente:

EMENTA DA DISCIPLINA

Jogo e recreação. Diferença de recreação e lazer. Classificação de jogos. Construção de recursos pedagógicos para as atividades recreativas, lúdicas e psicomotoras. Resgatar através de pesquisa de campo e/ou teórica brinquedos, rodas cantadas, jogos. Práticas investigativas. Relatório das práticas em pesquisa e vivências lúdicas.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA NO CURSO

Objetivos gerais:

Desenvolver atividades recreativas para aplicação no cotidiano educacional, propiciando um espaço de reflexão entre a prática da psicomotricidade e demais práticas corporais.

Objetivos específicos:

- Conhecer o processo de surgimento dos jogos e recreações, bem como algumas de suas teorias;
- Analisar e perceber a importância do jogo no processo do desenvolvimento da aprendizagem;
- Estabelecer relações claras e pertinentes do jogo para o desenvolvimento social, cultural, afetivo e cognitivo das crianças;
- Refletir sobre as atuais práticas pedagógicas;
- Apresentar a relevância do jogo na escola;
- Conhecer os diferentes tipos de jogos e suas contribuições;
- Entender como cada tipo de jogo traz contribuições às crianças;
- Estreitar a relação jogo/aprendizado motivando o processo de ensino e aprendizagem;
- Reconhecer as diferenças entre os jogos e o lazer;
- Reconhecer a importância dos jogos e da brincadeira dentro do trabalho do

professor e para o desenvolvimento infantil;

TEMAS DE ESTUDO

1. A gênese dos jogos e recreações;
2. Da antiguidade aos dias de hoje;
3. Uma perspectiva sociocultural;
4. Conceitos de recreação e sua importância no contexto social;
5. Conceito de jogo;
6. Classificação dos jogos;
7. Os vários tipos de jogos;
8. A importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança;
9. A recreação nas escolas;
10. A visão sobre os jogos, a brincadeira e a recreação sob a visão de diversos autores;
11. Dicas de jogos, brincadeiras e recreação.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

O sistema de avaliação adotado pela disciplina compreende dois processos distintos complementares:

Avaliação contínua: que permite ao professor um acompanhamento do aluno durante o semestre que será feita através de participação dos alunos nos debates e atividades propostas, trabalhos individuais e em grupo feitos em sala de aula.

Avaliação periódica: Serão realizadas duas provas bimestrais, cujo resultado será somado com notas de trabalhos.

Avaliação bimestral: 4,0 – Trabalhos em grupo ou individual: 3,0 – Avaliação Interdisciplinar: 3,0

METODOLOGIA

A disciplina terá caráter teórico-prático, por meio de aulas expositivas e dialogadas, aplicação de dinâmicas de grupo, exposições teóricas, análise e interpretação de

textos, apresentação de vídeos, vivências e experiências corporais, pesquisa de campo e apresentação de trabalhos de pesquisa e confecção.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ANTUNES, Celso. Manual de técnicas de dinâmica de grupo de sensibilização de ludopedagogia. 22ªed. Petrópolis: Vozes, 2002.

BROUGÉRE, Gilles. Jogo e Educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

FRITZEN, Silvino José. Dinâmicas de recreação e jogos. 25ªed. Petrópolis: Vozes, 2003.

NEGRINE, Airton. Aprendizagem & desenvolvimento infantil: Simbolismo e jogo. Porto Alegre: Prodil, 1994.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.) Brinquedoteca: Sucata vira Brinquedo. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ANDREOLA, Balduino A. Dinâmica de grupo: jogo da vida e didática do futuro. 18ª ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

BORGES, Giovanna Leal. Dinâmicas de grupo: redescobrimos valores. 5ª ed. Petrópolis: Vozes, 2004

BROTTO, Fábio Otuzi. Jogos cooperativos. São Paulo: Projeto Cooperação, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 2ª Ed. São Paulo: Cortez, 1997.

_____. O Brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

Professora

Coordenador