

TERMO N.º 6/2023 - CCE-AVR/DAE-AVR/DRG/AVR/IFSP

## PLANO DE ENSINO

### CURSOS DE EXTENSÃO COM 160 HORAS OU MAIS

<p>1- IDENTIFICAÇÃO</p> <p>Curso: Agentes do Brincar</p> <p>Componente: Agindo no Brincar</p> <p>Total de horas: 160 horas</p> <p>Abordagem Metodológica:</p> <p>Teórica ( ) Prática ( ) T/P ( X )</p> <p>Uso de outros ambientes além da sala de aula?</p> <p>( ) Não ( X ) Sim Qual(is)? Material de apoio, disponibilização de atividades em plataforma virtual.</p>
<p>2 – EMENTA: o componente curricular trabalha um repertório de atividades e lazer e recreação para crianças e adolescentes. Portanto, aborda aspectos legais relacionado ao direito do lazer e o direito de brincar, princípios dos agentes para proporcionar o brincar livre e habilidades sociemocionais por via do brincar a fim de construir uma cultura de paz. Trabalha o desenvolvimento humano atrelado ao brincar. Introduz noções sobre o gerenciamento de riscos no brincar. Apresenta brincadeiras para todas as faixas etárias. Aborda inclusão de crianças com deficiência e igualdade de oportunidades pela via do brincar. Explora o brincar, a criatividade e o imaginário infantil. Enfatiza o brincar, a música e a dança. Apresenta espaços para brincar e o brincar livre. Introduz a criação de brinquedos com materiais não estruturados e a elaboração de projetos lúdicos.</p>
<p>3 – OBJETIVOS:</p> <p>Formar multiplicadores capacitados em desenvolver e valorizar o brincar</p> <p>Entender como o Agente do Brincar pode, por meio do brincar, contribuir para a promoção da inclusão social, da igualdade de gênero e do respeito a um direito humano, direito ao lazer.</p>
<p>4 – METODOLOGIA:</p> <p>Serão realizadas aulas expositivas e dialogadas on-line, por intermédio de plataformas digitais. A avaliação será feita através da participação nos encontros síncronos: entrega de atividades e feedbacks individuais e coletivos, além de atividades assíncronas. Cabe pontuar que o aluno deverá ter no mínimo 75% de presença nas atividades realizadas conforme o conteúdo programático.</p>

5 – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

Aula Carga Horária Oficina - encontros síncronos 60horas

1. (2h) Princípios dos Agentes do Brincar: como proporcionar o brincar livre
2. (2h) Brincar para construção de uma cultura de paz: habilidades socioemocionais
3. (2h) O brincar e o desenvolvimento humano (1)
4. (2h) O brincar e o desenvolvimento humano (2)
5. (2h) Brincadeiras para todas as faixas etárias: infância
6. (2h) Brincadeiras para todas as faixas etárias: jovens e idosos
7. (2h) Igualdades de oportunidades no brincar (1)
8. (2h) Igualdades de oportunidades no brincar (2)
9. (2h) Inclusão de crianças com deficiência pelo brincar
10. (2h) Jogos, brinquedos e brincadeiras inclusivas
11. (2h) Como desenvolver a empatia e o sentido de inclusão em todos
12. (2h) Gerenciando riscos no brincar
13. (2h) Metodologias Participativas
14. (2h) Planejamento do dia do brincar
15. (2h) Brincar e a criatividade: conceitos
16. (2h) Brincar e a criatividade: criação de brinquedos com material não estruturado
17. (2h) Brincar, arte e cultura popular brasileira (1)
18. (2h) Brincar, arte e cultura popular brasileira (2)
19. (2h) Brincar e música (1)
20. (2h) Brincar e música (2)
21. (2h) Brincar e o imaginário infantil: contação de histórias
22. (2h) Brincar para construção de uma cultura de paz: saúde mental
23. (2h) Brincar e o jogo: tecnologia
24. (2h) Espaços para brincar: brincar ao ar livre na natureza
25. (2h) Espaços para brincar: brincar na cidade
26. (2h) Espaços para brincar: espaços culturais
27. (4h) Plantão de dúvidas Projetos lúdicos (horários avulsos)
28. (2h) Apresentação de projetos lúdicos
29. (2h) Apresentação de projetos lúdicos e encerramento  
Atividade complementar, assíncronas, 100 horas
30. (28h) Questionários pós-aula
31. (20h) Observatório do Brincar (observação do brincar livre em crianças, si mesmo, construção de brinquedos e Museu do Aluno)
32. (22h) Leitura de Bibliografia
33. (30h) Dia do Brincar

6 – BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

MARCELLINO, N. C. (org.) *Lazer e recreação: repertório de atividades por ambientes* (vol. 1). Campinas: Papirus, 2013.

MARCELLINO, N. C. (org.) *Lazer e recreação: repertório de atividades por ambientes* (vol. 2). Campinas: Papirus, 2020.

IUBEL, S. *Lazer, entretenimento e recreação*. Curitiba: InterSaberes, 2014. Biblioteca Pearson

7 – BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

LARIZZATTI, M. *FO que todo recreador precisa conhecer sobre o Lazer*. 2. Ed. São Paulo: Phorte, 2014.

ROSENBERG, Marshall, B. . *Comunicação não violenta: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais*. 5.ed. São Paulo: Ágora, 2021. (Biblioteca Pearson).

LAMBERT, Eda Gomes. *Guia prático de primeiros socorros*. 3. Ed. São Paulo: Rideel, 2019. (Biblioteca Pearson)

Documento assinado eletronicamente por:

- **Raquel Marrafon Nicolosi, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 19/06/2023 16:29:11.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 06/06/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifsp.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 561895

Código de Autenticação: 315782f8e9



TERMO N.º 6/2023 - CCE-AVR/DAE-AVR/DRG/AVR/IFSP