



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

☒ Disciplina
☐ Atividade complementar
☐ Monografia

☐ Estágio
☐ Prática de ensino
☐ Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

☐ OBRIGATÓRIO

☒ ELETIVO

☐ OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
EDUC 0065	Recreação Educativa	X		03	45	8º

Pré-requisitos		Co-Requisitos		Requisitos C.H.	
----------------	--	---------------	--	-----------------	--

EMENTA

Conceituação da recreação e seus aspectos educativos. Análise de diferentes propostas metodológicas e de organização do trabalho pedagógico para recreação e lazer. Apropriação de diferentes possibilidades de linguagens e estratégias para o desenvolvimento de projetos e programas de recreação educativa na escola e outras instituições culturais.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Características básicas e conceitos: jogo e brincadeira / lazer e recreação;
2. Cultura lúdica infantil;
3. Tipos de jogos e brincadeiras: jogos tradicionais, faz-de-conta, sensório-motor, jogos com palavras, jogos com objetos específicos (bolas, sacos, cordas, etc.);
4. Brinquedoteca. Construção de brinquedos com sucata;
5. A brincadeira e a questão do gênero na Educação Infantil;
6. A influência de desenhos animados na cultura infantil;
7. Dinâmicas de grupo;
8. Brinquedos tradicionais (pesquisa);
9. Planejamento de projetos de recreação em contextos diversos;

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Analisar criticamente e experimentar diversas formas de recreação com propósito educativo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Compreender os conceitos e fundamentos teóricos da recreação educativa;
- Analisar diversos tipos de jogos, brincadeiras e dinâmicas de grupo;
- Discutir a questão do cuidado com o corpo da criança e o impacto das concepções de gênero sobre as formas de brincadeira e jogo na infância;
- Refletir sobre a influência dos desenhos animados contemporâneos na formação da criança;
- Realizar pesquisa sobre brinquedos tradicionais no contexto local;
- Planejar projetos de recreação (de preferência, para instituições/situações reais).

METODOLOGIA

A disciplina se caracterizará por uma abordagem que integra teoria e prática: jogos, brincadeiras, dinâmicas de grupo serão analisadas através das referências propostas e, também, experimentadas em conjunto com a turma. Com base nas reflexões desenvolvidas durante a disciplina, serão realizadas pesquisas sobre brincadeiras tradicionais do contexto, ou projetos de recreação visando a diversos campos possíveis, como escolas, creches, ONG's, associações e fundações, dentre outros.

Estratégias metodológicas:

- Aulas expositivas dialogadas;
- Prática de jogos, brincadeiras, rodas cantadas e dinâmicas de diversos tipos;
- Leitura e trabalhos em pequenos grupos;
- Apresentação de trechos de desenhos animados e discussão sobre mensagens implícitas e explícitas;
- Pesquisa sobre brinquedos tradicionais;
- Elaboração de projetos de recreação.

AValiação

A avaliação será formativa e contínua, de modo que os conteúdos e atividades poderão sofrer alterações de acordo com a análise de questões orais e observações da prática a serem realizadas semanalmente.

Avaliação somativa - Serão dois trabalhos em grupo, valendo de 0,0 (zero) a 10,0 (dez), um em cada unidade:

- 1ª unidade – Trabalho sobre quatro tipos de jogos (um grupo de quatro ou cinco alunos para cada tipo): jogos de faz-de-conta, sensorio-motores, com palavras e jogos com objetos específicos. O trabalho terá duas partes: Apresentação oral (0,0 a 5,0) e condução de jogos do tipo estudado (0,0 a 5,0 pontos).

- 2ª unidade – Cada grupo de alunos escolherá entre: 1) Pesquisa de brincadeiras tradicionais de um contexto específico (por exemplo: alunos de uma escola, moradores de três ruas de um bairro, pais ou avós de alunos de uma escola). 2) Projetos de recreação, constituídos de introdução (incluindo justificativa e caracterização do contexto em que será aplicado), objetivos, fundamentação teórica, descrição de atividades e avaliação dos resultados. Os projetos devem ser pensados, preferencialmente, para instituições/situações reais. Algumas possibilidades: realizar um programa de atividades lúdicas numa escola ou organizar uma brinquedoteca.

No caso de ser necessária a realização de prova final, será uma prova escrita sobre conteúdos a serem definidos em acordo com a turma.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades: Ed. 34, 2002.

CRAIDY, Maria; KAERCHER, Gládis Elise P. Silva. (Org.). **Educação infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 12 ed. São Paulo: Cortez, 2009.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1994.

_____. (Org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

MACGREGOR, Cynthia. **150 jogos não-competitivos para crianças: todo mundo ganha**. São Paulo: Madras, 2009.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Ática, 2007.

STEINBERG, Shirley R.; KINCHOLLOE, Joe L. (Org.). **Cultura infantil: a construção corporativa da infância**. 2 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



Emitido em 26/05/2021

EMENTA Nº 1683/2021 - SECGC (12.33.89)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 28/05/2021 18:28)

NELIO VIEIRA DE MELO

COORDENADOR

1524982

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <http://sipac.ufpe.br/documentos/> informando seu número:
1683, ano: **2021**, tipo: **EMENTA**, data de emissão: **27/05/2021** e o código de verificação: **b8ae6e9b07**