



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DE SANTA CATARINA

Aprovação do curso e Autorização da oferta

PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO – FIC de Recreação de lazer

Parte 1 (solicitante)

DADOS DO CAMPUS PROPONENTE

1 Campus:

Canoinhas

2 Endereço/CNPJ/Telefone do campus:

Av. Expedicionários, nº 2150 – Campo da Água Verde

89460-000 – Canoinhas/SC

Fone: (47) 3627-4500

www.ifsc.edu.br

CNPJ: 11402887/0012-13

3 Complemento:

4 Departamento:

Departamento de Ensino, Pesquisa e Extensão

5 Há parceria com outra Instituição?

Não

DADOS DO RESPONSÁVEL PELO PROJETO DO CURSO

11 Nome do responsável pelo projeto:

Maristela Milanski

12 Contatos:

Telefone: 3622-8773

e-mail: maristela.milanski@ifsc.edu.br

Parte 2 (aprovação do curso)

DADOS DO CURSO

13 Nome do curso:

Formação continuada em Recreação de lazer

14 Eixo tecnológico:

Desenvolvimento Educacional e Social

15 Forma de oferta:

Formação Continuada

16 Modalidade:

Presencial

17 Carga horária total:

50 horas

PERFIL DO CURSO

18 Justificativa do curso:

O mercado de entretenimento é um dos que mais crescem no país, devido a sobrecarga de trabalho e atividades diárias, as pessoas querem descansar e relaxar do stress do trabalho e do dia-a-dia, e neste contexto a recreação e o lazer torna-se um atrativo maior para os hotéis, escolas, clubes e espaços públicos preocupados com o bem-estar da população.

Há carência de profissionais no município de Canoinhas para atuar como Recreador, percebe-se também que atuais programas de lazer vem necessitando cada vez mais desses serviços e profissionais qualificados para atuar nesta área. Assim sendo, o curso de Recreador e lazer tem como proposta dar suporte teórico-prático metodológico básico a esse profissional para que o mesmo seja capacitado a executar e promover atividades recreativas bem como promover atividades lúdicas e administrar equipamentos de recreação. O Recreador em posse desses conhecimentos poderá atuar em diversas ações sejam elas atividades recreativas em escolas, parques, projetos sociais manhãs de lazer, colônia de férias etc.

Nessa perspectiva, o IFSC, Câmpus Canoinhas propõe-se a oferecer o curso de

formação continuada em Recreação e lazer, na modalidade presencial, com o propósito minimizar a carência desse profissional no município, contribuindo para a elevação da qualidade dos serviços prestados à sociedade, por meio de um processo de apropriação e de produção de conhecimentos científicos e tecnológicos, capaz de contribuir com a formação humana integral e com o desenvolvimento socioeconômico da região articulado aos processos de democratização e justiça social.

19 Objetivos do curso:

Propiciar conhecimentos teóricos e práticos para a atuação na área de recreação e lazer, com competência para organizar programações e realizar atividades de animação, recreação e lazer de grupos quer seja em escolas, praças, parques, clubes ou hotéis, com responsabilidade e ética, conscientes de seu compromisso social, cultural, educacional e profissional.

PERFIL PROFISSIONAL DO EGRESSO

20 Competências gerais:

Ao concluir o curso, o profissional qualificado deverá demonstrar um perfil para executar e promover atividades recreativas, promover atividades lúdicas, administrar equipamentos e materiais para recreação. Deverá ser um profissional habilitado a proporcionar socialização por meio de atividades recreativas a pessoas ou grupos, mediante a organização e realização de atividades culturais, esportivas, lúdicas e de entretenimento, adequando as atividades à idade e características da clientela e atuar em diversas ações sejam elas atividades recreativas em escolas, parques, projetos sociais manhãs de lazer, colônia de férias etc, conduzindo o seu trabalho de forma ética, cooperativa e solidária, aplicando os princípios da qualidade na prestação de serviços.

21 Áreas de atuação do egresso:

O profissional de recreação poderá atuar em clubes, hotéis, praças, colônias de férias, escolas, na animação de festas e eventos em geral.

ESTRUTURA CURRICULAR DO CURSO

22 Matriz curricular:

Componente Curricular	Carga Horária	Titulação Mínima Exigida para o Professor
Atividades rítmicas e expressivas	12 horas	Graduação em Educação Física ou Arte
Atendimento de Emergência	8 horas	Graduação em Educação Física, Profissional com formação ou treinamento na área de conhecimento.
Jogos, esporte, brinquedos e brincadeiras	20 horas	Graduação em Educação Física ou Arte
Planejamento, Organização e Execução de eventos recreativos	10 horas	Graduação em Educação Física ou Arte
Carga horária total	50 horas	

23 Componentes curriculares:

COMPONENTE CURRICULAR
ATIVIDADES RÍTMICAS E EXPRESSIVAS
CARGA HORÁRIA: 12 horas
OBJETIVOS
Entender o conceito de atividades rítmicas e expressivas para que possa ser capaz de selecionar, preparar e aplicar atividades que envolva esse elemento da Cultura Corporal de Movimento.
Conhecer as mais diversas manifestações que fazem parte das Atividades Rítmicas e Expressivas, dentro desse contexto estão os jogos, danças, brincadeiras cantadas, brincadeiras ritmadas entre outras.
EMENTA
Atividades Rítmicas e Expressivas, jogos, danças, folclore, brincadeiras cantadas, brincadeiras ritmadas entre outras.
Referências Básicas
BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. Educação Física , Brasília: MEC, 1998.
BETTI, I. C. R. Esporte na escola: mas é só isso, professor? Motriz – Volume 1,

Número 1, 25 -31, junho/1999 CAMINADA, Eliana. **História da dança**: evolução cultural. Rio de Janeiro, Sprint, 1999.

Referências Complementares

CAMARGO, Lígia M. M. Música/movimento: um universo em duas dimensões; aspectos técnicos e pedagógicos na Educação Física. Belo Horizonte: Villa Rica, 1994.

JEANDOT, Nicole. Explorando o universo da música. São Paulo: Scipione, 1990.

WEIGEL, Anna Maria G. Brincando de música: experiências com sons, ritmos, música e movimento na pré-escola. Porto Alegre: Kuarup, 1988.

COMPONENTE CURRICULAR

ATENDIMENTO DE EMERGÊNCIA

CARGA HORÁRIA: 8 horas

OBJETIVOS

- Adquirir noções básicas de primeiros socorros e realizar procedimentos básicos do primeiro atendimento;
- Conhecer sobre as medidas a serem tomadas, bem como o que não deve ser realizado, evitando-se assim o agravo da vítima;
- Atuar com eficiência nas situações de urgência/emergência.

EMENTA

Princípios gerais de primeiros socorros; material de primeiros socorros; avaliação inicial da vítima e conduta; Parada cardiorrespiratória e ressuscitação; Corpos estranhos nos olhos, ouvido, nariz e garganta; Desmaios e convulsões; Hemorragia e prevenção ao estado de choque; Fraturas e lesões.

Referências Básicas

BIRRER, R.; GRIESEMER, B.; Cataletto, M. Medicina Desportiva pediátrica no atendimento primário. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2004.

NOVAES, J.; NOVAES G. Manual de primeiro socorros para a educação física. Rio de Janeiro: Sprint, 1994.

MELINDA, J.F. Primeiros Socorros no Esporte. São Paulo: Manole, 2002.

Referências Complementares

GARCIA, S.B. Primeiros Socorros. Rio de Janeiro: Atheneu, 2003.

SCHOR, Nestor. Guia de Medicina de Urgência. São Paulo: Manole, 2004.

SANTOS, N.C.M de. Urgência e Emergência para Enfermagem. São Paulo. Iatria, 2003.

HAFEN, Brent Q.; KARREN, Keith J; FRANDSEN, Kathryn J. Guia de primeiros socorros para estudantes. 7ª ed. São Paulo: Manole, 2002.

MESWAIN, N.E.; SALONE, P.J. et al. Atendimento Pré-hospitalar ao traumatizado:

básico e avançado. São Paulo: Atheneu, 2002.

COMPONENTE CURRICULAR

JOGOS, ESPORTES, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

CARGA HORÁRIA: 20 horas

OBJETIVOS

- Proporcionar o acesso aos fundamentos teórico-prático metodológicos do ensino do jogo e da brincadeira em suas múltiplas abordagens.
- Vivenciar estratégias práticas da recreação e do lazer utilizando de elementos lúdicos;
- Apresentar e discutir aspectos significativos do desenvolvimento humano relacionando com o ensino do jogo do esporte do brinquedo e da brincadeira.

EMENTA

O brincar, a brincadeira e os jogos como conhecimentos, patrimônio cultural da humanidade. O jogo e a brincadeira como dimensões da memória, da linguagem e da ludicidade humana. Jogos, brinquedos, esportes, brincadeiras folclóricas e populares; brincadeiras infantis; jogos para ambientes fechados e áreas livres; confecção de brinquedos com materiais alternativos.

Referências Básicas

ARAUJO, Vania Carvalho. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.

DIETRICH, Knut.. **Os grandes jogos: metodologia e prática**. Rio de Janeiro : Ao livro técnico, 1984.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. 5 ed. Campinas, SP: Papyrus, 1989.

Referências Complementares

AMADO, João. **Universo dos brinquedos populares**. 2. ed. Coimbra :Quarteto Editora, 2007.

ELKONIN, Daniil B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

COMPONENTE CURRICULAR

PLANEJAMENTO, ORGANIZAÇÃO E EXECUÇÃO DE EVENTOS RECREATIVOS

CARGA HORÁRIA: 10 horas

OBJETIVOS

- Proporcionar aos alunos uma visão geral da área de recreação e lazer, bem como suas características e particularidades.
- Apropriar o aluno de conhecimentos necessários, para que o mesmo venha a refletir sobre estratégias de planejamento e avaliação em recreação.

EMENTA

Organização, administração e gerenciamento de Eventos Recreativos: planejamento, organização, divulgação, realização e avaliação. Estrutura e serviços relacionados á recreação.

Referências Básicas

BRACHT, V. Lazer recreação e educação física. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

DUMAZEDIER, J. **A revolução cultural do tempo livre**. Trad. Luíz Octávio Lima Camargo. São Paulo: Stúdio Nobel: SESC, 1994.

MARIOTTI, F. A. *A recreação, o jogo e os jogos*. Rio de Janeiro: Shape, 2004.

Referências Complementares

ORSO, Darci. Atividades recreativas: Resgatando o prazer de brincar. Hamburgo, RS: FEEVALE, 1998.

STOPPA, E. A. Acampamento de férias. S.P: Ed. Papirus, 1999.

METODOLOGIA E AVALIAÇÃO

24 Avaliação do processo de ensino e aprendizagem:

A avaliação será processual durante todo desenvolvimento de curso e poderão ser utilizados vários instrumentos como: como trabalhos individuais e/ou em grupo; demonstração de técnicas em laboratório; dramatização; apresentação de trabalhos; portfólios; seminários; resenhas; autoavaliação, entre outros. Todos estes instrumentos são bons indicadores da aquisição de conhecimentos e do desenvolvimento de habilidades e competências. Ressalta-se a importância de se expor e discutir os mesmos com os alunos no início de cada unidade curricular. No desenvolvimento deste curso, a avaliação do desempenho escolar será feita por componente curricular (podendo integrar mais de um componente), considerando aspectos de assiduidade e aproveitamento. A assiduidade diz respeito à frequência diária às aulas teóricas, práticas e aos trabalhos escolares. A mesma será registrada diariamente pelo professor, no Diário de Classe, por meio de chamada ou lista de presença. O aproveitamento escolar será avaliado através de acompanhamento contínuo e processual do estudante, com vista aos resultados alcançados por ele nas atividades avaliativas. Os registros das avaliações são feitos com valores inteiros de 0 a 10, sendo 6 o mínimo para aprovação.

25 Metodologia:

A organização curricular para o curso está estruturada em caráter presencial. Será oferecido uma vez na semana, preferencialmente nas quartas-feiras, das 19h às 22h salvo em situações especiais. A estrutura curricular é composta por unidades curriculares

de modo a fomentar o desenvolvimento de capacidades em ambientes de ensino que estimulem a busca de soluções e favoreçam o aumento da autonomia para atingir os objetivos da aprendizagem.

A metodologia sendo um conjunto de procedimentos empregados para atingir os objetivos propostos onde respeitando a autonomia dos docentes na transposição didática dos conhecimentos selecionados nos componentes curriculares, objetivando promover o desenvolvimento dos conhecimentos, habilidades e atitudes relacionadas a determinadas bases tecnológicas, científicas e instrumentais, tendo-se como foco principal a aprendizagem dos discentes, serão adotados tantos quantos instrumentos e técnicas forem necessários. Neste contexto, encontra-se abaixo uma síntese do conjunto de princípios pedagógicos que podem ser adotados no decorrer do curso:

- elaborar e implementar o planejamento, o registro e a análise das aulas e das atividades realizadas;
- problematizar o conhecimento, sem esquecer de considerar os diferentes ritmos de aprendizagens e a subjetividade do aluno, incentivando-o a pesquisar em diferentes fontes;
- contextualizar os conhecimentos, valorizando as experiências dos alunos, sem perder de vista a (re)construção dos saberes;
- elaborar materiais didáticos adequados a serem trabalhados em aulas expositivas dialogadas e atividades em grupo;
- utilizar recursos tecnológicos adequados ao público envolvido para subsidiar as atividades pedagógicas;
- disponibilizar apoio pedagógico para alunos que apresentarem dificuldades, visando à melhoria contínua da aprendizagem;
- diversificar as atividades acadêmicas, utilizando aulas expositivas dialogadas e interativas, desenvolvimento de projetos, aulas experimentais, visitas técnicas, seminários, debates, atividades individuais e em grupo, exposição de filmes, grupos de estudos e outros.

ESTRUTURA NECESSÁRIA PARA FUNCIONAMENTO DO CURSO

26 Instalação e ambientes físicos / Equipamentos, utensílios e materiais necessários para o pleno funcionamento do curso:

O curso acontecerá nas dependências do INSTITUTO FEDERAL DE

EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA CATARIANA – Câmpus Canoinhas que conta com os seguintes ambientes: salas de aula, biblioteca, laboratórios, área de convivência, cantina, secretaria, sala da coordenação, sala dos professores; banheiros masculino e feminino.

Para sua realização o curso necessitará de 01 sala de aula com 40 cadeiras, quadro, pincel, apagador, mesa e cadeira para professor. Também serão utilizados recursos audiovisuais como: projetor de multimídia e caixa de som.

Para algumas atividades será necessário o uso de laboratório de informática com acesso à internet, da área de convivência e o pátio.

A seguir alguns materiais que serão utilizados:

Materiais	Quantidade
Cordas (metros)	50
Jornais e revistas	50
Fita adesiva larga	10
Bolas	30
Cones	10
Cola	30
Tesoura	30
Barbante (rolo)	4
Bexiga (unidades)	500
Bastões	30
Tecido TNT (metros)	50 (várias cores)
Giz de cera	10
Cartolina	30
Papel bobina (rolo)	1
Tinta guache (caixa)	10
Fita métrica	4
Pistola de cola quente	4
Bastões de cola quente	30
Caixa de papelão	10
EVA	30
Pincel atômico	10
Pincel para quadro branco	4

Parte 3 (autorização da oferta)

27 Itinerário formativo no contexto da oferta/campus:

Apesar de não possuir relação direta com os cursos oferecidos pelo campus, entende-se a importância da formação de profissionais na área da recreação e do lazer.

28 Frequência da oferta:

Conforme a demanda.

29 Periodicidade das aulas:

As aulas serão de 3 horas semanais tendo apenas um encontro por semana, preferencialmente nas quartas, salvo em situações especiais.

30 Local das aulas:

IFSC - Câmpus Canoinhas

31 Turno de funcionamento, turmas e número de vagas:

Semestre letivo	Turno	Turma	Vagas	Total de vagas
2016/2	Noturno	01	40	40

32 Público-alvo na cidade/região:

Estudantes e graduados de licenciaturas e bacharelados, servidores da educação, funcionários de estabelecimentos ligados ao lazer.

33 Pré-requisito de acesso ao curso:

Ensino fundamental completo

34 Forma de ingresso:

Os alunos serão selecionados por sorteio público.

35 Corpo docente que atuará no curso

Formação Educação Física: Maristela Milanski