

**PLANO DE ENSINO**

<b>Vigência do Plano</b>	<b>Semestre</b>	<b>Nome do Componente Curricular</b>
2021.2	03	RECREAÇÃO E LAZER
<b>Carga Horária Semestral</b>		<b>Núcleo/Módulo/Eixo</b>
72		BASES PRÁTICAS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
<b>Componentes Correlacionados</b>		
Qualquer componente do currículo pode ser correlacionado de acordo com o foco e contexto tratado.		
<b>Docente</b>		
João Franco Lima		
<b>Ementa</b>		
Estudo teórico dos conceitos de lazer, recreação, trabalho, ócio, ludicidade e jogo na sociedade contemporânea e desenvolvimento de atividades práticas relacionadas.		

**COMPETÊNCIA**

**Conhecimentos**

Conhecer conceitos e teorias de lazer, ócio, recreação, ludicidade, jogo, brinquedo, brincadeira e trabalho.  
 Compreender a relação entre lazer, ócio, cultura, tempo livre, recreação e trabalho.  
 Entender a relação entre lazer, saúde e qualidade de vida.  
 Conhecer possibilidades de intervenção no âmbito do lazer.

**Habilidades**

Atuar em equipe.  
 Planejar e executar ações de recreação e lazer.  
 Pesquisar temas relacionados a recreação e lazer.

**Atitudes**

Ser participativo e crítico.  
 Respeitar diferenças culturais.  
 Estar disposto a aprender a aprender.  
 Ser dedicado ao estudo e a pesquisa.

**Conteúdo Programático**

1. Conceitos e teorias.
  - De lazer, ócio, tempo livre.
  - De cultura
  - De trabalho
  - De recreação
  - De ludicidade, jogo, brinquedo e brincadeira.
2. Relação entre lazer e outros elementos da cultura e a intervenção profissional.
  - Lazer e cultura
  - Lazer e trabalho
  - Lazer, saúde e qualidade de vida.
  - Lazer, recreação e educação física.
  - Lazer e políticas públicas.
3. Projeto de intervenção e de pesquisa no âmbito do lazer, educação física, saúde e qualidade de vida.

### **Métodos e Técnicas de Aprendizagem**

O processo de ensino/aprendizado será desenvolvido por meio de linha metodológica que incorporará várias técnicas para a construção do conhecimento, tendo como referência o uso de metodologias ativas, considerando o estudante como protagonista do processo de ensino/aprendizagem. Será utilizada a metodologia ativa problematização, fóruns de discussão, web conferências, diálogos em chats, palestras online e produções em grupo e individuais.

### **Crítérios e Instrumento de Avaliação - Datas**

Avaliação será processual e somativa realizada por meio de atividades no AVA, apresentação de trabalhos teóricos/práticos e seminários. Serão considerados: assiduidade, pontualidade, postura e apresentação, empenho no desenvolvimento das atividades, progresso apresentado no decorrer do componente.

As datas estão disponíveis no AVA

### **Recursos**

Próprios para aulas por meio digital. Quando em aula prática, equipamentos para a atividade proposta informado de acordo com programação no AVA.

### **Referências Básicas**

DUMAZEDIER, Joffre. Sociologia empírica do lazer. 2 ed. São Paulo: Perspectiva S.A., 1999.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 7 ed. São Paulo: Perspectiva S.A., 2012.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. Estudos do lazer: uma introdução. 5 ed. São Paulo: Autores Ltda, 2012.

### **Referências Complementares**

CHEMIN, Beatris Francisca. Políticas públicas de lazer: o papel dos municípios na sua implementação Curitiba: Juruá Editora, 2011.

DUMAZEDIER, Joffre. Lazer e cultura popular. 4 ed. São Paulo: Perspectiva S.A., 2014.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. Lazer e recreação: repertório de atividades por fases da vida. 3 ed. São Paulo: Papyrus, 2015.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. Políticas públicas setoriais de lazer: o papel das prefeituras São Paulo: Autores Ltda, 1996.

PONDÉ, Milena Pereira. Lazer e saúde mental. 1 ed. Salvador: FBDC - Fundação Bahiana para Desenvolvimento das Ciências, 2007.