

<b>PLANO DE ENSINO</b>		
<b>Vigência do Plano</b>	<b>Semestre</b>	<b>Nome do Componente Curricular</b>
2021.2	3º	TÉCNICAS E PRÁTICA DE INVESTIGAÇÃO EM PSICOLOGIA III
<b>Carga Horária Semestral</b>		<b>Núcleo/Módulo/Eixo</b>
54		Eixo IV: Intervenções em Psicologia
<b>Componentes Correlacionados</b>		
Tepin I e Tepin II		
<b>Docente</b>		
Carla Sampaio		
<b>Ementa</b>		
Estudo de técnicas de observação participante e intervenção lúdica com vivências práticas.		

## **COMPETÊNCIA**

### **Conhecimentos**

- Identificar as possibilidades e os limites técnicos e éticos do uso da técnica da Observação Participante;
- Identificar aspectos fundamentais a serem investigados no contexto de observação: espaço físico e temporal, pressões ambientais, características dos sujeitos observados e formas de interação social;
- Reconhecer a importância do Brincar para o desenvolvimento humano saudável;
- Identificar modos de produção de cultura, a partir da observação de situações lúdicas;
- Reconhecer as características de diversas etapas do desenvolvimento humano, através de práticas de observação em contexto lúdico;
- Articular conhecimentos teóricos às práticas de Observação Participante, de modo a ampliar a compreensão da dimensão teórico-prática do conhecimento em Psicologia.

### **Habilidades**

- Construir saberes coletivamente;
- Interagir com os diversos atores do contexto de observação, considerando os parâmetros técnicos e éticos propostos pela perspectiva de investigação da Observação Participante;
- Registrar, de forma ética, os dados coletados, de forma coerente com referenciais teóricos e as peculiaridades do campo;
- Articular os dados de observação com resultados de pesquisas realizadas na área do desenvolvimento humano, observação participante e sobre o brincar;
- Planejar, conduzir e avaliar estratégias lúdicas de intervenção, considerando as singularidades dos contextos socioculturais.

### **Atitudes**

- Ter assiduidade, pontualidade e organização - em relação às aulas e a todas as ações a serem realizadas no contexto de observação;
- Comunicar-se consigo mesmo e com o outro, administrando as próprias emoções e sentimentos, desenvolvendo relações interpessoais e intergrupais adequadas ao trabalho junto às pessoas do contexto de observação;
- Adaptar-se às mudanças e constantes transformações dos cenários envolvidos neste componente curricular;
- Saber ouvir as diferenças e respeitar as singularidades das pessoas ou grupos envolvidos no contexto de observação;
- Ter postura ética referente às pessoas envolvidas (contexto do próprio grupo de alunos/faculdade e contexto de observação como um todo);
- Ter postura ativa em relação à integração entre os demais componentes curriculares, em destaque à construção de articulações teórico-práticas associadas às práticas de Observação Participante.

### **Conteúdo Programático**

- Fundamentos da Observação Participante;
- Técnicas de registro da Observação Participante;
- Dimensões físicas, temporais e socioculturais do contexto de observação;
- As diversas leituras sobre o Brincar, suas funções e formas;
- Linguagens da cultura lúdica: corpo e movimento no Brincar.

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

Leitura e discussão de textos, análises de vídeos, filmes e/ou documentários, práticas de investigação (Observação Participante) e intervenção lúdica junto aos diversos atores do contexto de observação, elaboração e partilha com o grupo de diários de campo e síntese reflexiva acerca das atividades realizadas.

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

I Unidade: Avaliação 1 – 18/08 a 08/09/2021 - participação nas aulas, escrita de diários de observação de zonas lúdicas e auto avaliação (valor: 10,0 pontos)

II Unidade: Avaliação 2 – 06 a 29/10/2021 - atividade interdisciplinar (valor: 10,0 pontos)

III Unidade: Avaliação 3 - 17/11/2021 - síntese reflexiva e auto avaliação (valor: 10,0 pontos)

### **Recursos**

Textos científicos, vídeos, filmes e/ou documentários, todos disponibilizados no Ambiente Virtual de Aprendizagem (Plataforma Moodle – estratégias: Zoom, Fóruns de Discussão, Tarefas).

### **Referências Básicas**

DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu; MINAYO, Maria Cecília De Souza. Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 31 ed. RIO DE JANEIRO: Vozes Ltda, 2012.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3 ed. Rio de Janeiro: LTC - Livros Técnicos e Científicos, 1994.

VIGOTSKII, Lev Semenovich. A formação social da mente. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda, 1998.

### **Referências Complementares**

ABERASTURY, Arminda. criança e seus jogos. 2 ed. PORTO AGRELE: Artes Médicas Sul Ltda, 1992.

BELLKISS, Wilma Romano. A prática da psicologia nos hospitais. 1 ed. São Paulo: Pioneira Editora, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. 1 ed. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

REBOUÇAS, Ivanildes Brito; NASCIMENTO, Luciene Souza Do. O acolhimento como tecnologia leve e eficaz na humanização da assistência hospitalar de enfermagem Salvador: , 2011.

TAKATORI, Marisa. O BRINCAR NO COTIDIANO DA CRIANÇA COM DIFICIÊNCIA FÍSICA: REFLEXÕES SOBRE A CLÍNICA DA TERAPIA OCUPACIONAL. 1 ed. RIO DE JANEIRO: Atheneu, 2005.