

DIRETORIA DE ENSINO
DEPARTAMENTO DE INDÚSTRIA
COORDENAÇÃO DO CURSO: 01221 - TÉCNICO SUBSEQUENTE EM SEGURANÇA DO
TRABALHO

PROGRAMA DE UNIDADE DIDÁTICA – PUD

DISCIPLINA: EDUCAÇÃO FÍSICA	
Código: 01.221.26	
Carga Horária Total: 40 h/a	CH Teórica: 10 h/a CH Prática: 30h/a
Número de Créditos:	2
Pré-requisitos: -	NÃO EXISTE
Semestre:	Optativa
Nível:	Técnico
EMENTA	
<p>Estudo dos aspectos históricos e conceituais do jogo. O jogo no desenvolvimento humano e social. Práticas de jogos. Análise dos princípios de classificação dos jogos: jogos, brinquedos e brincadeiras. Jogos e Grupos Sociais.</p> <p>História das artes marciais popularizadas no Brasil. Filosofia, tradições e classificações das lutas. Vivências em atividades tradicionais e lúdicas através dos jogos de lutas. Estudo de abordagens históricas e conceituais sobre a Capoeira no Brasil e no Mundo, suas origens e objetivos. A herança das danças, lutas e jogos como construção de identidade étnica e cultural africana-brasileira.</p>	
OBJETIVOS	
<ul style="list-style-type: none">• Compreender os processos de produção e consumo dos jogos levando em conta os conflitos inerentes a sua configuração social, os sentidos atribuídos à sua prática e os valores que demarcam sua diversidade cultural;• Experimentar jogos, brinquedos e brincadeiras, estabelecendo a equidade como princípio para o reconhecimento, o acesso e a distribuição dessas práticas entre os diferentes grupos da sociedade;	

DIRETORIA DE ENSINO
DEPARTAMENTO DE INDÚSTRIA
COORDENAÇÃO DO CURSO: 01221 - TÉCNICO SUBSEQUENTE EM SEGURANÇA DO
TRABALHO

- Desenvolver a autonomia e a criatividade para a salvaguarda e a transformações dos jogos;
- Oportunizar ao aluno a aquisição de conhecimentos, práticos, filosóficos e históricos das lutas;
- Compreender os fundamentos básicos das lutas ocidentais e orientais, identificando seus elementos comuns;
- Diferenciar: lutas, artes marciais e esporte de combate;
- Conhecer e vivenciar os jogos de lutas como recurso de iniciação da modalidade.
- Discutir temas diversos como violência e bullying.
- Compreender a Capoeira como manifestação do movimento humano de resistência e herança africana no Brasil.
- Analisar a problemática da discriminação social e étnica na cultura brasileira através do processo de desenvolvimento da Capoeira no Brasil.
- Aprender fundamentos básicos da Capoeira Angola e da Capoeira Regional, considerando suas diferenças.

PROGRAMA

UNIDADE I: Estudo da evolução dos jogos na história. Estudos classificatórios dos jogos: Jogos folclóricos, populares e tradicionais. Brincadeiras de roda. Construção de brinquedos. Jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos regrados. Jogos protagonizados. Jogos de construção. Jogos eletrônicos. Jogos pedagógicos. Jogos de estafetas. Jogos pré- desportivos. Jogos cooperativos. Jogos de cartas. Jogos de tabuleiro. A noção de Cultura Lúdica. O jogo como produção discursiva.

UNIDADE II: Estudo e evolução das lutas nas diferentes civilizações. Jogos de luta. História, ética e fundamentos básicos das lutas. Experimentação de lutas como o Judô, Jui- Jitsu, Muay Thai, Aikido, Taekwondo, Karate, Kung Fu, Kendo, Esgrima, lutas indígenas e lutas africanas. História da capoeira. Fundamentos básicos da capoeira (ginga, ataques, esquivas, acrobacias e jogos); Roda de capoeira, instrumentos, toques de berimbaus e músicas. A capoeira como um símbolo da cultura afro-brasileira, da miscigenação de etnias e da resistência à opressão.

DIRETORIA DE ENSINO
DEPARTAMENTO DE INDÚSTRIA
COORDENAÇÃO DO CURSO: 01221 - TÉCNICO SUBSEQUENTE EM SEGURANÇA DO
TRABALHO

METODOLOGIA DE ENSINO

As aulas serão desenvolvidas através de metodologias diversas que tomem por princípio o movimentar-se. Ainda, aulas expositivas, de campo, seminários temáticos e dramatizações de situações-problema deverão ocorrer. Ressalta-se que todas as metodologias selecionadas prezam pela participação direta do educando, entendido como sujeito ativo no processo de ensino-aprendizagem.

RECURSOS

- Recursos Audiovisuais.
- Pincel.
- Quadro.
- Listas de exercícios/ atividades.
- Materiais e equipamentos.
- Textos relativos aos assuntos da disciplina.
- Materiais esportivos
- Espaços esportivos

AVALIAÇÃO

A avaliação como um processo contínuo, ocorrerá durante todo o percurso da disciplina. Nesse sentido, a participação nas aulas, oficinas e as produções individuais e coletivas serão tomadas como referência nesse processo.

Alguns critérios a serem avaliados:

- Grau de participação e interesse do aluno em atividades que exijam produção individual e em equipe;
- Planejamento, organização, coerência de ideias e clareza na elaboração de trabalhos escritos ou destinados à demonstração do domínio dos conhecimentos técnico-pedagógicos e científicos adquiridos;
- Desempenho cognitivo;
- Criatividade e o uso de recursos diversificados.