

Regulamento da - Curso de Pedagogia Laboratório Lúdico - Brinquedoteca



Capítulo I

O presente regulamento tem por finalidade normatizar as atividades do Laboratório Lúdico, brinquedoteca do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Fluminense - UNIFLU.

Capítulo II

DOS OBJETIVOS

O Laboratório Lúdico do Curso de Pedagogia tem como objetivo geral proporcionar aos (as) discentes e docentes do curso de Pedagogia, e demais cursos da Instituição que possa se interessar, o desenvolvimento de estudos e projetos de práticas interdisciplinares, construção, elaboração e reflexão referentes aos conteúdos curriculares.

São objetivos específicos do Laboratório Lúdico:

- a) Propiciar um espaço para que discentes e docentes do curso de Pedagogia e outros cursos da IES, possam realizar práticas interdisciplinares e dedicar-se à exploração do lúdico, brinquedo e da brincadeira.
- b) Possibilitar aos (as) discentes práticas que possibilitem oferecer às crianças momentos de brincadeira, realizando atividades lúdicas, desenvolvendo a expressão artística, transformando e descobrindo novos significados a partir do simbólico. Dessa forma, oportunizando a interação e a troca entre adultos e crianças.
- c) Contribuir para a conceituação de jogo, brinquedo e brincadeira e sua importância na educação.
- d) Formar profissionais que compreendam a importância do lúdico para o desenvolvimento integral da criança.
- e) Desenvolver estudos e pesquisas que apontem a relevância dos jogos, brinquedos e brincadeiras para a educação.
- f) Confeccionar, testar, avaliar brinquedos e brincadeiras, por meio da utilização de vários recursos e materiais.
- g) Oferecer informações, organizar cursos e divulgar experiências.

h) Estimular ações lúdicas entre os (as) docentes e os alunos (as) do curso de Pedagogia no que tange à construção do conhecimento em matemática, alfabetização, o diálogo entre o mundo da natureza e a cultura, o movimento, a arte e literatura, entre outros.

i) Promover cursos para a sensibilização sobre o valor do brinquedo no desenvolvimento infantil, para organização de brinquedos, para preparação de profissionais e para orientação educacional ao público interessado.

Parágrafo Único: O laboratório Lúdico poderá ser utilizado também:

- a) Para a observação e participação em projetos de ensino, extensão e investigação científica, podendo ser desenvolvido com a comunidade externa.
- b) Participação e observação, juntamente com professores de diversos componentes curriculares, do comportamento das crianças enquanto brincam.
- c) Uso do espaço como laboratório para o desenvolvimento de projetos de ensino, extensão e iniciação científica;
- d) Consulta de materiais para preparação de aulas com apoio pedagógico.

Capítulo III

DO FUNCIONAMENTO

A Brinquedoteca é um espaço de apoio pedagógico ao curso de Pedagogia e demais cursos da Instituição. Deverá ser um espaço aberto aos acadêmicos (as), sob a coordenação dos(as) docentes, a partir de um agendamento prévio. Destina-se para o desenvolvimento de atividades práticas, pesquisas, projetos e demais ações que envolvem várias áreas do conhecimento diretamente relacionadas à Pedagogia, como também de outras áreas, a partir de uma interlocução multidisciplinar e interdisciplinar.

Os recursos de que dispõe o Laboratório Lúdico, brinquedoteca poderão ser utilizados para a realização de oficinas, minicursos, eventos, mediante apresentação de projeto que

deverá ser aprovado pela Coordenação do Curso correspondente e pela Coordenação de Extensão e Pesquisa.

Os (as) docentes, devem definir, encaminhar, orientar e acompanhar as atividades práticas, cuja utilização será permitida mediante reserva antecipada.

Todos as atividades desenvolvidas no espaço do Laboratório deverão ter a supervisão de um (a) docente e/ou tutor (a). Estes deverão comunicar irregularidades à Coordenação do Curso; manter as estantes dos jogos e brinquedos organizadas; responsabilizar-se pelo zelo e integridade dos materiais durante a realização das atividades.

Capítulo IV

DAS RESPONSABILIDADES

O (a) docente e ou tutor (a) responsável pelos projetos a serem desenvolvidos no espaço, juntamente com a coordenação de curso e coordenação acadêmica deve:

- a) Zelar pelo espaço, pelos materiais, pelos jogos e brinquedos;
- b) Cuidar do ambiente de forma criativa e construtiva;
- c) Organizar os jogos e brinquedos, conforme os cantos temáticos;
- d) Zelar pela limpeza e assepsia dos jogos e brinquedos;
- e) Comunicar irregularidades à coordenadoria dos cursos;
- f) Zelar pelo patrimônio da Laboratório Lúdico - Brinquedoteca;
- g) Catalogar os materiais existentes na Brinquedoteca;