



Faculdades Integradas “Rui Barbosa”

FACULDADES INTEGRADAS RUI BARBOSA

FIRB

REGULAMENTO DA BRINQUEDOTECA

Aprovado pela Resolução no. 06 do Conselho Superior, de 20 de agosto de 2024.

ANDRADINA - SP

2024



Regulamento da Brinquedoteca do Curso de Pedagogia

1. Introdução

A Brinquedoteca da Faculdade de Andradina é um espaço destinado à formação prática dos alunos do curso de Pedagogia, promovendo o desenvolvimento de habilidades pedagógicas através de metodologias ativas, inovação tecnológica e brincadeiras educativas. Este regulamento tem como objetivo estabelecer normas de funcionamento e utilização da Brinquedoteca, assegurando um ambiente seguro, organizado e propício ao aprendizado.

2. Objetivos

A Brinquedoteca tem os seguintes objetivos:

1. Proporcionar aos alunos experiências práticas de ensino e aprendizagem através de brincadeiras educativas.
2. Fomentar a utilização de metodologias ativas no processo de ensino.
3. Integrar a inovação tecnológica às atividades lúdicas.
4. Desenvolver a criatividade, a socialização e as habilidades pedagógicas dos alunos.

3. Metodologias Ativas

As seguintes metodologias ativas serão incorporadas nas atividades da Brinquedoteca:

1. **Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL):** Os alunos desenvolvem projetos lúdicos que promovem a aprendizagem ativa e colaborativa.
2. **Gamificação:** Utilização de elementos de jogos para engajar e motivar os alunos, tornando o aprendizado mais dinâmico e divertido.
3. **Aprendizagem Colaborativa:** Atividades que incentivam o trabalho em grupo, a troca de experiências e o desenvolvimento de habilidades sociais.
4. **Ensino Híbrido (Blended Learning):** Combinação de atividades presenciais e online, utilizando recursos tecnológicos para complementar as atividades lúdicas.

4. Inovação Tecnológica



Faculdades Integradas “Rui Barbosa”

A Brinquedoteca será equipada com recursos tecnológicos modernos para apoiar as atividades educativas, incluindo:

1. **Tablets e Computadores:** Para acesso a jogos educativos, aplicativos pedagógicos e outras ferramentas digitais.
2. **Realidade Aumentada (AR) e Realidade Virtual (VR):** Para criar experiências imersivas que complementam as atividades lúdicas.
3. **Robótica Educacional:** Kits de robótica para desenvolver o raciocínio lógico e habilidades tecnológicas dos alunos.
4. **Softwares Educativos:** Programas que auxiliam no planejamento e execução das atividades pedagógicas.

5. Brinquedotecas Virtuais

As seguintes brinquedotecas virtuais estarão disponíveis para complementar as atividades da Brinquedoteca física:

1. **PlayKids:** Plataforma de entretenimento educativo com vídeos, livros, jogos e atividades para crianças.
2. **ABCmouse:** Plataforma educacional com atividades interativas em diversas áreas do conhecimento para crianças de 2 a 8 anos.
3. **Toca Boca:** Aplicativos que permitem às crianças explorar diferentes cenários e atividades através do jogo criativo.
4. **Sesame Street e Sesame Workshop:** Jogos e atividades online baseados nos personagens da Vila Sésamo.
5. **Khan Academy Kids:** Jogos educativos, livros e atividades para crianças de 2 a 7 anos, focando no desenvolvimento de habilidades acadêmicas e socioemocionais.
6. **Nick Jr.:** Jogos educativos e vídeos baseados em programas infantis populares.
7. **Starfall:** Atividades interativas voltadas para a alfabetização e a matemática.
8. **National Geographic Kids:** Jogos, vídeos e atividades que promovem o aprendizado sobre ciência, geografia, história e cultura.
9. **Poptropica:** Mundo virtual seguro onde as crianças podem explorar, resolver mistérios e aprender sobre diferentes temas de maneira divertida.

6. Brincadeiras Educativas



Faculdades Integradas “Rui Barbosa”

A Brinquedoteca disponibilizará uma variedade de brincadeiras educativas, que incluem, mas não se limitam a:

1. **Jogos de Tabuleiro e Cartas:** Focando no desenvolvimento cognitivo, estratégico e social.
2. **Brinquedos de Construção:** Como blocos de montar, que estimulam a criatividade e a coordenação motora.
3. **Atividades Artísticas:** Desenho, pintura e escultura, promovendo a expressão artística e a imaginação.
4. **Brincadeiras Tradicionais:** Jogos populares e folclóricos que resgatam a cultura e promovem a socialização.
5. **Jogos Digitais Educativos:** Softwares que combinam diversão e aprendizado, utilizados de maneira supervisionada.

7. Normas de Uso e Funcionamento

1. **Horário de Funcionamento:** A Brinquedoteca funcionará de segunda a sexta-feira, das 08h00 às 22h00.
2. **Agendamento:** O uso da Brinquedoteca deverá ser agendado com antecedência, através do sistema online da faculdade.
3. **Supervisão:** As atividades na Brinquedoteca devem ser supervisionadas por um professor ou tutor.
4. **Responsabilidade:** Alunos e professores são responsáveis pela organização e cuidado com os materiais e equipamentos utilizados.
5. **Segurança:** É obrigatório seguir as normas de segurança estabelecidas, evitando comportamentos que possam causar acidentes ou danos aos materiais.
6. **Registro de Atividades:** Todas as atividades realizadas na Brinquedoteca devem ser registradas em um diário de bordo, disponível na recepção do espaço.

8. Manutenção e Conservação

1. **Inventário:** Será realizado um inventário semestral dos materiais e equipamentos da Brinquedoteca.
2. **Manutenção:** Equipamentos tecnológicos e brinquedos deverão passar por manutenção periódica para garantir seu bom funcionamento.
3. **Limpeza:** A Brinquedoteca será higienizada diariamente, mantendo um ambiente limpo e saudável para todos os usuários.

9. Disposições Finais

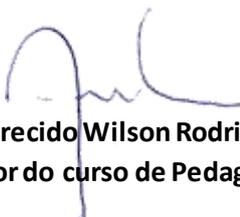


Faculdades Integradas “Rui Barbosa”

1. **Revisão do Regulamento:** Este regulamento será revisado anualmente pelo Núcleo Docente Estruturante do curso de Pedagogia.
2. **Penalidades:** O descumprimento das normas estabelecidas neste regulamento poderá resultar em penalidades, que serão definidas pelo coordenador do curso.
3. **Disposições Gerais:** Casos omissos neste regulamento serão resolvidos pelo Núcleo Docente Estruturante em conjunto com a coordenação do curso de Pedagogia.

Este relatório foi elaborado com base nas melhores práticas de análise educacional e está sujeito a revisões conforme a evolução dos dados e das condições institucionais.

Assinatura:



Aparecido Wilson Rodrigues
Coordenador do curso de Pedagogia

Aprovado pela Resolução no. 06 do Conselho Superior, de 20 de agosto de 2024.