

REGULAMENTO

LABORATORIO DE ENSINO E BRINQUEDOTECA DO CURSO DE PEDAGOGIA

CAPÍTULO I

Do Laboratório de Ensino e Brinquedoteca e suas Finalidades:

Art. 1º - O Laboratório de Ensino e a Brinquedoteca funciona como um laboratório de experiências destinado a toda comunidade acadêmica do Instituto Superior de Guaratuba. É um Órgão de Apoio Técnico, sendo considerado um local onde os usuários, realizarão a prática pedagógica, atendimentos e pesquisas necessárias à aplicação do programa de ensino, pesquisa extensão de forma integrada à matriz curricular e caracteriza-se por acolher acadêmicos, educadores, gestores e egressos.

Art. 2º - O Laboratório de Ensino e a Brinquedoteca, espaço devidamente decorado, equipado com mobiliário adequado e grande variedade de brinquedos e demais materiais pedagógicos, essenciais para o pleno desenvolvimento das atividades lúdicas e de ensino que os futuros professores trabalharão, em suas disciplinas, com as faixas etárias dos alunos da Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. É um ambiente alegre, colorido e agradável propiciando o desenvolvimento de projetos com metodologias diferenciadas.

Art. 3º - O Laboratório de Ensino e a brinquedoteca são utilizados principalmente no desenvolvimento das disciplinas de Metodologias, Recreação e Jogos, Artes, Expressão Lúdica, Matemática, Ciências, Língua Portuguesa e Didática, bem como a partir de diagnóstico efetuado pelo Núcleo de apoio pedagógico ao professor –

§ 1º - O Laboratório de Ensino e a Brinquedoteca do Curso de Pedagogia do Instituto Superior de Educação de Guaratuba, oportuniza vivências singulares e significativas ao curso de Pedagogia, numa perspectiva de participação, colaboração, organização, planejamento e interatividade, buscando conciliar teoria e prática, e ainda incentivar o aspecto lúdico nas atividades de ensino-aprendizagem.

§ 2º - Espaço as duas oportunidades: a do Laboratório, que é um espaço de construção, elaboração e reflexão temática referentes aos objetos disciplinares; e a da Brinquedoteca, que dispõe de materiais lúdicos criteriosamente selecionados buscando o desenvolvimento bio-psico-sócio-educativo infantil. Promove experiências interdisciplinares pelas relações que acontecem entre pessoas, materiais, conteúdos, áreas do saber, experiências e contextualidades considerando que a introdução do lúdico na vida escolar ajuda a criar condições de ensino com atividades não só orientadas, mas também livres.

Art. 4º - O Laboratório de Ensino desenvolve Projetos Pedagógicos, atividades, eventos, palestras e oficinas. É um espaço que possibilita a discussão em metodologias, teorias, práticas, epistemologias, que enfatizam abordagens

temáticas ética e estéticas, vinculadas a necessidades acadêmicas do Instituto Superior de Educação de Guaratuba, bem como ações interventivas de cunho multicultural e suas diversidades.

Art. 5º - Na Brinquedoteca estão disponíveis jogos, fantoches, livros, bandinha e materiais confeccionados, a partir de sucatas pelos acadêmicos das disciplinas Metodológicas as que contemplam as práticas pedagógicas bem como nos projetos de extensão, ensino e pesquisa do Curso de Pedagogia.

Parágrafo Único - Nesse ambiente os alunos do Curso de Pedagogia aprendem a desenvolver atividades lúdicas, jogos, oficina de criação e conserto de brinquedos.

CAPÍTULO II

Das Normas para Utilização

Art. 6º - O Laboratório de Ensino e a brinquedoteca estarão à disposição da comunidade acadêmica do Instituto Superior de Educação de Guaratuba, que realizará aulas teóricas e práticas nesse contexto.

Art. 7º - Todas as aulas deverão ser registradas no Diário de Classe documento este destinado a informar os objetivos, conteúdos e metodologias da aula realizada, bem como as avaliações realizadas por professores e alunos.

Art. 8º - Não será permitido qualquer tipo de alimentação nesse espaço.

Art. 9º - O agendamento para a utilização do Laboratório de Ensino e da Brinquedoteca do Curso de Pedagogia da será feito junto à Coordenação da Brinquedoteca.

Parágrafo único: sua utilização no contra turno só será autorizada mediante apresentação de projetos específicos.

Art. 10 - Qualquer dano ou prejuízo ao acervo do Laboratório de Ensino e da brinquedoteca será de responsabilidade dos usuários.

CAPÍTULO III

DOS DEVERES E OBRIGAÇÕES DO USUÁRIO

Art. 11 – São deveres e obrigações dos usuários:

I. Ter ciência da constituição do regulamento do Laboratório de Ensino e da Brinquedoteca;

II. agendar junto ao Coordenador da Brinquedoteca a necessidade da utilização do laboratório;

III. respeitar as restrições constantes nos artigos 6º ao 10º deste regulamento;

IV. respeitar os horários;

V. apresentar-se em trajes compatíveis com o ambiente;

VI. não fumar e não utilizar qualquer material que produza fogo ou faísca, como meio de preservar a segurança do local;

VII. havendo, por qualquer motivo, risco de perigo eminente, levar o fato ao conhecimento do Coordenador do Curso de Pedagogia, para que sejam tomadas as devidas providências no sentido de se evitar danos;

VIII. tratar os demais usuários com a urbanidade e respeito condizentes ao ambiente do laboratório;

IX. zelar pelos jogos do Laboratório de Ensino e Brinquedoteca, preservando sua integridade e perfeito funcionamento a serviço da comunidade acadêmica.

CAPÍTULO IV

Das Considerações Finais

Art. 12 - A utilização do Laboratório de Ensino e da brinquedoteca fora dos horários estabelecidos neste regulamento dependerá da expressa autorização da Coordenadora do Curso ou da Direção da Faculdade.

Art. 13 – Os casos omissos no presente Regulamento serão objeto de análise pelo Coordenador do Curso de Pedagogia e deliberação do Diretor Geral do Instituto Superior de Educação de Guaratuba.

Art. 14. O presente Regulamento entra em vigor na data de sua aprovação.