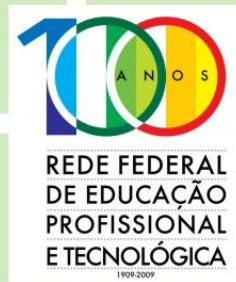


INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
RIO GRANDE DO NORTE

*Projeto Pedagógico do Curso
Superior de Tecnologia em*
**GESTÃO DESPORTIVA E DE
LAZER**
na modalidade presencial

www.ifrn.edu.br



*Projeto Pedagógico do Curso
Superior de Tecnologia em
Gestão Desportiva
e de Lazer
na modalidade presencial*

*Eixo Tecnológico:
Hospitalidade e Lazer*

Projeto aprovado pela Resolução Nº 23/2012-CONSUP/IFRN, de 01/03/2012.

Belchior de Oliveira Rocha
REITOR

Anna Catharina da Costa Dantas
PRÓ-REITORA DE ENSINO

Wyllys Abel Farkatt Tabosa
PRÓ-REITOR DE EXTENSÃO

José Yvan Pereira Leite
PRÓ-REITOR DE PESQUISA

COMISSÃO DE ELABORAÇÃO/SISTEMATIZAÇÃO

Kadydja Karla Nascimento Chagas
Marcus Vinícius de Faria Oliveira
Maria Josely de Figueiredo Gomes
Sandoval Villaverde Monteiro

REVISÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

Anna Catharina da Costa Dantas
Francy Izanny de Brito Barbosa Martins
Luisa de Marilac de Castro Silva
Nadja Maria de Lima Costa
Rejane Bezerra Barros

COLABORAÇÃO

Gerda Lúcia Pinheiro Camelo

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	8
1. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO	10
2. JUSTIFICATIVA	10
3. OBJETIVOS	12
4. REQUISITOS E FORMAS DE ACESSO	12
5. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO DO CURSO	13
6. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR DO CURSO	15
6.1. ESTRUTURA CURRICULAR	15
6.1.1. OS SEMINÁRIOS CURRICULARES	23
6.2. PRÁTICA PROFISSIONAL	23
6.2.1. DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS INTEGRADORES	25
6.2.2. ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO	27
6.2.3. ATIVIDADES ACADÊMICO-CIENTÍFICO-CULTURAS	28
6.3. TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	29
6.4. DIRETRIZES CURRICULARES E PROCEDIMENTOS PEDAGÓGICOS	30
6.5. INCLUSÃO E DIVERSIDADE	31
6.5.1. NÚCLEO DE ATENDIMENTO AS PESSOAS COM NECESSIDADES ESPECÍFICAS (NAPNE)	31
6.5.2. NÚCLEO DE ESTUDOS AFRO-BRASILEIROS E INDÍGENAS (NEABI)	32
6.6. INDICADORES METODOLÓGICOS	32
7. CRITÉRIOS E PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM	33
8. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO (PPC)	36
9. CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE ESTUDOS E DE CERTIFICAÇÃO DE CONHECIMENTOS	37
10. INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS	38
10.1. BIBLIOTECA	38

11. PESSOAL DOCENTE E TÉCNICO-ADMINISTRATIVO	39
12. CERTIFICADOS E DIPLOMAS	40
REFERÊNCIAS	41
ANEXO I – EMENTAS E PROGRAMAS DAS DISCIPLINAS DO NÚCLEO FUNDAMENTAL	42
ANEXO II – EMENTAS E PROGRAMAS DAS DISCIPLINAS DA UNIDADE BÁSICA DO NÚCLEO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO	44
ANEXO III – EMENTAS E PROGRAMAS DAS DISCIPLINAS DA UNIDADE TECNOLÓGICA DO NÚCLEO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO	57
ANEXO IV – EMENTAS E PROGRAMAS DAS DISCIPLINAS OPTATIVAS	87
ANEXO V – PROGRAMAS DOS SEMINÁRIOS CURRICULARES	92
ANEXO VI – BIBLIOGRAFIA BÁSICA E COMPLEMENTAR	95

APRESENTAÇÃO

O presente documento constitui-se do projeto pedagógico do curso superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer, na modalidade presencial, referente ao eixo tecnológico de Hospitalidade e Lazer do Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia. Este projeto pedagógico de curso se propõe a definir as diretrizes pedagógicas para a organização e o funcionamento do respectivo curso de graduação tecnológica do Instituto Federal do Rio Grande do Norte (IFRN). Este curso é destinado aos portadores de certificado de conclusão do ensino médio e pleiteiam uma formação tecnológica de graduação.

Consustancia-se em uma proposta curricular baseada nos fundamentos filosóficos da prática educativa numa perspectiva progressista e transformadora na perspectiva histórico-crítica (FREIRE, 1996), nos princípios norteadores da modalidade da educação profissional e tecnológica brasileira, explicitados na LDB nº 9.94/96 e atualizada pela Lei nº 11.741/08, bem como, nas resoluções e decretos que normatizam a Educação Profissional Tecnológica de Graduação do sistema educacional brasileiro e demais referenciais curriculares pertinentes a essa oferta educacional.

Estão presentes, também, como marco orientador dessa proposta, as diretrizes institucionais explicitadas no Projeto Político-Pedagógico, traduzidas nos objetivos desta Instituição e na compreensão da educação como uma prática social transformadora, as quais se materializam na função social do IFRN que se compromete a promover formação humana integral por meio de uma proposta de educação profissional e tecnológica que articule ciência, trabalho, tecnologia e cultura, visando à formação do profissional-cidadão crítico-reflexivo, competente técnica e eticamente e comprometido com as transformações da realidade na perspectiva da igualdade e da justiça social.

Os cursos superiores de tecnologia do IFRN têm o objetivo de formar profissionais aptos a desenvolver atividades de um determinado eixo tecnológico e capazes de utilizar, desenvolver e/ou adaptar tecnologias com compreensão crítica das implicações decorrentes das relações com o processo produtivo, com o ser humano, com o meio ambiente e com a sociedade em geral. Caracterizam-se pelo atendimento às necessidades formativas específicas na área tecnológica, de bens e serviços, de pesquisas e de disseminação de conhecimentos tecnológicos. São cursos definidos, ainda, pela flexibilidade curricular e pelo perfil de conclusão focado na gestão de processos, na aplicação e no desenvolvimento de tecnologias.

Esses cursos de tecnologia atuam com os conhecimentos gerais e específicos, o desenvolvimento de pesquisas científico-tecnológicas e as devidas aplicações no mundo do trabalho. As formações são definidas como especificidades dentro de uma determinada área profissional ou eixo tecnológico, visando o desenvolvimento, a aplicação, a socialização de novas tecnologias, a gestão de processos e a produção de bens e serviços. A organização curricular busca possibilitar a compreensão crítica e a avaliação dos

impactos sociais, econômicos e ambientais resultantes da interferência do homem na natureza, em virtude dos processos de produção e de acumulação de bens.

A forma de atuar na educação profissional tecnológica possibilita resgatar o princípio da formação humana em sua totalidade, superar a visão dicotômica entre o pensar e o fazer a partir do princípio da politecnicidade, assim como visa propiciar uma formação humana e integral em que a formação profissionalizante não tenha uma finalidade em si, nem seja orientada pelos interesses do mercado de trabalho, mas se constitui em uma possibilidade para a construção dos projetos de vida dos estudantes (FRIGOTTO; CIAVATA; RAMOS, 2005).

Este documento apresenta os pressupostos teóricos, metodológicos e didático-pedagógicos estruturantes da proposta do curso em consonância com o Projeto Político-Pedagógico Institucional (PPP/PPI) e com o Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI). Em todos os elementos estarão explicitados princípios, categorias e conceitos que materializarão o processo de ensino e de aprendizagem destinados a todos os envolvidos nesta práxis pedagógica.

1. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

O presente documento constitui-se do projeto pedagógico do curso superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer na modalidade presencial, referente ao eixo tecnológico de Hospitalidade e Lazer do Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia.

2. JUSTIFICATIVA

Com o avanço dos conhecimentos científicos e tecnológicos, a nova ordem no padrão de relacionamento econômico entre as nações, o deslocamento da produção para outros mercados, a diversidade e multiplicação de produtos e de serviços, a tendência à conglomeração das empresas, à crescente quebra de barreiras comerciais entre as nações e à formação de blocos econômicos regionais, a busca de eficiência e de competitividade industrial, através do uso intensivo de tecnologias de informação e de novas formas de gestão do trabalho, são, entre outras, evidências das transformações estruturais que modificam os modos de vida, as relações sociais e as do mundo do trabalho, consequentemente, estas demandas impõem novas exigências às instituições responsáveis pela formação profissional dos cidadãos.

Nesse cenário, amplia-se a necessidade e a possibilidade de formar cidadãos capazes de lidar com o avanço da ciência e da tecnologia, prepará-los para se situar no mundo contemporâneo e dele participar de forma proativa na sociedade e no mundo do trabalho.

A partir da década de noventa, com a publicação da atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Lei nº 9.394/96), a educação profissional passou por diversas mudanças nos seus direcionamentos filosóficos e pedagógicos, passa a ter um espaço delimitado na própria lei, configurando-se em uma modalidade da educação nacional. Mais recentemente, em 2008, as instituições federais de educação profissional, foram reestruturadas para se configurarem em uma rede nacional de instituições públicas de EPT, denominando-se de Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia. Portanto, tem sido pauta da agenda de governo como uma política pública dentro de um amplo projeto de expansão e interiorização dessas instituições educativas.

Nesse sentido, o IFRN ampliou sua atuação em diferentes municípios do estado do Rio Grande do Norte, com a oferta de cursos em diferentes áreas profissionais, conforme as necessidades locais.

No âmbito do estado de Rio Grande do Norte, a oferta do Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer, na modalidade presencial, está diretamente relacionado ao fenômeno de ocupação do tempo livre. O esporte e o lazer estão entre os novos fenômenos que surgem no mundo contemporâneo de forma expressiva e economicamente viável, gerador de imenso aporte econômico. Pensar hoje a organização da produção e as novas formas de trabalho passa, necessariamente, por rever, recriar e criar novas possibilidades de vivenciar o tempo disponível livre das obrigações. Conforme Milton

Santos (1998, p.28), O lazer “ [...] passa a constituir um fenômeno misto: participa ao mesmo tempo como setor importante da economia e como vigorosa manifestação de cultura, opondo e reunindo, ao mesmo tempo, cultura de massa e cultura popular”.

A ampliação do mercado consumidor dos eventos e as experiências de esporte e lazer, numa sociedade em acelerado processo de globalização da economia, implica na necessidade de ter, na identidade cultural de cada comunidade, um suporte de resistência do próprio homem como ser no mundo. O potencial turístico, as manifestações culturais, a arte culinária e os eventos esportivos são uma evidencia real o crescimento das possibilidades nessa esfera do mundo do trabalho em franco crescimento, necessitando, conseqüentemente de profissionais qualificados para atuar no setor.

O campo da gestão do esporte e do lazer exige pessoal qualificado, antenado com as transformações sociais ocorridas no mundo do trabalho, como também um profissional que visualize o potencial da vivência do esporte e do lazer como um aspecto significativo da vida cotidiana humana, inserido no contexto social real e numa dinâmica de vida, que o coloca em permanente processo de crescimento pessoal e social.

Os hotéis de médio e grande porte instalados e empreendimento no campo do esporte e do lazer que estão em fase de construção em nossa região, o surgimento e ampliação de grande número de parques temáticos, especificamente os aquáticos; a complexificação do fenômeno esportivo, as secretarias estaduais e municipais de educação, cultura, turismo, esporte, lazer e desenvolvimento social; as escolas privadas, as associações e mais recentemente a organização da copa do mundo demandam profissionais com uma formação solida voltada para as questões que envolvem o gerenciamento das ações esportiva e de lazer.

Nesse sentido, a implantação do curso superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer atende, no âmbito do estado do Rio Grande do Norte, às demandas geradas por esse contexto social e político, aos princípios da lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, ao Plano de Desenvolvimento da Educação, à função social e às finalidades do IFRN, assim como às diretrizes curriculares nacionais e às orientações do Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia. Para se definirem as ofertas, são consideradas as demandas evidenciadas a partir de estudos e pesquisas sobre os arranjos produtivos, culturais e sociais locais, regionais e nacionais.

Assim, o IFRN propõe-se a oferecer o curso superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer, por entender que estará contribuindo para a elevação da qualidade dos serviços prestados à sociedade, formando o Tecnólogo em Gestão Desportiva e de Lazer, através de um processo de apropriação e de produção de conhecimentos científicos e tecnológicos, capaz de impulsionar a formação humana e o desenvolvimento econômico da região articulado aos processos de democratização e justiça social.

3. OBJETIVOS

O Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer tem como objetivo geral profissionalizar o gestor de lazer para implementar e gerenciar políticas, programas e ações de esporte e lazer com competência técnica e compromisso ético, comprometido com as transformações da realidade na perspectiva da igualdade e da justiça social.

Os objetivos específicos do curso compreendem:

- elaborar, executar e avaliar projetos de lazer através de parcerias, convênios e pesquisas na área, objetivando atender aos mais diferentes segmentos da sociedade;
- desenvolver o pensamento científico a partir de uma compreensão ampla de ciências para a produção e aplicação do conhecimento na área do esporte e do lazer;
- garantir uma formação sólida que oportunize o profissional realizar reflexões teóricas e práticas sobre o fenômeno do esporte e do lazer;
- possibilitar a compreensão dos princípios e da organização da atividade empresarial na área do lazer e do esporte;
- desenvolver projetos empreendedores voltados para a criação de empresas promotoras de atividades de lazer e eventos esportivos.

4. REQUISITOS E FORMAS DE ACESSO

O acesso ao Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer, destinado aos portadores do certificado de conclusão do ensino médio, ou equivalente, poderá ser feito através de (Figura 1)

- exame de seleção, aberto ao público ou conveniado, para o primeiro período do curso; ou
- transferência ou reingresso, para período compatível, posterior ao primeiro.

Com o objetivo de manter o equilíbrio entre os distintos segmentos socioeconômicos que procuram matricular-se nas ofertas educacionais do IFRN e, também, com o intuito de contribuir para a democratização do acesso ao ensino superior, a Instituição reservará, no mínimo, 50% das vagas para estudantes provenientes da rede pública de ensino e que nela tenha estudado do sexto ao nono ano do ensino fundamental e todo o ensino médio.



Figura 1 – Requisitos e formas de acesso

5. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO DO CURSO

De acordo com o Parecer CNE/CP nº. 29/2002, os cursos de graduação tecnológica devem primar por uma formação em processo contínuo. Essa formação deve pautar-se pela descoberta do conhecimento e pelo desenvolvimento de competências profissionais necessárias ao longo da vida. Deve, ainda, privilegiar a construção do pensamento crítico e autônomo na elaboração de propostas educativas que possam garantir identidade aos cursos de graduação tecnológica e favorecer respostas às necessidades e demandas de formação tecnológica do contexto social local e nacional.

A formação tecnológica proposta no modelo curricular deve propiciar ao estudante condições de: assimilar, integrar e produzir conhecimentos científicos e tecnológicos na área específica de sua formação; analisar criticamente a dinâmica da sociedade brasileira e as diferentes formas de participação do cidadão-tecnólogo nesse contexto; e desenvolver as capacidades necessárias ao desempenho das atividades profissionais.

Nesse sentido, o profissional egresso do Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer deve ser capaz de processar informações, ter senso crítico e ser capaz de impulsionar o desenvolvimento econômico da região, integrando formação técnica à cidadania.

A base de conhecimentos científicos e tecnológicos deverá capacitar o profissional para

- articular e inter-relacionar teoria e prática;
- utilizar adequadamente a linguagem oral e escrita como instrumento de comunicação e interação social necessária ao desempenho de sua profissão;
- realizar a investigação científica e a pesquisa aplicada como forma de contribuição para o processo de produção do conhecimento;
- resolver situações-problema que exijam raciocínio abstrato, percepção espacial, memória auditiva, memória visual, atenção concentrada, operações numéricas e criatividade;
- dominar conhecimentos científicos e tecnológicos na área específica de sua formação;

- estabelecer parâmetros de compreensão sociológica acerca das questões relacionadas ao esporte e ao lazer;
- conhecer e compreender as diversas manifestações culturais e sociais, especialmente aquelas relacionadas às experiências de lazer e atividades esportivas;
- conhecer e analisar a formatação de políticas públicas e privadas no campo do lazer e do esporte amador/comunitário;
- conhecer e dominar estratégias de mobilização comunitária para o desenvolvimento de ações de esporte e lazer;
- estimular e articular ações intersetoriais no campo da cultura, da educação e da assistência social em interface com o lazer e o esporte;
- elaborar diagnósticos que subsidiem as políticas de esporte e lazer no âmbito público e privado;
- planejar ações de atividades de lazer nos mais diversos espaços;
- elaborar programas e projetos de lazer e esporte;
- dominar as ferramentas tecnológicas de gerenciamento de projetos;
- dominar os processos de manutenção dos espaços e equipamentos de esporte e lazer;
- captar Recursos para o desenvolvimento de projetos e programas de lazer e esportes;
- desenvolver projetos empreendedores voltados para a criação de empresas promotoras de atividades de lazer e eventos esportivos, que possam atuar em empresas, clubes, associações, na área turística etc;
- atuar em atividades de intervenção social, tendo em vista a reintegração, a inclusão social e a qualidade de vida, tendo como enfoque o lazer;
- aplicar a legislação nacional, bem como os princípios e normas internacionais pertinentes ao meio ambiente, à cultura, aos direitos sociais e às normas de segurança do trabalho;
- intervir no âmbito da educação não formal;
- desenvolver as vivências do lazer e do esporte como uma manifestação sócio-histórica e cultural da sociedade, consciente da sua importância para a cidadania, a saúde, a qualidade de vida e a humanização das relações sociais;
- gerenciar equipes de agentes sociais do lazer no desenvolvimento de programas e projetos de lazer com honestidade, ética, participação popular e transparência administrativa;
- aplicar normas técnicas nas atividades específicas da sua área de formação profissional;
- familiarizar-se com as práticas e procedimentos comuns em ambientes organizacionais;
- empreender negócios em sua área de formação;

- posicionar-se criticamente frente às inovações tecnológicas;
- conhecer e aplicar normas de sustentabilidade ambiental, respeitando o meio ambiente e entendendo a sociedade como uma construção humana dotada de tempo, espaço e história;
- ter atitude ética no trabalho e no convívio social, compreender os processos de socialização humana em âmbito coletivo e perceber-se como agente social que intervém na realidade;
- ter iniciativa, criatividade, autonomia, responsabilidade, saber trabalhar em equipe, exercer liderança e ter capacidade empreendedora; e
- posicionar-se crítica e eticamente frente às inovações tecnológicas, avaliando seu impacto no desenvolvimento e na construção da sociedade.

6. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR DO CURSO

6.1. ESTRUTURA CURRICULAR

A organização curricular do curso observa as determinações legais presentes na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN nº. 9.394/96), no Decreto nº 5.154/2004, na Resolução CNE/CP nº 03/2002, no Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, no Projeto Político-Pedagógico do IFRN e demais regulamentações específicas. Esses referenciais norteiam as instituições formadoras, definem o perfil, a atuação e os requisitos básicos necessários à formação profissional do Tecnólogo em Gestão Desportiva e de Lazer, quando estabelece competências e habilidades, conteúdos curriculares, prática profissional, bem como os procedimentos de organização e funcionamento dos cursos.

Os cursos superiores de tecnologia possuem uma estrutura curricular fundamentada na concepção de eixos tecnológicos constantes do Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (CNCST), instituído pela Portaria MEC nº. 10/2006. Trata-se de uma concepção curricular que favorece o desenvolvimento de práticas pedagógicas integradoras e articula o conceito de trabalho, ciência, tecnologia e cultura, à medida que os eixos tecnológicos se constituem de agrupamentos dos fundamentos científicos comuns, de intervenções na natureza, de processos produtivos e culturais, além de aplicações científicas às atividades humanas.

A proposta pedagógica do curso está organizada por núcleos politécnicos os quais favorecem a prática da interdisciplinaridade, apontando para o reconhecimento da necessidade de uma educação profissional e tecnológica integradora de conhecimentos científicos e experiências e saberes advindos do mundo do trabalho, e possibilitando, assim, a construção do pensamento tecnológico crítico e a capacidade de intervir em situações concretas.

Essa proposta possibilita a realização de práticas interdisciplinares, assim como a favorece a unidade dos projetos de cursos em todo o IFRN, concernente a conhecimentos científicos e tecnológicos, propostas metodológicas, tempos e espaços de formação.

Desse modo, a matriz curricular dos cursos de graduação tecnológica organiza-se em dois núcleos, o **núcleo fundamental** e o **núcleo científico e tecnológico**.

O **núcleo fundamental** compreende conhecimentos científicos imprescindíveis ao desempenho acadêmico dos ingressantes. Contempla, ainda, revisão de conhecimentos da formação geral, objetivando construir base científica para a formação tecnológica. Nesse núcleo, há dois propósitos pedagógicos indispensáveis: o domínio da língua portuguesa e, de acordo com as necessidades do curso, a apropriação dos conceitos científicos básicos.

O **núcleo científico e tecnológico** compreende disciplinas destinadas à caracterização da identidade do profissional tecnólogo. Compõe-se por uma unidade básica (relativa a conhecimentos de formação científica para o ensino superior e de formação tecnológica básica) e por uma unidade tecnológica (relativa à formação tecnológica específica, de acordo com a área do curso). Essa última unidade contempla conhecimentos intrínsecos à área do curso, conhecimentos necessários à integração curricular e conhecimentos imprescindíveis à formação específica.

A Figura 2 explicita a representação gráfica da organização curricular dos cursos superiores de tecnologia, estruturados numa matriz curricular articulada, constituída por núcleos politécnicos e unidades, com fundamentos nos princípios da interdisciplinaridade, da contextualização, da interação humana, do pluralismo do saber e nos demais pressupostos dos múltiplos saberes necessários à atuação profissional.

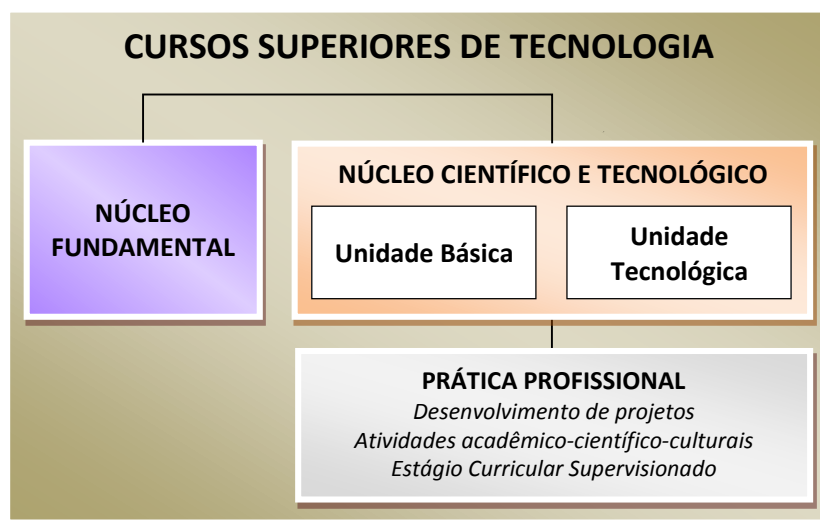


Figura 2 – Representação gráfica da organização curricular dos cursos superiores de tecnologia

As diretrizes da formação tecnológica orientadoras do currículo e assumidas no Projeto Político-Pedagógico do IFRN fundamentam-se nos seguintes princípios:

- conceito da realidade concreta como síntese de múltiplas relações;
- compreensão que homens e mulheres produzem sua condição humana como seres histórico-sociais capazes de transformar a realidade;

- integração entre a educação básica e a educação profissional, tendo como núcleo básico a ciência, o trabalho e a cultura;
- organização curricular pautada no trabalho e na pesquisa como princípios educativos;
- respeito à pluralidade de valores e universos culturais;
- respeito aos valores estéticos políticos e éticos, traduzidos na estética da sensibilidade, na política da igualdade e na ética da identidade;
- construção do conhecimento, compreendida mediante as interações entre sujeito e objeto e na intersubjetividade;
- compreensão da aprendizagem humana como um processo de interação social;
- inclusão social, respeitando-se a diversidade, quanto às condições físicas, intelectuais, culturais e socioeconômicas dos sujeitos;
- prática pedagógica orientada pela interdisciplinaridade, contextualização e flexibilidade;
- desenvolvimento de competências básicas e profissionais a partir de conhecimentos científicos e tecnológicos, formação cidadã e sustentabilidade ambiental;
- formação de atitudes e capacidade de comunicação, visando a melhor preparação para o trabalho;
- construção identitária dos perfis profissionais com a necessária definição da formação para o exercício da profissão;
- flexibilização curricular, possibilitando a atualização, permanente, dos planos de cursos e currículo; e
- reconhecimento dos educadores e dos educandos como sujeitos de direitos à educação, ao conhecimento, à cultura e à formação de identidades, articulados à garantia do conjunto dos direitos humanos.

Esses são princípios de bases filosóficas e epistemológicas que dão suporte à estrutura curricular do curso e, conseqüentemente, fornecem os elementos imprescindíveis à definição do perfil do Tecnólogo em Gestão Desportiva e de Lazer.

A matriz curricular do curso está organizada em regime de crédito por disciplina, com período semestral, com 1.650 horas destinadas às disciplinas que compõem os núcleos politécnicos, 304 horas destinadas aos seminários curriculares e 540 horas destinadas à prática profissional, totalizando a carga horária de **2.494 horas**.

As disciplinas que compõem a matriz curricular estão articuladas entre si e fundamentadas nos princípios estabelecidos no PPP institucional.

O Quadro 1 descreve a matriz curricular do curso, o Quadro 2 apresenta as disciplinas optativas para o curso, o Quadro 3 exprime a matriz de pré-requisitos e vinculação do curso, a Figura 3 apresenta o

fluxograma de componentes curriculares e os Anexos I a III apresentam as ementas e os programas das disciplinas.

Quadro 1 – Matriz curricular do Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer, modalidade presencial.

DISCIPLINAS OBRIGATÓRIAS	Número de aulas semanal por Período / Semestre						Carga-horária total	
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	Hora/aula	Hora
Núcleo Fundamental								
Leitura e Produção de Texto Acadêmico	4						80	60
Subtotal de carga-horária do núcleo fundamental	4	0	0	0	0	0	80	60

Núcleo Científico e Tecnológico

Unidade Básica								
Metodologia do Trabalho Científico	4						80	60
Cultura e Sociedade	4						80	60
Filosofia do Lazer	4						80	60
Gestão em Redes		2					40	30
Gestão de Pessoas				4			80	60
Marketing de Serviços					4		80	60
Segurança e Primeiros Socorros						4	80	60
Subtotal de carga-horária da Unidade Básica	12	2	0	0	4	4	520	390

Unidade Tecnológica								
Princípios da Gestão no Esporte e no Lazer	4						80	60
Lazer e Políticas Públicas		4					80	60
Planejamento e Gestão de Programas e Projetos de Esporte e Lazer		4					80	60
Organização de Eventos e Legislação Esportiva		4					80	60
Captação de Recursos		2					40	30
Metodologia Comunitária			4				80	60
Práticas Corporais no Lazer			2				40	30
Práticas Lúdicas			4				80	60
Festa e Ludicidade			4				80	60
Pedagogia do Esporte e do Lazer			4				80	60
Gestão da Qualidade em Empresas de Lazer				4			80	60
Planejamento de Equipamentos e Espaços de Lazer				4			80	60
Princípios da Gestão para a Qualidade de Vida				4			80	60
Mídia e Recursos Multimídia					4		80	60
Gestão Econômica e Financeira					4		80	60
Projeto Integrador I		2					40	30
Projeto Integrador II			2				40	30
Projeto Integrador III				2			40	30
Projeto Integrador IV					2		40	30
Plano de Negócios I				2			40	30
Plano de Negócios II					2		40	30
Aplicação do Plano de Negócio						2	40	30
Orientação de Trabalho de Conclusão de Curso I					4		80	60
Orientação de Trabalho de Conclusão de Curso II						4	80	60
Subtotal de carga-horária da Unidade Tecnológica	4	16	20	20	16	6	1.560	1.170
Subtotal de carga-horária do Núcleo Científico e Tecnológico	20	18	20	20	20	10	2.160	1.620

DISCIPLINAS OPTATIVAS	Número de aulas semanal por Período / Semestre						Carga-horária total	
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	Hora/aula	Hora
Subtotal de carga-horária das disciplinas optativas		2				4	120	90
Total de carga-horária de disciplinas	20	20	20	20	20	14	2.280	1710

SEMINÁRIOS CURRICULARES (obrigatórias)	Carga-horária semestral						Carga-horária total	
							Hora/aula	Hora
Seminário de Integração Acadêmica	4						5	4
Seminário de Pesquisa e Extensão (Fórum de Lazer)	40	40	40	40	40	40	320	240
Seminário de Iniciação à Pesquisa e à Extensão			30				40	30
Seminário de Orientação para Pesquisa Científica / Estágio Supervisionado (Estágio Técnico)					30		40	30
Total de carga-horária de seminários curriculares							405	304

PRÁTICA PROFISSIONAL	Carga-horária semestral						Carga-horária total	
							Hora/aula	Hora
Desenvolvimento de Projetos Integradores / Técnicos		60	60	60	60		320	240
Atividades Acadêmico-Científico-Culturais	100						133	100
Desenvolvimento de Projetos de Pesquisa Acadêmica e/ou Estágio Curricular Supervisionado (Estágio Técnico)					100	100	266	200
Total de carga-horária de prática profissional							719	540
TOTAL DE CARGA-HORÁRIA DO CURSO							3.404	2.554

Observação: A hora-aula considerada possui 45 minutos.

Quadro 2 – Disciplinas optativas para o Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer

DESCRIÇÃO DAS DISCIPLINAS OPTATIVAS
Núcleo Fundamental
Língua Inglesa
Língua Espanhola
Núcleo Científico e Tecnológico
LIBRAS
Ética e Cidadania
Lazer e Meio Ambiente
Lazer e Esporte de Aventura
Qualidade de Vida e Trabalho
Práticas Esportivas
Empreendimentos de Lazer
Iniciação à Literatura do Rio Grande do Norte
Estudos de Literatura Brasileira
Educação Ambiental
Economia da Cultura
Edição de Vídeo
Oficina Básica de Música
Apreciação Musical
Oficina Básica de Teatro

Teatro no Brasil
Tradição e Contemporaneidade na Dramaturgia
Antropologia e Produção Cultural
Oficina de Construção de Instrumentos Musicais Pedagógicos

A carga-horária total de disciplinas optativas será de cumprimento obrigatório pelo estudante, embora seja facultada a escolha das disciplinas a serem integralizadas.

O curso poderá desenvolver até 20% (vinte por cento) da carga horária mínima de disciplinas realizadas por meio da modalidade EaD; e/ou utilização de metodologias não presenciais em disciplinas presenciais.

Quadro 3 – Matriz de pré-requisitos e vinculação do Curso Superior de Tecnologia em Gestão desportiva e de Lazer, modalidade presencial.

DISCIPLINAS OBRIGATÓRIAS	DISCIPLINA(S) PRÉ-REQUISITOS
Núcleo Fundamental	
Leitura e Produção de Texto	---
Núcleo Científico e Tecnológico	
Metodologia do Trabalho Científico	---
Princípios da Gestão no Esporte e Lazer	---
Metodologia Comunitária	---
Cultura e Sociedade	---
Filosofia do Lazer	---
Gestão em Redes	Princípios da Gestão no Esporte e Lazer
Lazer e Políticas Públicas	---
Planejamento e Gestão de Projetos e Programas de Esporte e Lazer	---
Organização de Eventos e legislação Esportiva	---
Captação de Recursos	---
Práticas Corporais no Lazer	---
Práticas Lúdicas	---
Festa e Ludicidade	---
Pedagogia do Esporte e do Lazer	---
Gestão da Qualidade Empresas de Lazer	---
Gestão de Pessoas	---
Planejamento de Equipamentos e Espaços de Lazer	---
Princípios da Gestão para a Qualidade de Vida	---
Marketing de Serviços	---
Mídia e Recursos Multimídia	---
Gestão Econômica e Financeira	---
Segurança e Primeiros Socorros	---
Plano de Negócios I	---
Plano de Negócios II	Plano de Negócios I
Aplicação do Plano de Negócio	---
Projeto Integrador I	---
Projeto Integrador II	---
Projeto Integrador I	---
Projeto Integrador IV	---
Orientação de Trabalho de Conclusão de Curso I	---
Orientação de Trabalho de Conclusão de Curso II	Orientação de Trabalho de Conclusão de Curso I

DISCIPLINAS OPTATIVAS	DISCIPLINA(S) PRÉ-REQUISITOS
Núcleo Fundamental	
Língua Inglesa	---
Língua Espanhola	---

Núcleo Científico e Tecnológico	
LIBRAS	---
Ética e Cidadania	---
Lazer e Meio Ambiente	---
Lazer e Esporte de Aventura	---
Qualidade de Vida e Trabalho	---
Práticas Esportivas	---
Empreendimentos de Lazer	---
Iniciação à Literatura do Rio Grande do Norte	---
Estudos de Literatura Brasileira	---
Educação Ambiental	---
Economia da Cultura	---
Edição de Vídeo	---
Oficina Básica de Música	---
Apreciação Musical	---
Oficina Básica de Teatro	---
Teatro no Brasil	---
Tradição e Contemporaneidade na Dramaturgia	---
Antropologia e Produção Cultural	---
Oficina de Construção de Instrumentos Musicais Pedagógicos	---

SEMINÁRIOS CURRICULARES	DISCIPLINA(S) VINCULADAS
Seminário de Integração Acadêmica	---
Projeto I: (Programas de Esporte e Lazer: Planejamento, Monitoramento, Avaliação e Implantação)	Planejamento e Gestão de Projetos e Programas de Esporte e Lazer - Gestão em Redes - Captação de Recursos - Lazer e Políticas Públicas – Organização de Eventos e Legislação Esportiva
Projeto II: (Políticas Públicas e Metodologia de Intervenção Comunitária)	Pedagogia do Esporte e do Lazer - Metodologia Comunitária – Práticas Corporais – Práticas Lúdicas - Festa e Ludicidade
Projeto III: (Gestão dos Espaços e Equipamentos de Lazer)	Gestão da Qualidade em Empresas de Lazer – Planejamento de Equipamentos e Espaços de Lazer – Gestão de Pessoas – Princípios da Gestão para a Qualidade de Vida - Plano de Negócios I
Projeto IV: (Gestão e Empreendedorismo do Lazer)	Marketing de serviços - Gestão econômica e financeira- Mídia e Recursos Multimídia – Plano de negócios II
Seminário de Iniciação à Pesquisa e à Extensão	---
Seminário de Orientação para a Prática Profissional / de Estágio Supervisionado (Estágio Técnico)	---

O curso poderá desenvolver até 20% (vinte por cento) da carga horária mínima de disciplinas realizadas por meio da modalidade EaD; e/ou utilização de metodologias não presenciais em disciplinas presenciais.

6.1.1. Os Seminários Curriculares

Os seminários curriculares constituem um conjunto de estratégias didático-pedagógicas que permitem, no âmbito do currículo, a articulação entre teoria e prática e a complementação dos saberes e das habilidades necessários à formação do estudante. São caracterizados, quando a natureza da atividade assim o justificar, como atividades de orientação individual ou como atividades especiais coletivas.

Os componentes referentes aos seminários curriculares têm a função de proporcionar tanto espaços de acolhimento e de integração com a turma quanto espaços de discussão acadêmica e de orientação.

O Quadro 4 a seguir apresenta os seminários a serem realizados, relacionados às ações e aos espaços correspondentes a essas ações. O Anexo IV descreve a metodologia de desenvolvimento dos seminários.

Quadro 4 – Seminários curriculares para o Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer, modalidade presencial.

SEMINÁRIOS CURRICULARES	ATIVIDADES RELACIONADAS
Seminário de Integração Acadêmica	Acolhimento e integração
Seminário de Pesquisa e Extensão (Fórum de Lazer)	Projetos Integradores e de Pesquisa e Extensão
Seminário de Iniciação à Pesquisa e à Extensão	Iniciação ou desenvolvimento de projeto de pesquisa e/ou de extensão
Seminário de orientação de pesquisa ou de estágio supervisionado	Projetos de Pesquisa e/ou Estágio curricular supervisionado e/ou Elaboração de Monografia

6.2. PRÁTICA PROFISSIONAL

A prática profissional proposta rege-se pelos princípios da equidade (oportunidade igual a todos), flexibilidade (mais de uma modalidade de prática profissional), aprendizado continuado (articulação entre teoria e prática) e acompanhamento total ao estudante (orientação em todo o período de seu desenvolvimento).

A prática profissional terá carga horária mínima de 400 horas, objetivando a integração entre teoria e prática, com base na interdisciplinaridade, e resultando em documentos específicos de registro de cada atividade pelo estudante, sob o acompanhamento e supervisão de um orientador.

A prática profissional compreende desenvolvimento de projetos integradores/técnicos, de extensão e/ou de pesquisa (240 horas); estágio curricular supervisionado (estágio técnico, 200 horas), a partir do início da segunda metade do curso; e/ou 100 horas para outras formas de atividades acadêmico-científico-culturais.

O Quadro 5 a seguir apresenta a prática profissional a serem realizadas.

Quadro 5 – Prática Profissional para o Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer, modalidade presencial.

PRÁTICA PROFISSIONAL	Carga-horária semestral						Carga-horária total	
							Hora/aula	Hora
Atividades Acadêmico-Científico-Culturais	100						133	100
Desenvolvimento de Projetos Integradores/Técnicos	60	60	60	60			320	240
Desenvolvimento de Pesquisa Acadêmico-Científica/Tecnológica ou Estágio Curricular Supervisionado (Estágio Técnico)					100	100	266	200
Total de carga-horária de prática profissional							718	540

Dessa maneira, a prática profissional constitui uma atividade articuladora entre o ensino, a pesquisa e a extensão, balizadores de uma formação articulada, universal e integral de sujeitos para atuar no mundo em constantes mudanças e desafios. Constitui-se, portanto, condição para o graduando obter o Diploma de Tecnólogo.

O mecanismo de planejamento, acompanhamento e avaliação das atividades da prática profissional é composto pelos seguintes itens:

- elaboração de um plano de atividades, aprovado pelo orientador;
- reuniões periódicas do estudante com o orientador;
- visita(s) periódica(s) do orientador ao local de realização, em caso de estágio;
- elaboração do documento específico de registro da atividade pelo estudante; e,
- defesa pública do trabalho pelo estudante perante banca, em caso de trabalhos finais de cursos.

Os documentos e registros elaborados deverão ser escritos de acordo com as normas da ABNT estabelecidas para a redação de trabalhos técnicos e científicos e farão parte do acervo bibliográfico do IFRN.

Será atribuída à prática profissional uma pontuação entre 0 (zero) e 100 (cem) e o estudante será aprovado com, no mínimo, 60 (sessenta) pontos. A nota final da prática profissional será calculada pela média aritmética ponderada das atividades envolvidas, tendo como pesos as respectivas cargas-horárias, devendo o estudante obter, para registro/validade, a pontuação mínima de 60 (sessenta) pontos, em cada uma das atividades.

A prática profissional desenvolvida por meio de atividades acadêmico-científico-culturais não terá pontuação e, conseqüentemente, não entrará no cômputo da nota final da prática profissional, sendo condição suficiente o cumprimento da carga-horária mínima prevista no projeto pedagógico de curso.

6.2.1. Desenvolvimento de Projetos Integradores

Os projetos integradores se constituem em uma concepção e postura metodológica, voltadas para o envolvimento de professores e estudantes na busca da interdisciplinaridade, da contextualização de saberes e da inter-relação entre teoria e prática.

Os projetos integradores objetivam fortalecer a articulação da teoria com a prática, valorizando a pesquisa individual e coletiva, o que funcionará como um espaço interdisciplinar, com a finalidade de proporcionar, ao futuro tecnólogo, oportunidades de reflexão sobre a tomada de decisões mais adequadas à sua prática docente, com base na integração dos conteúdos ministrados nas disciplinas.

O desenvolvimento dos projetos integradores proporciona:

- elaborar e apresentar um projeto de investigação numa perspectiva interdisciplinar, tendo como principal referência os conteúdos ministrados ao longo do(s) semestre(s) cursado(s);
- desenvolver habilidades de relações interpessoais, de colaboração, de liderança, de comunicação, de respeito, aprender a ouvir e a ser ouvido – atitudes necessárias ao bom desenvolvimento de um trabalho em grupo;
- adquirir uma atitude interdisciplinar, a fim de descobrir o sentido dos conteúdos estudados;
- ser capaz de identificar e saber como aplicar o que está sendo estudado em sala de aula, na busca de soluções para os problemas que possam emergir; e
- desenvolver a capacidade para pesquisa que ajude a construir uma atitude favorável à formação permanente.

Os projetos integradores do curso de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer serão desenvolvidos no 2º, 3º, 4º e 5º períodos do curso e deverão ser iniciados e concluídos dentro de um mesmo período letivo. Cada projeto integrador terá disciplinas vinculadas que deverão ser necessariamente cursadas concomitante ou anteriormente ao desenvolvimento do projeto. O Quadro 5 apresenta, para cada projeto integrador previsto no curso, as temáticas propostas e as disciplinas vinculadas.

Quadro 6 – Projetos integradores previstos para o Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer

TEMÁTICA DO PROJETO INTEGRADOR	DISCIPLINAS VINCULADAS
Projeto I: (Programas de esporte e lazer: planejamento, monitoramento e avaliação e implantação)	Planejamento e Gestão de Projetos e Programas de Esporte e Lazer
	Gestão em redes
	Captação de recursos
	Lazer e Políticas Públicas
Projeto II: (Políticas públicas e metodologia de intervenção comunitária)	Organização de eventos e legislação esportiva
	Pedagogia do esporte e do lazer
	Metodologia comunitária
	Práticas corporais
	Práticas lúdicas
Projeto III:	Festa e ludicidade
	Gestão da qualidade em Empresas de lazer
	Metodologia Comunitária

(Gestão e administração dos espaços e equipamentos de lazer)	Planejamento de equipamentos e espaços de lazer
	Gestão de pessoas
	Princípios da gestão para a qualidade de vida
	Plano de Negócios I
Projeto IV: (Gestão e empreendedorismo do lazer)	Marketing de serviços
	Mídia e Recursos Multimídia
	Gestão econômica e financeira.
	Plano de negócios II

O Anexo V detalha a metodologia de desenvolvimento dos projetos integradores.

Para a realização de cada projeto integrador é fundamental o cumprimento de algumas fases, previstas no PPP do IFRN: intenção; preparação e planejamento; desenvolvimento ou execução; e avaliação e apresentação de resultados (IFRN, 2012a).

Nos períodos de realização de projeto integrador, o estudante terá momentos em sala de aula, no qual receberá orientações acerca da elaboração e momentos de desenvolvimento. Os projetos integradores deverão ser iniciados e concluídos dentro de um mesmo período letivo.

O corpo docente tem um papel fundamental no planejamento e no desenvolvimento do projeto integrador. Por isso, para desenvolver o planejamento e acompanhamento contínuo das atividades, o docente deve estar disposto a partilhar o seu programa e suas ideias com os outros professores; deve refletir sobre o que pode ser realizado em conjunto; estimular a ação integradora dos conhecimentos e das práticas; deve compartilhar os riscos e aceitar os erros como aprendizagem; estar atento aos interesses dos estudantes e ter uma atitude reflexiva, além de uma bagagem cultural e pedagógica importante para a organização das atividades de ensino-aprendizagem coerentes com a filosofia subjacente à proposta curricular.

Durante o desenvolvimento do projeto, é necessária a participação de um professor na figura de coordenador para cada turma, de forma a articular os professores orientadores e estudantes que estejam desenvolvendo projetos integradores. Assim, para cada turma que estiver desenvolvendo projetos integradores, será designado um professor coordenador de projeto integrador e será estabelecida uma carga horária semanal de acompanhamento. O professor coordenador terá o papel de contribuir para que haja uma maior articulação entre as disciplinas vinculadas aos respectivos projetos integradores, assumindo um papel motivador do processo de ensino-aprendizagem.

O professor orientador terá o papel de acompanhar o desenvolvimento dos projetos de cada grupo de estudantes, detectar as dificuldades enfrentadas por esses grupos, orientá-los quanto à busca de bibliografia e outros aspectos relacionados com a produção de trabalhos científicos, levando os estudantes a questionarem suas ideias e demonstrando continuamente um interesse real por todo o trabalho realizado.

Ao trabalhar com projeto integrador, os docentes se aperfeiçoarão como profissionais reflexivos e críticos e como pesquisadores em suas salas de aula, promovendo uma educação crítica comprometida com ideais éticos e políticos que contribuam no processo de humanização da sociedade.

O corpo discente deve participar da proposição do tema do projeto, bem como dos objetivos, das estratégias de investigação e das estratégias de apresentação e divulgação, que serão realizados pelo grupo, contando com a participação dos professores das disciplinas vinculadas ao projeto.

Caberá aos discentes, sob a orientação do professor orientador do projeto, desenvolver uma estratégia de investigação que possibilite o esclarecimento do tema proposto.

Os grupos deverão socializar periodicamente o resultado de suas investigações (pesquisas bibliográficas, entrevistas, questionários, observações, diagnósticos etc.). Para a apresentação dos trabalhos, cada grupo deverá

- elaborar um roteiro da apresentação, com cópias para os colegas e para os professores; e
- providenciar o material didático para a apresentação (cartaz, transparência, recursos multimídia, faixas, vídeo, filme etc).

Cada projeto será avaliado por uma banca examinadora constituída pelos professores das disciplinas vinculadas ao projeto e pelo professor coordenador do projeto. A avaliação dos projetos terá em vista os critérios de: domínio do conteúdo; linguagem (adequação, clareza); postura; interação; nível de participação e envolvimento; e material didático (recursos utilizados e roteiro de apresentação).

Com base nos projetos desenvolvidos, os estudantes desenvolverão relatórios técnicos. O resultado dos projetos de todos os grupos deverá compor um único trabalho.

Os temas selecionados para a realização dos projetos integradores poderão ser aprofundados, dando origem à elaboração de trabalhos acadêmico-científico-culturais, inclusive poderão subsidiar a construção do trabalho de conclusão do curso.

6.2.2. Estágio Curricular Supervisionado

O estágio curricular supervisionado é um conjunto de atividades de formação, realizadas sob a supervisão de docentes da instituição formadora, e acompanhado por profissionais, em que o estudante experimenta situações de efetivo exercício profissional. O estágio supervisionado tem o objetivo de consolidar e articular os conhecimentos desenvolvidos durante o curso por meio das atividades formativas de natureza teórica e/ou prática.

Nos cursos superiores de tecnologia, o estágio curricular supervisionado é realizado por meio de estágio técnico e caracteriza-se como prática profissional não obrigatória.

O estágio técnico é considerado uma etapa educativa importante para consolidar os conhecimentos específicos do curso e tem por objetivos:

- possibilitar ao estudante o exercício da prática profissional, aliando a teoria à prática, como parte integrante de sua formação;
- facilitar o ingresso do estudante no mundo do trabalho; e
- promover a integração do IFRN com a sociedade em geral e o mundo do trabalho.

O estágio poderá ser realizado após integralizados 2/3 (dois terços) da carga-horária de disciplinas do curso, a partir do 5º período do curso, obedecendo às normas instituídas pela Organização Didática do IFRN.

O acompanhamento do estágio será realizado por um supervisor técnico da empresa/instituição na qual o estudante desenvolve o estágio, mediante acompanhamento *in loco* das atividades realizadas, e por um professor orientador, lastreado nos relatórios periódicos de responsabilidade do estagiário, em encontros semanais com o estagiário, contatos com o supervisor técnico e, visita ao local do estágio, sendo necessária, no mínimo, uma visita por semestre, para cada estudante orientado.

As atividades programadas para o estágio devem manter uma correspondência com os conhecimentos teórico-práticos adquiridos pelo estudante no decorrer do curso.

Ao final do estágio (e somente nesse período), obrigatório ou não obrigatório, o estudante deverá apresentar um relatório técnico.

Nos períodos de realização de estágio técnico, o estudante terá momentos em sala de aula, no qual receberá as orientações.

6.2.3. Atividades Acadêmico-Científico-Culturais

Com caráter de complementação da prática profissional, o estudante deverá cumprir, no mínimo, 100 horas em outras formas de atividades acadêmico-científico-culturais, reconhecidas pelo Colegiado do Curso. Essas atividades devem envolver ensino, pesquisa e extensão, com respectivas cargas horárias previstas no Quadro 7.

Quadro 7 – Distribuição de carga horária de outras atividades acadêmico-científico-culturais.

Atividade	Pontuação máxima semestral	Pontuação máxima em todo o curso
Participação em conferências, palestras, congressos ou seminários, na área do curso ou afim	5	20
Participação em curso na área de formação ou afim	5 pontos a cada 10 horas de curso	20
Exposição de trabalhos em eventos ou publicação de trabalhos em anais na área do curso ou afim	10	20
Publicações de trabalhos em revistas ou periódicos na área do curso ou afim	10	20
Co-autoria de capítulos de livros na área do curso ou afim	10	20
Participação em projeto de extensão (como bolsista ou voluntário) na área do curso	25	50
Participação em projeto de iniciação científica (como bolsista ou voluntário) na área do curso ou afim	25	50

Desenvolvimento de monitoria (como bolsista ou voluntário) na área do curso ou afim	25	50
Participação na organização de eventos acadêmico- científicos na área do curso	25	50
Realização de estágio extra-curricular ou voluntário na área do curso ou afim (carga horária total mínima de 50 horas)	25	50
Participação em ou desenvolvimento de outras atividades específicas do curso	50	50

A pontuação acumulada será revertida em horas contabilizada dentro do cumprimento da prática profissional. Cada ponto corresponde a uma hora de atividades, exceto a pontuação relativa à participação em curso na área de formação ou afim, na qual cada ponto equivalente a 0,5 hora.

Para a contabilização das atividades acadêmico-científico-culturais, o estudante deverá solicitar, por meio de requerimento à Coordenação do Curso, a validação das atividades desenvolvidas com os respectivos documentos comprobatórios. Cada documento apresentado só poderá ser contabilizado uma única vez.

A validação das atividades deverá ser feita por banca composta pelo Coordenador do Curso, como presidente, e por, no mínimo, dois docentes do curso.

Somente poderão ser contabilizadas as atividades que forem realizadas no decorrer do período em que o estudante estiver vinculado ao Curso.

6.3. TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

O Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) é componente curricular obrigatória para a obtenção do título de Tecnólogo. Corresponde a uma produção acadêmica que expressa as competências e as habilidades desenvolvidas (ou os conhecimentos adquiridos) pelos estudantes durante o período de formação. Desse modo, o TCC será desenvolvido nos dois últimos períodos a partir da verticalização dos conhecimentos construídos nos projetos realizados ao longo do curso ou do aprofundamento em pesquisas acadêmico-científicas.

O estudante terá momentos de orientação e tempo destinado à elaboração da produção acadêmica correspondente. São consideradas produções acadêmicas de TCC para o curso superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer:

- monografia;
- artigo publicado em revista ou periódico, com ISSN;
- capítulo de livro publicado, com ISBN; ou,
- outra forma definida pelo Colegiado do Curso.

O TCC será acompanhado por um professor orientador e o mecanismo de planejamento, acompanhamento e avaliação é composto pelos seguintes itens:

- elaboração de um plano de atividades, aprovado pelo professor orientador;

- reuniões periódicas do estudante com o professor orientador;
- elaboração da produção monográfica pelo estudante; e,
- avaliação e defesa pública do trabalho perante uma banca examinadora.

O TCC será apresentado a uma banca examinadora composta pelo professor orientador e mais dois componentes, podendo ser convidado, para compor essa banca, um profissional externo de reconhecida experiência profissional na área de desenvolvimento do objeto de estudo.

A avaliação do TCC terá em vista os critérios de: domínio do conteúdo; linguagem (adequação, clareza); postura; interação; nível de participação e envolvimento; e material didático (recursos utilizados e roteiro de apresentação).

Será atribuída ao TCC uma pontuação entre 0 (zero) e 100 (cem) e o estudante será aprovado com, no mínimo, 60 (sessenta) pontos. Caso o estudante não alcance a nota mínima de aprovação no TCC, deverá ser reorientado com o fim de realizar as necessárias adequações/correções e submeter novamente o trabalho à aprovação.

6.4. DIRETRIZES CURRICULARES E PROCEDIMENTOS PEDAGÓGICOS

Este projeto pedagógico de curso deve ser o norteador do currículo no curso superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer, na modalidade presencial. Caracteriza-se, portanto, como expressão coletiva, devendo ser avaliado periódica e sistematicamente pela comunidade escolar, apoiados por uma comissão avaliadora com competência para a referida prática pedagógica. Qualquer alteração deve ser vista sempre que se verificar, mediante avaliações sistemáticas anuais, defasagem entre perfil de conclusão do curso, objetivos e organização curricular frente às exigências decorrentes das transformações científicas, tecnológicas, sociais e culturais. Entretanto, as possíveis alterações poderão ser efetivadas mediante solicitação aos conselhos competentes.

Os princípios pedagógicos, filosóficos e legais que subsidiam a organização, definidos neste projeto pedagógico de curso, nos quais a relação teoria-prática é o princípio fundamental associado à estrutura curricular do curso, conduzem a um fazer pedagógico, em que atividades como práticas interdisciplinares, seminários, oficinas, visitas técnicas e desenvolvimento de projetos, entre outros, estão presentes durante os períodos letivos.

O trabalho coletivo entre os grupos de professores da mesma base de conhecimento e entre os professores de base científica e da base tecnológica específica é imprescindível à construção de práticas didático-pedagógicas integradas, resultando na construção e apreensão dos conhecimentos pelos estudantes numa perspectiva do pensamento relacional. Para tanto, os professores deverão desenvolver aulas de campo, atividades laboratoriais, projetos integradores e práticas coletivas juntamente com os estudantes. Para essas atividades, os professores têm, à disposição, horários para encontros ou reuniões de grupo, destinados a um planejamento antecipado e acompanhamento sistemático.

Considera-se a aprendizagem como processo de construção de conhecimento, em que partindo dos conhecimentos prévios dos estudantes, os professores assumem um fundamental papel de mediação, idealizando estratégias de ensino de maneira que a partir da articulação entre o conhecimento do senso comum e o conhecimento escolar, o estudante possa desenvolver suas percepções e convicções acerca dos processos sociais e de trabalho, construindo-se como pessoas e profissionais com responsabilidade ética, técnica e política em todos os contextos de atuação.

Neste sentido, a avaliação da aprendizagem assume dimensões mais amplas, ultrapassando a perspectiva da mera aplicação de provas e testes para assumir uma prática diagnóstica e processual com ênfase nos aspectos qualitativos.

6.5. INCLUSÃO E DIVERSIDADE

Na viabilização de um projeto pedagógico de curso que proponha a reflexão da inclusão e da diversidade, é mister que se aponte com fundamento o diálogo no qual ressalta a inclusão social como o processo pelo qual a sociedade se adapta para incluir as pessoas até então marginalizadas. Para tal fim é basilar a formação de educadores que promova a reflexão objetivando a sensibilização e o conhecimento da importância da participação dos sujeitos para a vida em sociedade. O IFRN, assim, cumprindo a regulamentação das Políticas de Inclusão (Dec. N° 5.296/2004) e da legislação relativa às questões étnico-raciais (Leis 10.639/03 e 11.645/08; e Resolução CNE/CP N° 01 de 17 de junho de 2004,) atende a essas demandas a partir da inserção dos núcleos abaixo expostos:

6.5.1. Núcleo de Atendimento as Pessoas com Necessidades Específicas (NAPNE)

O Núcleo de Atendimento as Pessoas com Necessidades Específicas (NAPNE) subsidia o IFRN nas ações e estudos voltados à inclusão de estudantes com dificuldades na aprendizagem advindas de fatores diversos, a exemplo das altas habilidades, disfunções neurológicas, problemas emocionais, limitações físicas e ausência total e/ou parcial de um ou mais sentidos da audição e/ou visão.

O NAPNE tem as suas atividades voltadas, sobretudo, para o incentivo à formação docente na perspectiva da inclusão. Seus objetivos preveem: promover as condições necessárias para o ingresso e permanência de alunos com necessidades específicas; propor e acompanhar ações de eliminação de barreiras arquitetônicas, possibilitando o acesso a todos os espaços físicos da instituição, conforme as normas da NBR/9050, ou sua substituta; atuar junto aos colegiados dos cursos, oferecendo suporte no processo de ensino-aprendizagem dos discentes; potencializar o processo ensino-aprendizagem por meio de orientação dos recursos de novas tecnologias assistidas, inclusive mediando projetos de inovação tecnológica assistida desenvolvidos por discentes e docentes; promover e participar de estudos, discussões e debates sobre Educação Inclusiva e Educação Especial; contribuir para a inserção da pessoa com deficiência nos demais níveis de ensino, no mundo do trabalho e nos demais espaços sociais;

assessorar os processos seletivos para ingresso de pessoas com necessidades específicas; incentivar a implantação de conteúdos, disciplinas permanentes e/ou optativas referentes à Educação Especial, nos cursos ofertados pelo IFRN; e articular as atividades desenvolvidas pelo NAPNE com as ações de outras Instituições voltadas ao trabalho com pessoas com deficiência.

6.5.2. Núcleo de Estudos Afro-Brasileiros e Indígenas (NEABI)

O Núcleo de Estudos Afro-Brasileiros e Indígenas (NEABI) do IFRN é um grupo de trabalho responsável por fomentar ações, de natureza sistêmica, no âmbito do ensino, pesquisa e extensão, que promovam o cumprimento efetivo das Leis nº. 10.639/2003 e 11.645/2008 e os demais instrumentos legais correlatos. O NEABI tem como finalidades: propor, fomentar e realizar ações de ensino, pesquisa, extensão sobre as várias dimensões das relações étnico-raciais; sensibilizar e reunir pesquisadores, professores, técnico-administrativos, estudantes, representantes de entidades afins e demais interessados na temática das relações étnico-raciais; colaborar e promover, por meio de parcerias, ações estratégicas no âmbito da formação inicial e continuada dos profissionais do Sistema de Educação do Rio Grande do Norte; contribuir para a ampliação do debate e da abrangência das políticas de ações afirmativas e de promoção da igualdade racial e; produzir e divulgar conhecimentos sobre relações étnico-raciais junto às instituições educacionais, sociedade civil organizada e população em geral.

6.6. INDICADORES METODOLÓGICOS

Neste projeto pedagógico de curso, a metodologia é entendida como um conjunto de procedimentos empregados com o fim de atingir os objetivos propostos para a graduação tecnológica, assegurando uma formação integral dos estudantes. Para a sua concretude, é recomendado considerar as características específicas dos estudantes, seus interesses, condições de vida e de trabalho, além de observar os seus conhecimentos prévios, orientando-os na (re)construção dos conhecimentos escolares, bem como na especificidade do curso.

O estudante vive as incertezas próprias do atual contexto histórico, das condições sociais, psicológicas e biológicas. Em razão disso, faz-se necessária à adoção de procedimentos didático-pedagógicos, que possam auxiliá-los nas suas construções intelectuais, procedimentais e atitudinais, tais como:

- problematizar o conhecimento, buscando confirmação em diferentes fontes;
- reconhecer a tendência ao erro e à ilusão;
- entender a totalidade como uma síntese das múltiplas relações que o homem estabelece na sociedade;
- reconhecer a existência de uma identidade comum do ser humano, sem esquecer-se de considerar os diferentes ritmos de aprendizagens e a subjetividade do estudante;

- adotar a pesquisa como um princípio educativo;
- articular e integrar os conhecimentos das diferentes áreas sem sobreposição de saberes;
- adotar atitude interdisciplinar nas práticas educativas;
- contextualizar os conhecimentos sistematizados, valorizando as experiências dos estudantes, sem perder de vista a (re)construção do saber escolar;
- organizar um ambiente educativo que articule múltiplas atividades voltadas às diversas dimensões de formação dos jovens e adultos, favorecendo a transformação das informações em conhecimentos diante das situações reais de vida;
- diagnosticar as necessidades de aprendizagem dos (as) estudantes a partir do levantamento dos seus conhecimentos prévios;
- elaborar materiais impressos a serem trabalhados em aulas expositivas dialogadas e atividades em grupo;
- elaborar e executar o planejamento, registro e análise das aulas realizadas;
- elaborar projetos com objetivo de articular e inter-relacionar os saberes, tendo como princípios a contextualização e a interdisciplinaridade;
- utilizar recursos tecnológicos para subsidiar as atividades pedagógicas;
- sistematizar coletivos pedagógicos que possibilitem os estudantes e professores refletir, repensar e tomar decisões referentes ao processo ensino-aprendizagem de forma significativa; e
- ministrar aulas interativas, por meio do desenvolvimento de projetos, seminários, debates, atividades individuais e outras atividades em grupo.

7. CRITÉRIOS E PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A proposta pedagógica do curso prevê uma avaliação contínua e cumulativa, assumindo, de forma integrada no processo ensino-aprendizagem, as funções diagnóstica, formativa e somativa, que devem ser utilizadas como princípios para a tomada de consciência das dificuldades, conquistas e possibilidades e que funcione como instrumento colaborador na verificação da aprendizagem, levando em consideração o predomínio dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos.

Nessa perspectiva, a avaliação dá significado ao trabalho dos(as) estudantes e docentes e à relação professor-estudante, como ação transformadora e de promoção social em que todos devem ter direito a aprender, refletindo a sua concepção de mediação pedagógica como fator regulador e imprescindível no processo de ensino e aprendizagem.

Avalia-se, portanto, para constatar os conhecimentos dos estudantes em nível conceitual, procedimental e atitudinal, para detectar erros, corrigi-los, não se buscando simplesmente registrar desempenho insatisfatório ao final do processo. Avaliar está relacionado com a busca de uma aprendizagem significativa para quem aprende e também para atender às necessidades do contexto atual.

Para tanto, o estudante deve saber o que será trabalhado em ambientes de aprendizagem, os objetivos para o estudo de temas e de conteúdos, e as estratégias que são necessárias para que possa superar as dificuldades apresentadas no processo.

Assim, essa avaliação tem como função priorizar a qualidade e o processo de aprendizagem, isto é, o desempenho do estudante ao longo do período letivo, não se restringindo apenas a uma prova ou trabalho ao final do período letivo.

Nesse sentido, a avaliação será desenvolvida numa perspectiva processual e contínua, buscando a reconstrução e construção do conhecimento e o desenvolvimento de hábitos e atitudes coerentes com a formação de professores-cidadãos.

Nessa perspectiva, é de suma importância que o professor utilize instrumentos diversificados os quais lhe possibilitem observar melhor o desempenho do estudante nas atividades desenvolvidas e tomar decisões, tal como reorientar o estudante no processo diante das dificuldades de aprendizagem apresentadas, exercendo o seu papel de orientador que reflete na ação e que age.

Assim sendo, a avaliação deverá permitir ao docente identificar os elementos indispensáveis à análise dos diferentes aspectos do desenvolvimento do estudante e do planejamento do trabalho pedagógico realizado. É, pois, uma concepção que implica numa avaliação que deverá acontecer de forma contínua e sistemática mediante interpretações qualitativas dos conhecimentos construídos e reconstruídos pelos estudantes no desenvolvimento de suas capacidades, atitudes e habilidades.

A proposta pedagógica do curso prevê atividades avaliativas que funcionem como instrumentos colaboradores na verificação da aprendizagem, contemplando os seguintes aspectos:

- adoção de procedimentos de avaliação contínua e cumulativa;
- prevalência dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos;
- inclusão de atividades contextualizadas;
- manutenção de diálogo permanente com o estudante;
- consenso dos critérios de avaliação a serem adotados e cumprimento do estabelecido;
- disponibilização de apoio pedagógico para aqueles que têm dificuldades;
- adoção de estratégias cognitivas e metacognitivas como aspectos a serem considerados nas avaliações;
- adoção de procedimentos didático-pedagógicos visando à melhoria contínua da aprendizagem;

- discussão, em sala de aula, dos resultados obtidos pelos estudantes nas atividades desenvolvidas; e
- observação das características dos estudantes, seus conhecimentos prévios integrando-os aos saberes sistematizados do curso, consolidando o perfil do trabalhador-cidadão, com vistas à (re) construção do saber escolar.

A avaliação do desempenho escolar é feita por disciplinas e bimestres, considerando aspectos de assiduidade e aproveitamento, conforme as diretrizes da LDB, Lei nº. 9.394/96. A assiduidade diz respeito à frequência às aulas teóricas, aos trabalhos escolares, aos exercícios de aplicação e atividades práticas. O aproveitamento escolar é avaliado através de acompanhamento contínuo dos estudantes e dos resultados por eles obtidos nas atividades avaliativas.

O desempenho acadêmico dos estudantes por disciplina e em cada bimestre letivo, obtido a partir dos processos de avaliação, será expresso por uma nota, na escala de 0 (zero) a 100 (cem). Será considerado aprovado na disciplina o estudante que, ao final do 2º bimestre, não for reprovado por falta e obtiver média aritmética ponderada igual ou superior a 60 (sessenta), de acordo com a seguinte equação:

$$MD = \frac{2N_1 + 3N_2}{5}$$

na qual

MD = média da disciplina

N1 = nota do estudante no 1º bimestre

N2 = nota do estudante no 2º bimestre

O estudante que não for reprovado por falta e obtiver média igual ou superior a 20 (vinte) e inferior a 60 (sessenta) terá direito a submeter-se a uma avaliação final em cada disciplina, em prazo definido no calendário acadêmico do Campus de vinculação do estudante. Será considerado aprovado, após avaliação final, o estudante que obtiver média final igual ou maior que 60 (sessenta), de acordo com as seguintes equações:

$$MFD = \frac{MD + NAF}{2}, \text{ ou}$$

$$MFD = \frac{2NAF + 3N_2}{5}, \text{ ou } MFD = \frac{2N_1 + 3NAF}{5}$$

nas quais

MFD = média final da disciplina

MD = média da disciplina

NAF = nota da avaliação final

N₁ = nota do estudante no 1º bimestre

N₂ = nota do estudante no 2º bimestre

Em todos os cursos ofertados no IFRN, será considerado reprovado por falta o estudante que não obtiver frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) da carga horária total das disciplinas cursadas, independentemente da média final.

Os critérios de verificação do desempenho acadêmico dos estudantes são tratados pela Organização Didática do IFRN.

8. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO (PPC)

Os cursos superiores de graduação serão aferidos mediante uma avaliação sistêmica dos PPCs e avaliações locais do desenvolvimento dos cursos, tendo por referência a autoavaliação institucional, a avaliação das condições de ensino, a avaliação sistêmica e a avaliação in loco a serem realizadas por componentes do Núcleo Central Estruturante (NCE) vinculado ao curso, em conjunto com o Núcleo Docente Estruturante (NDE) do curso em cada *campus*.

A autoavaliação institucional e a avaliação das condições de ensino deverão ser realizadas anualmente pela Comissão Própria de Avaliação (CPA) que tem por finalidade a coordenação dos processos internos de avaliação da instituição, a sistematização e a prestação das informações solicitadas pelo INEP. O resultado da autoavaliação institucional deverá ser organizado e publicado pela CPA, analisado e discutido em cada Diretoria Acadêmica do IFRN e, especificamente, pelos cursos, mediado pela coordenação, junto aos professores e estudantes.

O NCE constitui-se num órgão de assessoramento, vinculado à Diretoria de Avaliação e Regulação do Ensino da Pró-Reitoria de Ensino, sendo composto por comissão permanente de especialistas, assessores aos processos de criação, implantação, consolidação e avaliação de cursos na área de sua competência. Nessa perspectiva, a atuação do NCE tem como objetivo geral garantir a unidade da ação pedagógica e do desenvolvimento do currículo no IFRN, com vistas a manter um padrão de qualidade do ensino, em acordo com o Projeto Político-Pedagógico Institucional e o Projeto Pedagógico de Curso.

Por outro lado, o NDE constitui-se como órgão consultivo e de assessoramento, vinculado ao Colegiado de Curso, constituído de um grupo de docentes que exercem liderança acadêmica, percebida no desenvolvimento do ensino, na produção de conhecimentos na área e em outras dimensões entendidas como importantes pela instituição, e que atuam sobre o desenvolvimento do curso.

A avaliação e eventuais correções de rumos necessárias ao desenvolvimento do PPC devem ser realizadas anualmente e definidas a partir dos critérios expostos a seguir:

- a) Justificativa do curso – deve observar a pertinência no âmbito de abrangência, destacando: a demanda da região, com elementos que sustentem a criação e manutenção do curso; o desenvolvimento econômico da região, que justifiquem a criação e manutenção do curso; a descrição da população da educação básica local; a oferta já existente de outras instituições

de ensino da região; a política institucional de expansão que abrigue a oferta e/ou manutenção do curso; a vinculação com o PPP e o PDI do IFRN.

- b) Objetivos do curso – devem expressar a função social e os compromissos institucionais de formação humana e tecnológica, bem como as demandas da região e as necessidades emergentes no âmbito da formação docente para a educação básica.
- c) Perfil profissional do egresso – deve expressar as competências profissionais do egresso do curso.
- d) Número de vagas ofertadas – deve corresponder à dimensão (quantitativa) do corpo docente e às condições de infraestrutura no âmbito do curso.
- e) Estrutura curricular – deve apresentar flexibilidade, interdisciplinaridade, atualização com o mundo do trabalho e articulação da teoria com a prática.
- f) Conteúdos curriculares – devem possibilitar o desenvolvimento do perfil profissional, considerando os aspectos de competências do egresso e de cargas horárias.
- g) Práticas do curso – devem estar comprometidas com a interdisciplinaridade, a contextualização, com o desenvolvimento do espírito crítico-científico e com a formação de sujeitos autônomos e cidadãos.
- h) Programas sistemáticos de atendimento ao discente – devem considerar os aspectos de atendimento extraclasse, apoio psicopedagógico e atividades de nivelamento.
- i) Pesquisa e inovação tecnológica – deve contemplar a participação do discente e as condições para desenvolvimento de atividades de pesquisa e inovação tecnológica.

9. CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE ESTUDOS E DE CERTIFICAÇÃO DE CONHECIMENTOS

No âmbito deste projeto pedagógico de curso, compreende-se o **aproveitamento de estudos** como a possibilidade de aproveitamento de disciplinas estudadas em outro curso superior de graduação; e a **certificação de conhecimentos** como a possibilidade de certificação de saberes adquiridos através de experiências previamente vivenciadas, inclusive fora do ambiente escolar, com o fim de alcançar a dispensa de disciplinas integrantes da matriz curricular do curso, por meio de uma avaliação teórica ou teórica-prática, conforme as características da disciplina.

Os aspectos operacionais relativos ao aproveitamento de estudos e à certificação de conhecimentos, adquiridos através de experiências vivenciadas previamente ao início do curso, são tratados pela Organização Didática do IFRN.

10. INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

O Quadro 8 a seguir apresenta a estrutura física necessária ao funcionamento do Curso de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer, na modalidade presencial. Os Quadros 8 a 10 apresentam a relação detalhada dos laboratórios específicos.

Quadro 8 – Quantificação e descrição das instalações necessárias ao funcionamento do curso.

Qtde.	Espaço Físico	Descrição
08	Salas de Aula	Com 40 carteiras, condicionador de ar, disponibilidade para utilização de computador e projetor multimídia.
01	Sala de Audiovisual ou Projeções	Com 60 cadeiras, projetor multimídia, computador, televisor e DVD player.
01	Sala de videoconferência	Com 40 cadeiras, equipamento de videoconferência, computador e televisor.
01	Auditório	Com 160 lugares, projetor multimídia, computador, sistema de caixas acústicas e microfones.
01	Biblioteca	Com espaço de estudos individual e em grupo, e acervo bibliográfico e de multimídia específicos.
01	Laboratório de Informática	Com 20 máquinas, softwares e projetor multimídia.
01	Laboratório de Línguas estrangeiras	Com 40 carteiras, projetor multimídia, computador, televisor, DVD player e equipamento de som amplificado.
01	Sala de Dança	Com metro 40 metros quadrados – colchonetes, som, climatizada, espelho e barras.
01	Sala de Fabricação de Instrumentos Musicais/Lutheria	Computador, projetor multimídia, equipamentos de marcenarias, bancadas e ferramentas para confecções de instrumentos musicais.
01	Atelier de Artes	Cavaletes e mesas para trabalhos manuais.
01	Sala de Brinquedoteca	Equipada com brinquedos e jogos infantis.
01	Museu do Brinquedo Popular	Espaço que expõe o acervo de cerca de 300 brinquedos populares.
01	Muro de escalada	Equipamento de lazer destinado a prática de esporte de aventura.

10.1. BIBLIOTECA

A Biblioteca deverá operar com um sistema completamente informatizado, possibilitando fácil acesso via terminal ao acervo da biblioteca.

O acervo deverá estar dividido por áreas de conhecimento, facilitando, assim, a procura por títulos específicos, com exemplares de livros e periódicos, contemplando todas as áreas de abrangência do curso. Deve oferecer serviços de empréstimo, renovação e reserva de material, consultas informatizadas a bases de dados e ao acervo, orientação na normalização de trabalhos acadêmicos, orientação bibliográfica e visitas orientadas.

Deverão estar disponíveis para consulta e empréstimo, numa proporção de 6 (seis) estudantes por exemplar, no mínimo, 3 (três) dos títulos constantes na bibliografia básica das disciplinas que compõem o curso, com uma média de 5 (cinco) exemplares por título.

A listagem com o acervo bibliográfico básico necessário ao desenvolvimento do curso é apresentado no Anexo VI.

11. PESSOAL DOCENTE E TÉCNICO-ADMINISTRATIVO

Os Quadros 09 e 10 descrevem, respectivamente, o pessoal docente e técnico-administrativo, necessários ao funcionamento do Curso, tomando por base o desenvolvimento simultâneo de uma turma para cada período do curso, correspondente ao Quadro 1.

Quadro 09 – Pessoal docente necessário ao funcionamento do curso.

Descrição	Qtde.
Núcleo Fundamental	
Professor com pós-graduação <i>lato</i> ou <i>stricto sensu</i> e com licenciatura em Língua Portuguesa	01
Núcleo Científico e Tecnológico	
Unidade Básica	
Professor com pós-graduação <i>lato</i> ou <i>stricto sensu</i> e com licenciatura em administração.	01
Professor com pós-graduação <i>lato</i> ou <i>stricto sensu</i> e com licenciatura em filosofia.	01
Professor com pós-graduação <i>lato</i> ou <i>stricto sensu</i> e com licenciatura em educação, educação física, Tecnologia em Lazer e Qualidade de Vida, Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer.	04
Professor com pós-graduação <i>lato</i> ou <i>stricto sensu</i> e com licenciatura em Artes	02
Unidade Tecnológica	
Professor com pós-graduação <i>lato</i> ou <i>stricto sensu</i> e com licenciatura em educação, educação física, Tecnologia em Lazer e Qualidade de Vida, Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer.	03
Professor com pós-graduação <i>lato</i> ou <i>stricto sensu</i> e com licenciatura em administração.	01
Total de professores necessários	13

Quadro 10 – Pessoal técnico-administrativo necessário ao funcionamento do curso.

Descrição	Qtde.
Apoio Técnico	
Profissional de nível superior na área de Pedagogia, para assessoria técnica ao coordenador de curso e professores, no que diz respeito às políticas educacionais da Instituição, e acompanhamento didático-pedagógico do processo de ensino aprendizagem.	01
Profissional de nível superior na área de Gestão desportiva e de Lazer para assessorar e coordenar as atividades dos laboratórios de específicos do Curso.	03
Profissional técnico de nível médio/intermediário na área de ciências para manter, organizar e definir demandas dos laboratórios de apoio ao Curso.	01
Profissional técnico de nível médio/intermediário na área de Informática para manter, organizar e definir demandas dos laboratórios de apoio ao Curso.	01
Apoio Administrativo	
Profissional de nível médio/intermediário para prover a organização e o apoio administrativo da secretaria do Curso.	01
Total de técnicos-administrativos necessários	07

Além disso, é necessária a existência de um professor Coordenador de Curso, com pós-graduação *stricto sensu* e com graduação na área de Lazer, Educação Física, Artes ou Administração, responsável pela organização, decisões, encaminhamentos e acompanhamento do curso.

12. CERTIFICADOS E DIPLOMAS

Após a integralização dos componentes curriculares que compõem a matriz curricular, inclusive a realização da Prática Profissional, do Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer, será conferido ao estudante o Diploma de **Tecnólogo em Gestão Desportiva e de Lazer**.

Obs.: O tempo máximo para a integralização curricular do curso será de até duas vezes a duração prevista na matriz curricular.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 9.394/1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília/DF: 1996.

_____. **Lei nº 11.892/2008**. Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia e dá outras providências. Brasília/DF: 2008.

_____. **Lei nº 10.861/2004**. Institui o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES) e dá outras providências;

_____. **Decreto nº 3.860/2001**. Além de dar outras providências, dispõe sobre a organização do ensino superior e a avaliação de cursos e instituições;

_____. **Decreto nº 5.154/2004**. Regulamenta o § 2º do art. 36 e os arts. 39 a 41 da Lei nº. 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e dá outras providências. Brasília/DF: 2004.

CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. **Resolução CNE/CP nº 03/2002**. Trata das Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional de Nível Tecnológico. Brasília/DF: 2002.

_____. **Parecer CNE/CES nº 277/2006**. Trata da nova forma de organização da Educação Profissional e Tecnológica de graduação. Brasília/DF: 2006.

_____. **Parecer CNE/CP nº 29/2002**. Trata das Diretrizes Curriculares Nacionais no Nível de Tecnólogo. Brasília/DF: 2002.

_____. **Resolução CNE/CP nº 03/2002**. Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a organização e o funcionamento dos cursos superiores de tecnologia. Brasília/DF: 2002.

_____. **Parecer CNE/CES nº 436/2001**. Traça orientações sobre os Cursos Superiores de Tecnologia – Formação de tecnólogo. Brasília/DF: 2001.

_____. **Parecer CNE nº 776/1997**. Orienta as diretrizes curriculares dos cursos de graduação. Brasília/DF: 1997.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 7ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise (Org.). **Ensino médio integrado: concepções e contradições**. São Paulo: Cortez Editora, 2005. p. 57-82.

INSTITUTO FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE (IFRN). **Projeto Político-Pedagógico do IFRN: uma construção coletiva**. Disponível em <<http://www.ifrn.edu.br/>>. Natal/RN: IFRN, 2012.

_____. **Organização Didática do IFRN**. Disponível em <<http://www.ifrn.edu.br/>>. Natal/RN: IFRN, 2012.

MEC/SETEC. **Catálogo dos Cursos Superiores de Tecnologia**. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=7237&Itemid=>>. (Acesso em 15/12/2011). Brasília/DF: 2010.

_____. **Portaria MEC nº 10/2006**. Cria e aprova o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia.

ANEXO I – EMENTAS E PROGRAMAS DAS DISCIPLINAS DO NÚCLEO FUNDAMENTAL

Curso: Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	Carga-Horária: 60h(80h/a)
Disciplina: Leitura e Produção de Texto Acadêmico	Número de créditos 4
Pré-Requisito(s): ---	

EMENTA

Organização do texto escrito de natureza técnica, científica e/ou acadêmica: características da linguagem científica, sinalização da progressão discursiva, reflexos da imagem do autor e do leitor na escritura em função da cena enunciativa, estratégias de pessoalização e de impessoalização da linguagem; discurso alheio no texto escrito de natureza técnica, científica e/ou acadêmica; formas básicas de citação do discurso alheio; fichamento, resumo, resenha e artigo científico; coesão e coerência no discurso técnico, científico e/ou acadêmico.

PROGRAMA

Objetivos

Quanto à leitura de textos de natureza técnica, científica e/ou acadêmica:

- Identificar marcas estilísticas caracterizadoras da linguagem técnica, científica e/ou acadêmica;
- Reconhecer traços configuradores de gêneros técnicos, científicos e/ou acadêmicos (especialmente do fichamento, resumo, da resenha, do relatório e do artigo científico);
- Recuperar a intenção comunicativa em resenha, relatório e artigo científico;
- Descrever a progressão discursiva em resenha, relatório e artigo científico;
- Reconhecer as diversas formas de citação do discurso alheio e avaliar-lhes a pertinência no co-texto em que se encontram;
- Avaliar textos/trechos representativos dos gêneros supracitados, considerando a articulação coerente dos elementos linguísticos, dos parágrafos e das demais partes do texto; a pertinência das informações; os juízos de valor; a adequação às convenções da ABNT; e a eficácia comunicativa.

Quanto à produção de textos escritos de natureza técnica, científica e/ou acadêmica:

- Expressar-se em estilo adequado aos gêneros técnicos, científicos e/ou acadêmicos;
- Utilizar-se de estratégias de pessoalização e de impessoalização da linguagem;
- Citar o discurso alheio de forma pertinente e de acordo com as convenções da ABNT;
- Sinalizar a progressão discursiva (entre frases, parágrafos e outras partes do texto) com elementos coesivos a fim de que o leitor possa recuperá-la com maior facilidade;
- Produzir fichamento, resumo, resenha, relatório e artigo científico conforme diretrizes expostas na disciplina.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Organização do texto escrito de natureza técnica, científica e/ou acadêmica.

- 1.1. Características da linguagem técnica, científica e/ou acadêmica.
- 1.2. Sinalização da progressão discursiva entre frases, parágrafos e outras partes do texto.
- 1.3. Reflexos da imagem do autor e do leitor na escritura em função da cena enunciativa.
- 1.4. Estratégias de pessoalização e de impessoalização da linguagem.

2. Discurso alheio no texto escrito de natureza técnica, científica e/ou acadêmica.

- 2.1. Formas básicas de citação do discurso alheio: discurso direto, indireto, modalização em discurso segundo a ilha textual.
- 2.2. Convenções da ABNT para as citações do discurso alheio.

3. Gêneros técnicos, científicos e/ou acadêmicos: fichamento, resumo, resenha e artigo científico.

- 3.1. Estrutura composicional e estilo.

4. Coesão e coerência no discurso técnico, científico e/ou acadêmico.

Procedimentos Metodológicos

Aula dialogada, leitura dirigida, discussão e exercícios com o auxílio de tecnologias da comunicação.

Recursos Didáticos

Material impresso, projetor e internet.

Avaliação

Contínua por meio de atividades orais e escritas, individuais e em grupo.

Bibliografia Básica

1. FARACO, C. A.; TEZZA, C. **Prática de texto para estudantes universitários**. 17.ed., Petrópolis: Vozes, 2008.
2. FIORIN, J. L.; SAVIOLI, F. P. **Para entender o texto: leitura e redação**. 14.ed. São Paulo: Ática, 1999.
3. FREIRE, P. Considerações em torno do ato de estudar. In: _____. **Ação cultural para a liberdade**. 3.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.
4. MACHADO, A. R. [coord.]; ABREU-TARDELI, L. S.; LOUSADA, E. **Planejar gêneros acadêmicos- leitura e produção de textos acadêmicos**. São Paulo: Parábola, 2005.
5. MEDEIROS, J. B. **Redação científica: a prática de fichamentos, resumos, resenhas**. 11. ed., São Paulo: Atlas, 2010.
6. TOMASI, C.; MEDEIROS, J. B. **Comunicação científica: normas técnicas para redação científica**. São Paulo: Atlas, 2008.

Bibliografia Complementar

1. ALVES, R. **Filosofia da ciência: introdução ao jogo e suas regras**. São Paulo: Brasiliense, 1981.
2. ECO, U. **Como se faz uma tese**. Tradução de Gilson César Cardoso de Souza. 21. ed., São Paulo: Perspectiva, 2008. (Coleção Estudos).
3. FIORIN, J. L.; SAVIOLI, F. P. **Lições de texto: leitura e redação**. 4. ed., São Paulo: Ática, 2000.
4. GARCEZ, L. H. do C. **Técnica de redação: o que é preciso saber para bem escrever**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
5. KOCH, I. G. V. **Argumentação e linguagem**. 9. ed., São Paulo: Cortez, 2004.
6. MACHADO, A. R. [coord.]; ABREU-TARDELI, L. S.; LOUSADA, E. **Resenha**. São Paulo: Parábola, 2004.
7. SANTOS, A. R. dos. **Metodologia científica: a construção do conhecimento**. 7.ed., Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.
8. SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23.ed. São Paulo: Cortez, 2007.

ANEXO II – EMENTAS E PROGRAMAS DAS DISCIPLINAS DA UNIDADE BÁSICA DO NÚCLEO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO

Curso: **Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer**

Disciplina: **Metodologia do Trabalho Científico**

Pré-Requisito(s): ---

Carga-Horária: **60h(80h/a)**

Número de créditos **4**

EMENTA

Leitura e análise de textos; ciência e conhecimento científico: tipos de conhecimento; conceito de ciência; classificação e divisão da ciência; métodos científicos: conceito e críticas; pesquisa: conceito, tipos e finalidade; trabalhos acadêmicos: tipos, características e diretrizes para elaboração.

PROGRAMA

Objetivos

GERAL:

Compreender os aspectos teóricos e práticos referentes à elaboração de trabalhos científicos, enfatizando a importância do saber científico no processo de produção do conhecimento.

ESPECÍFICOS:

- Conhecer os fundamentos da ciência;
- Utilizar diferentes métodos de estudo e pesquisa;
- Ter capacidade de planejamento e execução de trabalhos científicos;
- Conhecer as etapas formais de elaboração e apresentação de trabalhos científicos;
- Saber usar as Normas Técnicas de Trabalhos Científicos;
- Planejar e elaborar trabalhos científicos

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Sistematização das atividades acadêmicas /Seminários: Exposição Oral e Produção Escrita.
2. A documentação como método de estudo.
3. Conceito e função da metodologia científica.
4. Ciência, conhecimento e pesquisa.
5. Desenvolvimento histórico do método científico.
6. Normas Técnicas de Trabalhos científicos.
7. Pesquisa, projeto e relatórios de pesquisa

Procedimentos Metodológicos

Aulas expositivas dialogadas acompanhadas da realização de trabalhos práticos em sala de aula, estudos dirigidos, discussão em grupos com uso de algumas técnicas de ensino e debates em sala.

Recursos Didáticos

Quadro branco, pincel, projetor multimídia e computador.

Avaliação

Será realizada através da participação e da avaliação dos trabalhos propostos escritos individuais e em grupos e da produção de trabalhos acadêmicos (resumos, resenhas, projetos de pesquisa, relatório...).

Bibliografia Básica

1. CHAUI, M. **Convite à filosofia**. São Paulo: Ed. Ática. 1995.
2. GIL, A. C. **Métodos e técnicas da pesquisa social**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.
3. ISKANDAR, J. I. **Normas da ABNT: comentadas para trabalhos científicos**. 3.ed. Curitiba, Juruá, 2008.
4. LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Metodologia científica**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2004.
5. LAVILLE, C.; DIONNE, I. O nascimento do saber científico. In: _____. **A construção do saber: manual de metodologia e pesquisa em ciências humanas**. Porto Alegre: ArTmed, 1999.
6. LAVILLE, C.; DIONNE, I.. A pesquisa científica hoje. In: _____. **A construção do saber: manual de metodologia e pesquisa em ciências humanas**. Porto Alegre: ArTmed, , 1999.
7. SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2002.

Bibliografia Complementar

1. BARROS, A. da S.; FEHFELD, N. A. de S. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo : Pearson Makron Books, 2000.
2. GRESSLER, L. A. **Introdução à pesquisa: projetos e relatórios**. São Paulo: Loyola, 2003.
3. ISKANDAR, J. I. **Normas da ABNT: comentadas para trabalhos científicos**. 2.ed. Curitiba: Juruá, 2005.

4. SALVADOR, A. D. **Métodos e técnicas de pesquisa bibliográfica**. 7.ed. Porto Alegre: Sulina, 2002.

Software(s) de Apoio:

Curso: **Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer**

Disciplina: **Cultura e Sociedade**

Pré-Requisito(s): ---

Carga-Horária: **60h (80h/a)**

Número de créditos **4**

EMENTA

Relação entre natureza e cultura. Conceito de cultura e de sociedade. Estudo das diferenças e distinções culturais: diversidade e universalidade. Relações sociais. Processo de construção da realidade social. Simbolismo e imaginário. Cultura, ideologia e representações sociais. Cultura, identidade e novas identificações. Reflexividade. Gênero, identidade e sexualidade.

PROGRAMA

Objetivos

- Propiciar uma discussão teórico-empírica sobre o estudo de cultura e de sociedade, visando possibilitar ao educando um aprofundamento da compreensão do homem em sociedade e de suas produções culturais;
- Compreender as relações entre natureza e cultura;
- Analisar diferentes conceitos de cultura e de sociedade;
- Compreender a cultura como um processo histórico-antropológico;
- Reconhecer a diversidade cultural presente nas sociedades humanas;
- Compreender o processo de construção da realidade social por meio do simbólico-imaginário;
- Reconhecer o papel da ideologia e das representações sociais na institucionalização da realidade social;
- Compreender os processos de construção de identidades individuais e sociais e de reflexividade.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Natureza e cultura

1.1 Homem, cultura e sociedade

2. Conceitos socioantropológicos de cultura e de sociedade

3. Cultura: estudo de diferenças e distinções

3.1 Universalismo e particularismo

4. Processo de construção da realidade social

4.1 Imaginário social e individual

5. Relações sociais: sociabilidade e socialidade

6. Identidades individuais e sociais e novas identificações

7. Reflexões sobre o conceito de ideologia

8. Representações sociais e ideologia

9. Gênero, identidade e sexualidade

Procedimentos Metodológicos

A compreensão da proposta da disciplina pressupõe algumas noções sobre os conceitos de cultura e de sociedade que são trabalhados na disciplina de Sociologia no Ensino Médio. Apesar das bases científico-tecnológicas serem de natureza mais teóricas, os conteúdos podem subsidiar projetos integradores e ser trabalhados a partir de atividades teórico-práticas como, por exemplo, pesquisas empíricas.

Recursos Didáticos

- Leitura prévia de textos obrigatórios sobre as temáticas propostas.
- Exposição dialogada das temáticas de estudo e debate em sala de aula.
- Apreciação e análise de vídeos e filmes relacionados aos conteúdos programáticos.
- Aula dialogada
- Seminários
- Painel integrado
- Pesquisa teórico-empírica e bibliográfica

Avaliação

- Avaliação escrita individual;
- Exercícios em sala de aula;
- Resenhas, comentários e resumos de textos;
- Elaboração de pesquisa de campo e de artigos científicos;
- Trabalhos em grupo.

Bibliografia Básica

1. CAILLÉ, A.. **Antropologia do dom**: o terceiro paradigma. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 2002.
2. CASTORIADIS, C. **Figuras do pensável**: Tradução Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.
3. GIDDENS, A. **Sociologia**. Tradução Sandra Regina Netz. 4.ed. Porto Alegre: Armed, 2005.
4. HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 9. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.
5. LARAIA, R. de B. **Cultura um conceito antropológico**. 20. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
6. MAFFESOLI, M. **O tempo das tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.
7. OLIVEIRA, R. C. de. **O trabalho do antropólogo**. São Paulo: UNESP, 1998.
8. THOMAZ, O. R. **A Temática Indígena na Escola**: novos subsídios para professores de 1º e 2º graus. Brasília: MEC/MARI/UNESCO, 1995.

Bibliografia Complementar

1. BAUMAN, Z. **Comunidade**: a busca por uma segurança no mundo atual. Tradução Plínio Dentzien. Rio Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003
2. _____. **Identidade**: entrevista a Benedetto Vecchi. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.
3. BENEDICT, R. **Padrões de cultura**. Lisboa: Edições Livros do Brasil, s.d.
4. BERGER, L. P. BERGER, P.; LUCKMANN, T. **A construção social da realidade**. Petrópolis-RJ: Vozes, 1985.
5. BUTLER, J. **Problemas do gênero**: feminino e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
6. BOURDIEU, P. **A Distinção**: crítica social do julgamento. Tradução Daniela Kern; Guilherme J. F. Teixeira. São Paulo: Edusp; Porto Alegre, RS: Zouk, 2007.
7. _____. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
8. CANCLINI, N. G. **Consumidores e cidadãos**: conflitos multiculturais da globalização. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1999.
9. CARNEIRO, H. **Comida e sociedade**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
10. CHAUI, M. **Cultura e democracia**: o discurso competente e outras falas. São Paulo: Cortez, 2001.
11. DAMATTA, R. **Carnavais, malandros e heróis**: para uma sociologia do dilema brasileiro. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.
12. EAGLETON, T. **A idéia de cultura**. Tradução Sandra Castello Branco. São Paulo: Editora UNESP, 2005.
13. ELIAS, Norbert. **Sociedade dos indivíduos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.
14. FISCHLER, C.; MASSON, E. **Comer**: a alimentação de franceses, outros europeus e americanos. Tradução de Ana Luiza Ramazzina Guirardi. São Paulo: Editora do Senac São Paulo, 2010.)
15. GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.
16. _____. **Nova luz sobre a antropologia**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 2001. (Cap. 3, pp. 47 - 67).
17. GIDDENS, A. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
18. GODELIER, M. **Godelier**: Antropologia. São Paulo: Ática, 1981. (Coleção Grandes Cientistas Sociais).
19. HOEBEL, A. **Homem, cultura e sociedade**. São Paulo: Martins fontes, 1982.
20. LÉVI-STRAUSS, C. Raça e história. In: **Os pensadores**. São Paulo: Abril, 1976.
21. _____. **O pensamento selvagem**. Campinas-SP: Papirus, 1997.
22. MINAYO, M. C. **Textos em representações sociais**. Petrópolis: Vozes, 1995.
23. MONTANARI, M. **Comida como cultura**. Tradução Letícia Martins de Andrade. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.
24. ROSENDAHL, Z.; CORRÊA, R. L. **Manifestações da cultura no espaço**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1999.
25. SOUSA FILHO, A. **Medos, mitos e castigos**: notas sobre a pena de morte. São Paulo: Cortez, 1995.
26. _____. **Cultura, ideologia e representações**. In: CARVALHO, M. do R. *et al.* **Representações sociais**. Mossoró/RN: Fundação Guimarães Duque; Fundação Vingt-un Rosado, 2003. Cap. 5, pp. 70 - 82. (Coleção Mossoroense)
27. THOMPSON, J. **Ideologia e cultura moderna**: teoria crítica na era dos meios de comunicação de massa. Petrópolis: Vozes, 1995.

Software(s) de Apoio:

Curso: **Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer**
Disciplina: **Filosofia do Lazer**
Pré-Requisito(s): ---

Carga-Horária: **60h (80h/a)**
Número de créditos: 4

EMENTA

A escola cirenaica e o hedonismo. O hedonismo ascético de Epicuro. Tédio e lazer. Espinosa: uma filosofia da vitalidade. O impulso lúdico em Schiller. O direito à preguiça. Elogio do lazer. O lúdico em Huizinga. Sobre brinquedo e brincadeira em Walter Benjamin. Uma classificação filosófica para os jogos. A corporeidade e o lúdico. Sobre o corpo e alguns arquétipos.

PROGRAMA

Objetivos

- Articular conhecimentos filosóficos com respeito ao lazer.
- Contextualizar conhecimentos filosóficos com as temáticas do lazer contemporâneo.
- Ler textos filosóficos de modo significativo, de maneira reflexiva, buscando uma compreensão que possa ser evidenciada discursivamente acerca dos temas abordados.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

UNIDADE I:

1. A filosofia hedonista de Aristipo.
2. Análise dos prazeres em Epicuro.
3. Pensamentos acerca do tédio e do divertimento em Pascal.
4. O problema do tédio.
5. A fenomenologia do tédio.
6. Espinosa e a sua inovadora concepção de corpo.
7. Carta XV do livro "A educação estética do homem" de Friedrich Schiller.
8. Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural.
9. O jogo e a competição como funções culturais.
10. O elemento lúdico da cultura contemporânea.

UNIDADE II:

1. A preguiça como conquista e direito de todo homem: um olhar sobre o ócio.
2. Apologia do ócio e a sua importância na construção do humano no homem.
3. Conhecimento "inútil".
4. Visão lúdica do humano: o brinquedo e a alegria.
5. A corporeidade, o prazer e o lúdico.
6. História cultural do brinquedo.
7. Brinquedo e brincadeira: observações sobre uma obra monumental.
8. A classificação dos jogos em Caillois.
9. Corpo, arquétipos e a felicidade humana.

Procedimentos Metodológicos

- Leitura e debate dos textos trabalhados em sala de aula.
- Problematização dos temas abordados através da investigação dialógica.
- Estimulação da reflexão a partir das próprias vivências dos alunos buscando confrontá-la com os argumentos aduzidos pelos autores utilizados.

Recursos Didáticos

Quadro branco, pincel, projetor multimídia e computador.

Avaliação

A avaliação será fruto de uma observação contínua da participação do aluno nas aulas, observando-se o seu desenvolvimento no processo (avaliação contínua); bem como também compreenderá momentos pontuais de avaliação somativa podendo, para tanto, ser solicitado ao aluno que demonstre através de seminários, provas discursivas e dissertações o grau de sensibilização e compreensão argumentativa que obteve das questões abordadas na disciplina.

Bibliografia Básica

1. BENJAMIN, W. **Obras escolhidas**. Tradução de Sérgio Paulo Rounet. 7.ed. São Paulo: Brasiliense, 1999.
2. CHAUI, M. **Espinosa**: uma filosofia da liberdade. 2.ed. São Paulo: Moderna, 2005. (Coleção Logos)
3. HUIZINGA, J. **Homo ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.
4. LAFARGUE, P. **O direito à preguiça**. Tradução de J. Teixeira Coelho Netto. São Paulo: Hucitec, UNESP, 1999.
5. ONFRAY, M. **Contra-história da filosofia**: as sabedorias antigas. Tradução de Monica Stahel. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
6. PASCAL, B. **Pensamentos**. Tradução de Mario Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2000. (Paidéia)
7. RUSSELL, B. **Elogio do lazer**. Tradução de Nathanael Caixeiro. São Paulo: Zahar, 1977.
8. SVENDSEN, L. **Filosofia do tédio**. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

Bibliografia Complementar

1. AIRES, M. G. Do processo de globalização à globalização das formas de lazer. In: HENRIQUE, A. L.; SOUZA, S. C. (org.). **Transdisciplinaridade e complexidade**: uma nova visão para a educação no século XXI. Natal: Editora do CEFET/RN, 2005.
2. DE MASI, D. **A economia do ócio**. Tradução de Carlos Irineu W. Costa et. al. Rio de Janeiro: Sextante, 2001.
3. LAËRTIOS, D. **Vidas e doutrinas dos filósofos ilustres**. Tradução de Mário Gama Kury. Brasília: UNB, 1988. (Coleção Biblioteca Clássica UnB)
4. SANTIN, S. **Educação física**: da alegria do lúdico à opressão do rendimento. Porto Alegre: Edições EST/USEF-UFRGS, 1994.
5. SCHILLER, F. **A educação estética do homem**. Tradução de Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 1995.
6. SILVA, A. M.; et. al. **Estudos interdisciplinares em ciências humanas**. Florianópolis: Cidade Futura, 2003.
7. SOBRAL, Francisco. **Introdução à educação física**. 4.ed. Lisboa: Horizonte, 1985.

Curso: Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	Carga-Horária: 60h (80h/a)
Disciplina: Gestão em Redes	Número de créditos: 4
Pré-Requisito(s) Princípios da Gestão no Esporte e no Lazer	

EMENTA

Conceito e organização de redes. Estrutura, funcionamento e propriedades das redes. Estado em redes e governança social. Redes enquanto instrumentos de promoção da capacidade do governo em implementar políticas públicas de forma eficiente; Coordenação Executiva; Dimensões da coordenação: intra-governamental, intergovernamental e governo-sociedade; Novas formas de gestão de serviços públicos: formas de supervisão e contratualização de resultados; Colaboração público-privada e capacidade de gestão em redes; Termos de parcerias para a intersetorialidade; trabalho em equipe; mecanismos de rede.

PROGRAMA

Objetivos

Conceituar Redes e as formas de organizações;
Entender como ocorre a Coordenação de Redes
Compreender a Capacidade de gestão em redes, a intersetorialidade e os mecanismos de redes.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Conceito de Redes;
2. Formação e Gestão de Redes;
3. Diferenciação entre Plano, Programa e Projetos;
4. Intersetorialidade e mecanismos de redes.

Procedimentos Metodológicos

Levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o assunto a ser tratado em sala de aula;
Aulas expositivas e dialogadas;
Orientação de estudos dirigidos, seminários e pesquisas sobre os textos da Bibliografia Básica;

Recursos Didáticos

Material de apoio didático: Livros indicados na bibliografia básica
Quadro branco e pincel
Projetor Multimídia
Vídeos

Avaliação

Avaliações escritas e práticas,
Trabalhos individuais e em grupo (estudos dirigidos e pesquisas),
Apresentação dos trabalhos desenvolvidos (seminários e debates).

Bibliografia Básica

1. CAVALCANTI, B. S. "Implementação de programas sociais de massa: a gestão estratégica no contexto interorganizacional da política pública". **Revista Paranaense de Desenvolvimento**: Curitiba, n. 93, p.73-89, jan/abr, 1998.
2. SCHERER-WARREN, I. **Redes de Movimentos Sociais**. São Paulo: Edições Loyola, 1993.

Bibliografia Complementar

3. ABRAMOVAY, R. "A rede, os nós, as teias: tecnologias alternativas na agricultura". **Revista de Administração Pública**. Rio de Janeiro: FGV, V. 34, N. 6, nov/dez, 2000.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	
Disciplina:	Gestão de Pessoas	Carga-Horária: 60h (80h/a)
Pré-Requisito(s):	---	Número de Créditos 4

EMENTA

Aprofundamento da reflexão sobre o processo de construção do trabalho monográfico. Ambiente de reflexão, debates e elaboração da monografia. Articulação entre orientadores e orientandos para o processo de orientação e defesa pública dos trabalhos no final do curso.

PROGRAMA

Objetivos

- Desenvolver o Projeto aprovado na disciplina TCC I;
- Elaborar o TCC com articulação teórico- prática, acompanhado de orientação, supervisão e avaliação docente;
- Realizar pesquisa científica de forma integrada a projetos de iniciação científica ou de extensão do IFRN;
- Proporcionar ao discente a realização de um trabalho de pesquisa ou de revisão bibliográfica em áreas de competência do Tecnólogo em Gestão Desportiva e Lazer, de modo a aprofundar e/ou aplicar conhecimentos adquiridos ao longo de sua formação.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Aspectos básicos, das técnicas e ferramentas relativas ao planejamento da Gestão de Pessoas;
2. Os Processos da Gestão de Pessoas: agregar; aplicar; recompensar; desenvolver; manter e monitorar pessoas;
3. Planejamento estratégico de Gestão de Pessoas para as áreas administrativas de esporte e lazer;
4. Recrutamento e Seleção de pessoas.
5. Avaliação dos resultados da seleção;
6. Cultura organizacional e modelagem do trabalho para as áreas administrativas;
7. Treinamento e desenvolvimento. Avaliação do programa de treinamento. Avaliação do desempenho. Métodos tradicionais de avaliação de desempenho.
8. Aplicações de avaliação de desempenho para as áreas administrativas de esporte e de lazer;
9. Conceitos de remuneração;
10. Avaliação e classificação de cargos;
11. Programas de incentivos. Planos de benefícios aplicados as áreas de esporte e lazer;
12. Relações com os empregados. Disciplina. Gestão de conflitos.
13. Banco de dados e sistema de informações. Auditoria de RH em esporte e lazer.

Procedimentos Metodológicos

- Aula expositiva e participativa com leituras prévias;
- Seminários.

Recursos Didáticos

Material de apoio didático: Livros indicados na bibliografia básica;
Quadro branco e pincel;
Projeter Multimídia.

Avaliação

Participação nas discussões em sala de aula e nos seminários propostos com foco no programa citado e nas monografias construídas.

Bibliografia Básica

1. BACAL, Sarah S. Lazer: Teoria e Pesquisa. Edições Loyla, São Paulo, 1988
2. BEAUD, Michel. Arte da tese: como preparar e redigir uma tese de mestrado, uma monografia ou qualquer outro trabalho universitário. Tradução Glória de Carvalho Lins – 4a ed. – RJ: Bertrand Brasil, 2002.
3. BYINGTON, Carlos Amadeu. A pesquisa científica acadêmica na perspectiva da pedagogia simbólica. In FAZENDA, Ivanir (org.). Pesquisa em educação e as transformações do conhecimento. Campinas, SP: Papirus, 1995.
4. MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). Lazer: formação e atuação profissional. Campinas, SP: Papirus, 1995.

Bibliografia Complementar

1. BACHELARD, Gaston. A formação do espírito científico: contribuição para uma psicanálise do conhecimento. Tradução Estela dos Santos Abreu – RJ: Contraponto, 1996.
2. _____. O novo espírito científico. Tradução Juvenal Hahne Júnior – RJ: Tempo Brasileiro, 2000.
3. _____. A poética do devaneio. Tradução Antônio de Pádua Danesi – SP: Martins Fontes, 1988.

4. BOUTINET, Jean-Pierre. *Anthropologie du projet. Psychologie d'aujourd'hui*. France: Presses Universitaires de France, 1990.
5. DUMAZEDIER, Joffre. *A revolução Cultural do tempo livre*. SP: SESC, 1994.
6. GARDNER, Howard. *Mentes extraordinárias*. RJ: Rocco, 1999.
7. MARIOTTI, Humberto. *As paixões do ego. Complexidade, política e solidariedade*. SP: Palas Athena, 2000.
8. MATURANA, Humberto. *A ontologia da realidade*. MG: UFMG, 2001.
9. MELO, Victor Andrade de & ALVES JÚNIOR, Drummond. *Introdução ao lazer*. Barueri, SP: Manole, 2003.
10. MORIN, Edgar. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. SP: Cortez, 2003.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	Carga-Horária: 60h (80h/a)
Disciplina:	Marketing de Serviços	Número de Créditos 4
Pré-Requisito(s)	---	

EMENTA

Conceito de Marketing. Estratégias e programas de marketing, segmentação e nicho de mercado. Mensuração de mercado. Composto mercadológico (produto, preço, promoção e logística). Análise ambiental. Análise de oportunidades. Análise de concorrentes. Pesquisa e seleção de mercados-alvo Planejamento de Marketing. Processo de decisão de compra. Fatores que influenciam o comportamento do consumidor.

PROGRAMA

Objetivos

Estudar as ferramentas que compõem o processo mercadológico, suas possíveis aplicações e os benefícios decorrentes dessas aplicações. Expor o conceito de marketing, possibilitando o desenvolvimento de uma visão ampla do conceito e das conseqüências de sua evolução nas organizações.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. FUNDAMENTOS DA ADMINISTRAÇÃO MERCADOLÓGICA I

- 1.1. Conceito de Marketing
- 1.2. Ambiente de Marketing
- 1.3. Comportamento do consumidor
- 1.4. Pesquisa de marketing
- 1.5. Os 4Ps do Marketing

2. ANÁLISE DE PRODUTOS

- 2.1. Desenvolvimento de produtos
- 2.2. Ciclo de vida

3. ANÁLISE DE SERVIÇOS

- 3.1. Desenvolvimento de serviços
- 3.2. Natureza e administração de serviços

4. ESTRATÉGIAS DE MARKETING PARA PRODUTOS E SERVIÇOS

- 4.1. Canal de distribuição: complexidade, conflitos e gerenciamento
- 4.2. Sistemas Vertical e Horizontal de Marketing
- 4.3. Decisões de Marketing no atacado
- 4.4. Decisões de Marketing no varejo

5. PLANEJAMENTO DE MARKETING

- 5.1. Análise do plano de vendas e operações
- 5.2. Elaboração do plano de marketing

Procedimentos Metodológicos

Levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o assunto a ser tratado em sala de aula;
Aulas expositivas e dialogadas;
Orientação de estudos dirigidos, estudos de caso e pesquisa de marketing a partir da Bibliografia Básica;

Recursos Didáticos

Material de apoio didático: Livros indicados na bibliografia básica
Quadro branco e pincel
Projetor Multimídia

Avaliação

Avaliações escritas e práticas,
Trabalhos individuais e em grupo (estudos dirigidos e estudos de casos),
Apresentação dos trabalhos desenvolvidos (Pesquisa de Marketing aplicada a Empresas de Lazer)

Bibliografia Básica

1. COBRA, M. **Administração de Marketing no Brasil**. 3.ed. São Paulo: Campus, 2008.
2. KOTLER, P.; KELLER, K. L. **Administração de Marketing**. 12.ed. São Paulo: Pearson Education, 2006.

3. LOVELOCK, C.; WIRTZ, J. **Marketing de Serviços**. 5.ed. São Paulo: Prentice Hall, 2006.

Bibliografia Complementar

1. ALBRECHT, K. **Revolução nos Serviços**. São Paulo: Thomson Pioneira, 1992.
2. GARCIA, M. T.(org.) **Marketing & Comunicação para Pequenas Empresas**. São Paulo: Novatec, 2006.
3. KARSAKLIAN, E. **Comportamento do Consumidor**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2004.
4. LAS CASAS, A. L. **Plano de Marketing para Micro e Pequena Empresa**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2007.
5. MALHOTRA, N. K. **Introdução à Pesquisa de Marketing**. São Paulo: Pearson Education, 2005

Software(s) de Apoio:

Curso: **Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer**

Disciplina: **Segurança e Primeiros socorros**

Pré-Requisito(s): ---

Carga-Horária: **60h (80h/a)**

Número de créditos **4**

EMENTA

Introdução, evolução e importância da Segurança do Trabalho; Prevenção de incêndios; Prevenção de acidentes na água; Prevenção de acidentes em regiões selvagens; Prevenção de acidentes relacionados a temperaturas elevadas; Segurança nos esportes e recreação; Segurança em parques/brinquedos infantis.

Introdução aos primeiros socorros; Estado de Choque; Vertigens, desmaios e crises convulsivas; Hemorragias e ferimentos; Fraturas, entorses e luxações; Queimaduras; Ressuscitação Cardiopulmonar; Choque elétrico; Corpos estranhos; OVACE; Angina e Infarto; Acidentes com animais raivosos e peçonhentos; Afogamento e Mobilização e transporte

PROGRAMA

Objetivos

Estudar os meios que permitam eliminar ou, pelo menos, diminuir os acidentes do trabalho na área do lazer. Abordagem do conjunto de informações e conhecimentos sobre a forma de agir em situações de emergência; como prestar socorro a pessoas feridas em acidentes ou vítimas de mal súbito.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

Segurança do Trabalho aplicado a eventos de lazer

1. Introdução, evolução e importância da Segurança do Trabalho;
2. Prevenção de incêndios;
3. Prevenção de acidentes na água;
4. Prevenção de acidentes em regiões selvagens;
5. Prevenção de acidentes relacionadas a temperaturas elevadas;
6. Segurança nos esportes e recreação;
7. Segurança em parques/brinquedos infantis.

Primeiros Socorros

1. Introdução aos primeiros socorros.
- Conceito; Importância; Objetivos; Aspectos legais; Avaliação primária; Avaliação secundária.
2. Estado de Choque
- Conceito; Sinais; Conduta
3. Vertigens, desmaios e crises convulsivas
- Conceito; Sinais e sintomas; Conduta
4. Hemorragias e ferimentos
- Conceito; Classificação e tipos; Sinais e sintomas; Conduta.
5. Fraturas, entorses e luxações
- Conceito; Tipos; Sinais e sintomas; Condutas
6. Queimaduras
- Conceito; Classificação; Tipos; Sinais e sintomas; Condutas gerais e específicas
7. Ressuscitação Cardiopulmonar
- Conceito; Sinais e sintomas; técnica de reanimação cardiopulmonar
8. Choque elétrico
9. Corpos estranhos
- Classificação quanto à localização: olhos, ouvido, nariz e pele; Conduta; OVACE; Manobra de Heimlich.
10. Angina e Infarto
- Tipos; Sinais e sintomas; Conduta
11. Acidentes com animais raivosos e peçonhentos
- Tipos; Sinais e sintomas; Conduta; medidas preventivas
12. Afogamento
13. Mobilização e transporte
- Confecção de talas; Tipos de mobilização e transporte

Procedimentos Metodológicos

- Aulas expositivas e dialogadas;
- Discussão de textos e filmes;
- Estudos de casos;
- Seminários;

Recursos Didáticos

- Data show, computador, textos, artigos, capítulos de livros, filmes, quadro, lápis para quadro branco, internet.

Avaliação

- Avaliação escrita;
- Análise de estudos de casos;
- Seminários;
- Avaliação qualitativa (frequência e participação nas aulas e cumprimento das tarefas determinadas)

Bibliografia Básica

1. **GUIA DE PRIMEIROS SOCORROS.** São Paulo: Editora Abril, 2007.
2. HAFEN, B.; KARREN, K. FRANDSEN, K. **Primeiros Socorros para estudantes.** 7ª Ed. São Paulo, Ed: Manole, 2002.
3. **PRIMEIROS SOCORROS: COMO AGIR EM SITUAÇÕES DE EMERGÊNCIA.** Rio de Janeiro: SENAC, 2009. 144 p.
4. GONÇALVES, Edwar Abreu. **Manual de Segurança e Saúde no Trabalho.** São Paulo: LTr, 2000.

Bibliografia Complementar

1. BRASIL. Ministério do Trabalho e Emprego. **NR's – Normas Regulamentadoras de Segurança e Saúde do Trabalho.** URL.:<http://www.mtb.gov.br>
2. LOMBA, Marcos/Lomba, André. **SBVT- Suporte Básico à Vida no Trauma.** 2ª ed. Grupo Universo, Olinda/PE, 2004;
3. McSWAIN, Norman E..FRAME, Scott. SALOMONE, Jeffrey P.. PONS, Peter. CHAPLEAU, Chief Will. CHAPMAN, Gregory. MERCER, Steve.PHTLS – **Atendimento Pré-hospitalar ao Traumatizado.**5ª Ed. Elsevier, 2004;

Software(s) de Apoio:

ANEXO III – EMENTAS E PROGRAMAS DAS DISCIPLINAS DA UNIDADE TECNOLÓGICA DO NÚCLEO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO

Curso:	Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer		
Disciplina:	Princípios da Gestão no Esporte e Lazer	Carga-Horária:	60h (80h/a)
Pré-Requisitos	---	Número de Créditos	4

EMENTA

Primórdios e a Evolução Histórica da Administração. Campos de estudos da Administração. O que é Administração e Administrador. Administração e o contexto Organizacional; Tipos e modelos de estruturas Organizacionais. Habilidades, Papéis e Competências dos Administradores. Fundamentos Teóricos e Práticos da Administração. Planejamento; Organização; Liderança e Controle. Enfoque sobre as principais Teorias Antigas e Modernas da Administração. O Processo da Comunicação da Liderança e da Motivação. O processo decisório e a Tomada de decisão; o Futuro da Administração no Século XXI.

PROGRAMA

Objetivos

Visa proporcionar aos discentes do Curso de Tecnólogo em Gestão Desportiva e do Lazer uma visão geral do Conhecimento Administrativo e das diversas Teorias Administrativas, das diferentes abordagens dos Fenômenos Organizacionais e da evolução do Processo Administrativo através dos tempos, aplicáveis as Empresas, buscando desenvolver a eficácia de atuação desses Gestores, nos processos Administrativos atuais.

Possibilitar ao discente a identificação e a compreensão dos Fenômenos Organizacionais.

Familiarizar o discente com os aspectos característicos da Administração como campo de conhecimento, como fenômeno social e como campo de atuação profissional.

Analisar a evolução do Conhecimento Administrativo, mediante a compreensão das diversas Escolas e Teorias Administrativas e a sua fundamentação aplicável aos valores e princípios organizacionais na Era da Informação.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Os Primórdios da Administração
2. As Contribuições dos militares, da igreja, dos economistas liberais e dos filósofos
3. Introdução a Teoria Geral da Administração; Evolução do Pensamento Administrativo
4. Conceitos de Administração; de Administrador e de Organização
5. Funções e níveis das Organizações. As Empresas e seus Ambientes em mudança
6. Conceitos Básicos I: de Objetivos; Recursos; Processos; Funções Organizacionais; Eficiência e Eficácia Organizacional
7. Conceitos Básicos II: Definições dos Papéis e Habilidades necessárias aos Gestores; Competências dos Gestores
8. Enfoques sobre as Principais Teorias da Administração:
9. Teoria Científica de Taylor; Ford e a Linha de Produção em Massa; Teoria Clássica de Fayol;
10. Teoria das Relações Humanas – Elton Mayo;
11. Teoria da Burocracia – Max Webber
12. Teoria Japonesa da Qualidade: *Benchmarking* na busca da melhoria contínua e do combate aos desperdícios
13. Teoria Comportamental; Teoria Neoclássica. Administração por Objetivo; Desenvolvimento Organizacional e níveis do Planejamento Estratégico
14. Tipos e modelos de estrutura organizacional
15. Os Fundamentos da Administração e o Processo Administrativo
16. Planejamento; Organização; Liderança e Controle
17. Teoria dos Sistemas e Teoria da Contingência.
18. O Trabalho em Equipe como fundamental para o sucesso do Administrador
19. O Processo de Negociação; Administração de Conflitos; A Tomada de Decisão
20. As Funções Administrativas frente às Novas Tendências do Século XXI. O Processo da Globalização
21. A Influência da Tecnologia da Informação e as Mudanças Ambientais e Organizacionais para a Vantagem Competitiva.

Procedimentos Metodológicos

Levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o assunto a ser tratado em sala de aula;

Aulas expositivas e dialogadas;

Orientação de estudos dirigidos, seminários e pesquisas sobre os textos da Bibliografia Básica;

Recursos Didáticos

Material de apoio didático: Livros indicados na bibliografia básica

Quadro branco e pincel

Projetor Multimídia
Vídeos

Avaliação

Avaliações escritas e práticas,
Trabalhos individuais e em grupo (estudos dirigidos e pesquisas),
Apresentação dos trabalhos desenvolvidos (seminários e debates).

Bibliografia Básica

1. BATEMAN, T. S. **Administração: construindo vantagem competitiva**. Trad. Celso A. Rimoli. São Paulo: Atlas, 1998.
2. CHIAVENATO, I. **Introdução à Teoria Geral da Administração**. 7.ed. Completa. São Paulo: Campus, 2004.
3. _____. **Administração nos novos tempos**. São Paulo: Elsevier, 2007.
4. MAXIMIANO, A. C. A. **Fundamentos da Administração**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2008.
5. _____. **Teoria Geral da Administração: da revolução urbana à revolução digital**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2006.

Bibliografia Complementar

1. CHIAVENATO, I. **Introdução à Teoria Geral da Administração**. Edição compacta. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.
2. DUCKER, P. **Introdução à Administração**. 3.ed. São Paulo: Pioneira, 1998.
3. FARIA, J. C. **Administração: teorias e aplicações**. São Paulo: Thomson Pioneira, 2002.
4. LACOMBE, F. **Teoria Geral da Administração**. São Paulo: Saraiva, 2009.
5. MOTTA, F. C. P.; VASCONCELOS, I. F. G. **Teoria Geral da Administração**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	Carga-Horária: 60h (80h/a)
Disciplina:	Lazer e Políticas Públicas	Número de créditos 4
Pré-Requisito(s):	---	

EMENTA

Compreensão das políticas públicas de lazer em seus aspectos técnicos e sociais, buscando a superação da realidade vigente.

PROGRAMA

Objetivos

1. Compreender o processo de construção das políticas públicas de lazer nos âmbitos federal, estadual e municipal;
2. Aplicar os pressupostos e as diretrizes conceituais de políticas públicas de lazer que busquem a superação da realidade concreta, e priorizem o senso de cooperação, respeito às diferenças e estímulo à participação popular;
3. Contextualizar elementos e fases necessárias para implementação de políticas públicas de lazer norteadas pela ação comunitária;
4. Identificar mecanismos de avaliação e monitoramento das políticas públicas;
5. Apresentar as dimensões básicas necessárias à atuação do profissional.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

- Estado, sociedade e políticas públicas;
- Políticas públicas sociais e de lazer;
- As etapas das políticas públicas: formular, implementar, gerir, avaliar e monitorar;
- Atores sociais, democracia e participação;
- Perfil e formação do profissional de lazer para atuar na esfera pública.

Procedimentos Metodológicos

- Aulas teóricas expositivas com uso de recursos audiovisuais
- Estudo dirigido com textos de apoio
- Dinâmicas pedagógicas
- Proposição de pesquisas e seminários

Recursos Didáticos

Quadro branco, pincel, projetor multimídia e computador.

Avaliação

- Desempenho em sala de aula
- Atividades em grupo
- Apresentação e acompanhamento dos seminários

Bibliografia Básica

1. CARVALHO, A. et al. **Políticas públicas**. Belo Horizonte, MG: Editora UFMG, 2002.
2. FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 15.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.
3. MARCELINO, N. C. (org). **Políticas Públicas setoriais de Lazer: o papel das prefeituras**. Campinas, SP: Autores Associados, 1996.
4. BERGER, P.; LUCKMANN, T. **A construção social da realidade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1985.

Bibliografia Complementar

1. FREIRE, P. **Educação e Mudança**. 11.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.
2. FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 16 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000. Coleção Leitura.
3. SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. **Esporte, arte e lazer**. Sob o olhar dos que fazem. SEMEC, Belém, PA: Graphitte Editora, 2002.
4. Seminário Nacional de Políticas em Esporte e Lazer, 2., 2002, Porto Alegre. **Desenvolvimento e formação de pessoal para o esporte e lazer**. Prefeitura Municipal de Porto Alegre, 2002.
5. Seminário Nacional de Políticas em Esporte e Lazer, 4., 2004, Caxias do Sul, RS.
6. MARCELLINO, N. C. (org). **Formação e desenvolvimento de pessoal em Lazer e esporte**. Campinas, SP: Papirus, 2003. (Coleção Fazer/lazer)
7. MASCARENHAS, F. **Lazer como prática da liberdade: uma proposta educativa para a juventude**. 2.ed. Goiânia: UFG, 2004.
8. VELHO, G. **Antropologia Urbana: cultura e sociedade no Brasil e Portugal**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	Carga-Horária: 60h (80h/a)
Disciplina:	Planejamento e Gestão de Projetos e Programas de Esporte e de Lazer	Número de créditos 4
Pré-Requisito(s):	---	

EMENTA

Desenvolvimento de projeto e programas e esporte e lazer com base em preceitos técnicos e teóricos elaboração e desenvolvimento de projetos.

PROGRAMA

Objetivos

- Planejar, monitorar e avaliar projetos e programas em esporte e lazer;
- Estudar as etapas que compõe o desenvolvimento do projeto, desde à concepção do até a execução, e suas formas de controle;
- Compreender as diferenças entre os objetivos de cada etapa do projeto;
- Analisar o papel do tecnólogo de Gestão Desportiva e de Lazer em cada esfera da execução de um programa/ projeto e as características necessárias para o desempenho da função.
- Conhecer as principais áreas de intervenção e os programas e projetos sociais existentes no campo do esporte e lazer;
- Orientar no controle e monitoramento de redes sociais que possam facilitar e contribuir na execução dos programas e projetos sociais.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Planejamento: conceitos
2. Tipos de planejamento: estratégico, Planejamento Tecnocrático, Planejamento Estratégico, Planejamento Participativo.
3. Estrutura básica de um projeto
4. Elaborando o diagnóstico
5. Princípios do diagnóstico
6. Esclarecimento de objetivos da avaliação e análise do contexto: determinação do que avaliar e mapeamento do contexto político envolvido (relações de poder, interesses);
7. Identificação e seleção de perguntas avaliativas;
8. Identificação de indicadores: índices relacionados às perguntas avaliativas;
9. Seleção de fontes e métodos de informação: determinação de amostras, métodos de
10. Análises de dados e determinação de forma de comunicação dos resultados obtidos na
11. Análise de resultados;
12. A fase de análise envolve o manuseio e interpretação de dados quantitativos (frequências, médias, desvios-padrão, quantidades), dados qualitativos.

Procedimentos Metodológicos

- Aula expositiva e participativa com leituras prévias
- Seminários

Recursos Didáticos

Quadro branco, pincel, projetor multimídia e computador.

Avaliação

Participação nas discussões em sala de aula e nos seminários propostos com foco no programa.

Bibliografia Básica

1. ARMANI, Domingos. **Como elaborar projetos?** Guia pratico para elaboração e gestão de projetos sociais. Porto Alegre: Tomo, 2004.
2. COBRA, Marcos. **Administração de marketing.** São Paulo, Atlas. 1990.
3. COHEN, Ernesto; FRANCO, Rolando. **Avaliação de projetos sociais.** 3. Ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
4. LUCCK, HELOÍSA. **Metodologia de projetos:** uma ferramenta de planejamento e gestão. 7. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
5. VAZ, Gil Nuno. **Marketing institucional:** o mercado de ideias e imagens. Pioneira, 1995.
6. ZINGONI, Patrícia; RIBEIRO, Carla Andréa. **Elaboração, monitoramento e avaliação de projeto sócia de lazer.** Brasília: SESI/DN, 2006.
7. MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). **Lazer: formação e atuação profissional.** Campinas, SP: Papirus, 1995.

Bibliografia Complementar

1. GRUPO DE ESTUDOS DO TERCEIRO SETOR. **Captação de recursos da teoria à prática**. Baseado no material escrito por Ann Speak, Boyd McBride e Ken Shipley para as oficinas de Desenvolvimento e Captação de Recursos do Projeto Gets - United Way do Canadá. Disponível em: <http://www.sosma.org.br/files/pFiles/6.pdf>. Acesso em: 20 fev 2010.
2. KOTLER, Philip. **Administração de marketing**: a edição do novo milênio. São Paulo: Prentice Hall, 2000.
3. CRUZ, Célia M. e ESTRAVIZ, Marcelo; **Captação de diferentes recursos para organizações sem fins lucrativos**. São Paulo: Global, 2000.
4. DUMAZEDIER, Joffre. A revolução Cultural do tempo livre. SP: SESC, 1994.
5. MELO, Victor Andrade de & ALVES JÚNIOR, Drummond. Introdução ao lazer. Barueri, SP: Manole, 2003.

Curso:	Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	
Disciplina:	Organização de Eventos e Legislação Esportiva	Carga-Horária: 60h (80h/a)
Pré-Requisito(s):	---	Número de créditos 4

EMENTA

Conceituação de eventos. Histórico: origem e evolução dos eventos. Mercado regional, nacional e internacional de eventos. Classificação e tipologia de eventos. Análise mercadológica dos eventos. Segmento de Eventos e cidades turísticas. Captação de recursos e viabilidade econômica de eventos. Eventos: planejamento e gestão. Cerimonial, protocolo e etiqueta. Captação de e: políticas, estratégias e diferenciais competitivos. Elaboração de projetos. Profissionais de eventos. Eventos de lazer. Eventos, lazer e sustentabilidade. Marketing em eventos.

PROGRAMA

Objetivos

- Proporcionar aos alunos elementos e noções básicas sobre planejamento e organização de eventos, atividades e processos; aliados a uma visão do mercado e sua importância para o setor e profissional do lazer.
- Discutir conceitos, técnicas de planejamento e realização de eventos;
- Estudar os nichos de mercado turístico, relacionando-os ao segmento de Eventos;
- Organizar e operacionalizar na prática, um evento acadêmico durante o período da disciplina de Organização de Eventos de Lazer.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

Unidade I:

1. Conceitos de eventos;
2. Histórico e evolução do mercado de eventos;
3. Tipos de eventos;
4. Fases dos eventos: Concepção, Pré-Evento, Trans-Evento e Pós-Evento;
5. Planejamento e organização de eventos;
6. A empresa de eventos: organização e funcionamento;
7. Captação de eventos;
8. A importância do turismo de eventos na economia local.

Unidade II:

1. Benefícios e o significado dos eventos para a hotelaria;
2. Tipos de contratos para a realização de um evento;
3. Cerimonial e Protocolo, recepções oficiais e banquetes;
4. Providências relativas à organização de eventos na hotelaria local, lista de convidados, convites, trajes, composição de mesas e ornamentação;
5. Profissionais de eventos;
6. Eventos de lazer;
7. Eventos, lazer e sustentabilidade;
8. Marketing em eventos.

Procedimentos Metodológicos

Aulas expositivas com utilização de recursos audiovisuais, análises de textos, visitas técnicas (aulas práticas), viabilização de aulas de campo, realização de pesquisas e realização de eventos comerciais, sociais e acadêmicos no âmbito do lazer.

Recursos Didáticos

Quadro branco, pincel, projetor multimídia e computador.

Avaliação

A Avaliação será contínua, por meio de trabalhos em grupo e individual, participação nas aulas, da assiduidade e pontualidade e, postura/ participação nas aulas práticas e teóricas, além, da realização de avaliação escrita, de seminários e realização de um evento (no mínimo) ao término da disciplina.

Bibliografia Básica

1. ADRANDE, R. B. **Manual de eventos**. Caxias do Sul/RS: EDUCS, 1999.
2. CESCA, C. G. G. **Organização de eventos**: manual para planejamento e execução. São Paulo: Summus, 1997.

3. EVENTOS: **Oportunidade de novos negócios**. Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2000.
4. MATIAS, M. **Organização de eventos**: procedimentos e técnicas. São Paulo: Manole, 2001.
5. MEIRELLES, G. F. **Tudo sobre eventos**. São Paulo: STS, 1999.
6. MELO NETO, F. P. de. **Criatividade em eventos**. São Paulo: Contexto, 2000.
7. OLIVEIRA, J. B. **Como promover eventos**: cerimonial e protocolo na prática. São Paulo: Madras, 2000.
8. TURISMO DE EVENTOS. Porto Alegre: SEBRAE-RS, 2000.

Bibliografia Complementar

1. BARATA, M. C.; BORGES, M. M. **Técnicas de Recepção**. Rio de Janeiro: Ed. SENAC, 1998.
2. BRITTO, J.; FONTES, N. **Estratégias para eventos**: uma ótica do marketing e do turismo. São Paulo: Aleph, 2002.
3. FREUND, F. T. **Festas e Recepções**: gastronomia, organização e cerimonial. Rio de Janeiro: Ed. SENAC, 2002.
4. GIACAGLIA, M. C. **Organização de eventos**: teoria e prática. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	
Disciplina:	Captação de recursos	Carga-Horária: 30h (40h/a)
Pré-requisitos(s):	---	Número de créditos 2

EMENTA

Aprofundamento da reflexão sobre o processo de construção de projetos de captação de recursos. . Ambiente de reflexão, debates e elaboração de projetos. Articulação entre editais e o mercado de trabalho para o processo de definição de projetos no campo do esporte e lazer.

PROGRAMA

Objetivos

- Dominar conhecimentos técnicos e teóricos pertinentes à captação de recursos financeiros na execução de eventos;
- Desenvolver a competência na captação de recursos para a execução de projetos em esporte e lazer.
- Conhecer as ferramentas usadas no trabalho de captação de recursos.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. O projeto e estratégias de captação de recursos;
2. A elaboração do projeto;
3. Identificação e replanejamento (diagnóstico);
4. Elaboração (marco lógico);
5. Plano de marketing;
6. Contrapartidas;
7. Plano de cotas;
8. Avaliação (sistema de avaliação e monitoramento);
9. Prestação de contas. (Elaboração do relatório final);
10. As estratégias de captação de recursos;
11. Histórico do financiamento à cultura: do mecenato ao investimento social privado;
12. Fases do processo de captação de recursos;
13. Fontes de captação de recursos;
14. Leis de incentivos a cultura;
15. Editais públicos;
16. A cultura como ferramenta para o desenvolvimento de ações de comunicação e marketing;
17. Desenvolvimento e apresentação de uma proposta de patrocínio;
18. Fases do processo de captação de recursos;
19. Fontes de captação de recursos;
20. Leis de incentivos a cultura;
21. Editais públicos;
22. O esporte e lazer como ferramenta para o desenvolvimento de ações de comunicação e marketing;
23. Desenvolvimento e apresentação de uma proposta de patrocínio.

Procedimentos Metodológicos

Aulas Expositivas articuladas com exercícios práticos. Relatos de experiências com profissionais da área com experiências em projetos, programas e captação de recursos.

Recursos Didáticos

Quadro branco, pincel, projetor multimídia e computador.

Avaliação

Participação nas discussões em sala de aula e nos seminários propostos com foco no programa citado e nas monografias construídas.

Bibliografia Básica

1. ARMANI, Domingos. **Como elaborar projetos?** Guia pratico para elaboração e gestão de projetos sociais. Porto Alegre: Tomo, 2004.
2. COBRA, Marcos. **Administração de marketing.** São Paulo, Atlas. 1990.
3. COHEN, Ernesto; FRANCO, Rolando. **Avaliação de projetos sociais.** 3. Ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
4. LUCCK, HELOÍSA. **Metodologia de projetos:** uma ferramenta de planejamento e gestão. 7. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
5. VAZ, Gil Nuno. **Marketing institucional:** o mercado de ideias e imagens. Pioneira, 1995.

6. ZINGONI, Patrícia; RIBEIRO, Carla Andréa. **Elaboração, monitoramento e avaliação de projeto sócia de lazer**. Brasília: SESI/DN, 2006.

Bibliografia Complementar

1. CRUZ, Célia M. e ESTRAVIZ, Marcelo; **Captação de diferentes recursos para organizações sem fins lucrativos**. São Paulo: Global, 2000.
2. GRUPO DE ESTUDOS DO TERCEIRO SETOR. **Captação de recursos da teoria à prática**. Baseado no material escrito por Ann Speak, Boyd McBride e Ken Shipley para as oficinas de Desenvolvimento e Captação de Recursos do Projeto Gets - United Way do Canadá. Disponível em: <http://www.sosma.org.br/files/pFiles/6.pdf>. Acesso em: 20 fev 2010.
3. KOTLER, Philip. **Administração de marketing**: a edição do novo milênio. São Paulo: Prentice Hall, 2000.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	Carga-Horária: 30h (40h/a)
Disciplina:	Práticas Corporais no Lazer	Número de créditos 2
Pré-Requisito(s):	---	

EMENTA

Abordagem dos fundamentos teórico-metodológicos relacionados às diferentes práticas corporais, especialmente no contexto da atuação profissional no campo do lazer e do esporte fomentando o diálogo homem/natureza/cultura, vislumbrando-o como vivências de lazer no tempo livre.

PROGRAMA

Objetivos

- Compreender a importância da relação homem e natureza/cultura
- Identificar as práticas corporais como vivências para o lazer e saúde
- Caracterizar as práticas corporais na nossa cultura
- Compreender práticas corporais como autoconhecimento e prazer.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

UNIDADE I:

1. Práticas corporais, conhecimento e educação
2. A imagem olímpica
3. Esporte como prática de lazer
4. Ginástica, educação e lazer
5. Ginástica e saúde
6. Dança e lazer

UNIDADE II:

1. Lutas como patrimônio cultural
2. Práticas corporais e autoconhecimento
3. Expressividade, prazer e jogo
4. Jogos na natureza
5. Práticas corporais e reintegração

Procedimentos Metodológicos

- Aula expositiva e participativa com leituras prévias
- Leituras dinâmicas com estratégias lúdicas metodológicas
- Seminários

Recursos Didáticos

Quadro branco, pincel, projetor multimídia e computador.

Avaliação

Participação nas discussões em sala de aula e nos trabalhos propostos com foco no programa citado acima.

Bibliografia Básica

1. MARIOTTI, H. **As paixões do ego**: complexidade, política e solidariedade. São Paulo: Palas Athena, 2000.
2. MASI, D. **O ócio criativo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.
3. PIERRAKOS, J. C. **Energética da essência**: desenvolvendo a capacidade de amar e de curar. São Paulo: Cultrix, 1990.
4. _____ (Org.) **Corpo e história**. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.

Bibliografia Complementar

1. LOWEN, A. **Bioenergética**. São Paulo: Summus, 1982.
2. LOWEN, A.; LOWEN, L. **Exercícios de bioenergética**: o caminho para uma saúde vibrante. São Paulo, SP: Ágora, 1985.
3. SOARES, C. **Educação física: raízes européias e Brasil**. Campinas, SP: Autores Associados, 1994.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	Carga-Horária: 60h (80h/a)
Disciplina:	Festa e Ludicidade	Número de créditos 4
Pré-requisito(s):	---	

EMENTA

Estudo de diferentes abordagens sobre o fenômeno da festa. Rito e festa. Festa como efervescência coletiva, como ato social, como fundamento de comunicação e de elo entre diferentes valores culturais. Relação entre festa, memória e identidade. Festas sagradas e profanas. Processos de transformação e de espetacularização da festa. Significados e imagens de diferentes formas de sociabilidades humanas. Festa e alimentação.

PROGRAMA

Objetivos

- Compreender as festas, a partir de uma discussão teórico-empírica, como fundamento da vida social e individual, como formas coletivas de sociabilidades e de socialidades, de comunhão, de solidariedade, de efervescência, de prazer, de êxtase, de ludicidade, de transgressão de valores estabelecidos, de conflitos, produzidas e vivenciadas pelos homens em sociedade;
- **Compreender a festa como um ato social, político e histórico;**
- **Reconhecer algumas abordagens antropológicas e sociológicas sobre a festa;**
- Compreender a festa como uma forma lúdica de sociação e como um fundamento de comunicação;
- Analisar a relação entre rito, festa, memória e identidade;
- Entender a complementaridade entre as dimensões sagrado e profano nos fenômenos festivos;
- Reconhecer as diferentes formas de sociabilidades e socialidades festivas;
- Entender o processo de transformação e de espetacularização e das festas;
- Perceber as dimensões de prazer, êxtase e conflito nos fenômenos festivos;
- Entender as relações entre festa e alimentação;
- Entender as novas formas de festividades.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Festa como fundamento da vida social de grupos
2. Concepções teóricas sobre a festa
3. Festa como formas de efervescências coletivas
4. Festa como fundamento de comunicação e de diálogos entre valores culturais diversos
5. Festa como forma lúdica de sociação
6. Diferentes formas de sociabilidades e de socialidades
7. Festa, memória e identidade
8. Dimensões sagrada e profana da festa
9. Relação entre festa e alimentação

Procedimentos Metodológicos

A compreensão da proposta da disciplina requer noções sobre os conceitos de cultura e de sociedade que são trabalhados na disciplina de Cultura e Sociedade assim como de disciplinas no campo específico do lazer. Apesar das bases científico-tecnológicas serem de natureza mais teóricas, os conteúdos podem subsidiar projetos integradores e ser trabalhados a partir de atividades teórico-práticas como, por exemplo, pesquisas empíricas e visitas técnicas.

Recursos Didáticos

- Leitura prévia de textos obrigatórios sobre as temáticas propostas.
- Exposição dialogada das temáticas de estudo e debate em sala de aula.
- Apreciação e análise de vídeos e filmes relacionados aos conteúdos programáticos.
- Aula expositiva dialogada
- Seminários
- Painel integrado
- Pesquisa teórico-empírica e bibliográfica

Avaliação

- Avaliação escrita individual;
- Exercícios em sala de aula;

- Resenhas, comentários e resumos de textos;
- Elaboração de pesquisa de campo e de artigos científicos;
- Trabalhos em grupo.

Bibliografia Básica

1. CARVALHO, J. J. C. **Espetacularização e canibalização das culturas populares**. In: I Encontro Sul-Americano das Culturas Populares e II Seminário Nacional de Políticas Públicas para as Culturas Populares. São Paulo: Instituto Polis; Brasília, DF: Ministério da Cultura, 2007. p. 79-101.
2. DANTAS, I. D. **Festa, comida e identidade: o chouriço sertanejo**. Anais do IX Encontro de Ciências Sociais Norte e Nordeste (CISO). UFPE - URPE, Recife-PE, 2009.
3. EHRENREICH, B. **Dançando nas ruas: uma história do êxtase coletivo**. Tradução Julián Fuks. Rio de Janeiro: Record, 2010.
4. JÚNIOR, O. P. L. Festa e religiosidade. In: **Vivência**. UFRN/CCHLA. Vol. 13, n. 1, jan./jun., 1999. pp. 31-38.
5. MAGNANI, J. G. C. **Festa no pedaço: cultura popular e lazer na cidade**. 2ª ed. São Paulo: Hucitec / UNESP, 1998.
6. PEREZ, L. P. **A festa na vida: significados e imagens**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

Bibliografia Complementar

1. BRANDÃO, C. R. **Cultura na rua**. Campinas-SP: Papirus, 2001.
2. CALLOIS, R. **O homem e o sagrado**. Tradução de Germiniano Cascais Franco. Lisboa: Ed. 70, 1988.
3. CAVIGNAC, J. Festas e penitências no sertão. In: **Vivência**. UFRN/CCHLA. vol. 13, n. 1, jan./jun., 1999.
4. CHIANCA, L. **A festa do interior: São João, migração e nostalgia em Natal no século XX**. Natal, RN: EDUFRN - Editora da UFRN, 2006.
5. _____. Imagens rurais e identidades cidadinas na festa junina. In: **Os Urbanitas - Revista de Antropologia Urbana**. Ano 4, vol. 4, n. 6, dez., 2007. <<http://www.aguaforte.com/osurbanitas6.html>>. Acesso em: 15 de janeiro de 2007.
6. CHINELLI, F. O projeto pedagógico das Escolas de Samba e o acesso à cidadania - o caso da Mangueira. In: Educação e Multiculturalismo - favelados e meninos de rua. **Cadernos CEDES**, n.33, p.43-74. São Paulo: Cortez, 1993.
7. CUNHA, M. C. P. (org.) **Carnavais e outras fretas: ensaios de história social da cultura**. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, CECULT, 2002.
8. DORNELLES, J. Festa na rede e na second life. In: **Os Urbanitas - Revista de Antropologia Urbana**. Ano 4, vol. 4, n. 6, dez., 2007. <<http://www.aguaforte.com/osurbanitas6.html>>. Acesso em: 15 de janeiro de 2007.
9. EHRENREICH, B. **Dançando nas ruas: uma história do êxtase coletivo**. Tradução Julián Fuks. Rio de Janeiro: Record, 2010.
10. FISCHLER, C.; MASSON, E. **Comer: a alimentação de franceses, outros europeus e americanos**. Tradução de Ana Luiza Ramazzina guirardi. São Paulo: Editora do Senac São Paulo, 2010.
11. LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.
12. DAMATTA, R. **Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.
13. _____. **O que faz o Brasil, Brasil?** 12 ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.
14. DANTAS, M. I. **Do monte à rua: cenas da festa de Nossa Senhora das Vitórias**. Natal: Editora do IFRN, 2010.
15. DURKHEIM, E. **As formas elementares de vida religiosa: o sistema totêmico na Austrália**. Tradução de Joaquim Pereira Neto; revisão José Joaquim Sobral. São Paulo: Edições Paulina, 1989.
16. DUVIGNAUD, J. **Festas e civilizações**. Tradução L. F. Raposo Fontenelle. Fortaleza: Edições Universidade Federal do Ceará; Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1983.
17. ITANI, A. **Festas e calendários**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
18. MACIEL, M. E. **Churrasco à gaúcha**. Porto Alegre: Horizontes Antropológicos. Ano 2, n. 4, p. 34-48, jan/jan. 1996.
19. MAFFESOLI, M. **A conquista do presente**. Tradução de Alípio de Sousa Filho: Argos, 2001.
20. MAIA, C. E. S. O retorno para a festa e a transformação mágica do mundo: nos caminhos da emoção. In: ROSENDAHL, Z.; CORRÊA, R. L. **Religião, identidade e território**. (Orgs). Rio de Janeiro: EdUERJ, 2001.
21. MAGNANI, J. G. (Org.). **Na metrópole: textos de antropologia urbana**. São Paulo: Ed. USP/FAPESP, 1996.
22. MARTINS, M. C. B. **Sobre festas e celebrações: as reduções do Paraguai (Séculos XVII e XVIII)**. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo; Porto Alegre: ANPUH, 2006.
23. MERIOT, C.. Festas, máscaras e sociedades. **Vivência**. V. 13, nº 1, (jan./jun. 1999) EDUFRN, UFRN, Natal, 1999.
24. MONTANARI, M. **Comida como cultura**. Tradução Letícia Martins de Andrade. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.
25. PASSOS, M. (org.). **A festa na vida: significado e imagens**. Petrópolis-RJ: Vozes, 2002.
26. PEREZ, L. P. **Por uma antropologia da festa: reflexões sobre o perspectivismo festivo**. XXIV Reunião Brasileira de Antropologia. Recife, 2004.
27. POULAIN, J. **Sociologias da alimentação: os comedores e o espaço alimentar**. Tradução de Rossana Pacheco da Costa Proença, Carmem Silva Rial, Jaimir Conte. Florianópolis: Ed. UFSC, 2004.
28. PIRES, M. J. **Lazer e turismo cultural**. São Paulo: Manole, 2001.
29. SEGALEN, M. **Ritos e rituais contemporâneos**. Tradução Maria de Lourdes Menezes. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2002.

Software(s) de Apoio:

- Power point – Microsoft Office.

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	Carga-Horária: 60h (80h/a)
Disciplina:	Gestão da Qualidade em Empresas de Lazer	Número de créditos 4
Pré-Requisito(s)	---	

EMENTA

Introdução à qualidade e à produtividade. Modelos para operacionalização da função qualidade nas organizações. Aspectos comportamentais. Qualidade organizacional. Sistemas de Medição. Ferramentas e indicadores da qualidade e da produtividade. Estruturas de incentivos para a promoção da qualidade e da produtividade. Auditoria da qualidade. Qualidade em Serviços: Normatizações e certificações. Gestão da qualidade total.

PROGRAMA

Objetivos

Analisar a abordagem da qualidade em serviços, considerando-se os aspectos estratégicos da qualidade e a possibilidade de integração de sistemas e de medição. Possibilitar o entendimento dos conceitos e importâncias dos Sistemas e Ferramentas da Qualidade nas Organizações, hoje, impactadas pelo padrão de exigências dos consumidores, sempre em busca de produtos e atendimento inovadores, para atender as suas necessidades.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. EVOLUÇÃO HISTÓRICA E O DESENVOLVIMENTO DA QUALIDADE

- 1.1. Conceitos de Qualidade
- 1.2. Histórico da Qualidade

2. MEDIÇÃO DA QUALIDADE

- 2.1. Inspeção da Qualidade
- 2.2. Controle Estatístico do Processo (CEP)
- 2.3. Garantia da Qualidade

3. GESTÃO ESTRATÉGICA DA QUALIDADE

- 3.1. Trilogia de Juran
- 3.2. Norma ISO 9001
- 3.3. Planejamento Estratégico
- 3.4. Análise Crítica pela Direção

4. SISTEMAS INTEGRADOS DE GESTÃO

- 4.1. Indicadores da Qualidade e Produtividade
- 4.2. Requisitos básicos de outros sistemas de gestão
- 4.3. Qualidade Total em Serviços

5. FERRAMENTAS E METODOLOGIAS DA QUALIDADE

- 5.1. Qualidade e desempenho
- 5.2. Cartas de Dispersão e de Controle
- 5.3. Diagrama de Pareto
- 5.4. Ciclo PDCA
- 5.5. Plano de Ação 5W2H

Procedimentos Metodológicos

- Levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o assunto a ser tratado em sala de aula;
- Aulas expositivas e dialogadas;
- Orientação de estudos dirigidos, seminários e pesquisas sobre os textos da Bibliografia Básica;
- Realização de visitas Técnicas a Empresas de Lazer;
- Palestrantes convidados para dissertar sobre aspectos da Qualidade em sua organização (Medição e Metodologia) .

Recursos Didáticos

- Material de apoio didático: Livros indicados na bibliografia básica
- Quadro branco e pincel
- Projetor Multimídia
- Vídeos

Avaliação

Avaliações escritas e práticas,

Trabalhos individuais e em grupo (estudos dirigidos e pesquisas),
Apresentação dos trabalhos desenvolvidos (seminários e debates).

Bibliografia Básica

1. BALLESTERO-ALVAREZ, M. E. **Gestão de Qualidade, produção e operações**. São Paulo: Atlas, 2010.
2. KARSAKLIAN, E. **Comportamento do Consumidor**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2004.
3. LAS CASAS, A. L. **Qualidade Total em Serviços**: Conceitos, Exercícios, Casos práticos. São Paulo: Atlas, 2008.

Bibliografia Complementar

1. FALCONI, V. **TQC – Controle da Qualidade Total**. 8.ed. Belo Horizonte: Indg Tecnologia e Serviços Ltda, 2004.
2. KAPLAN, R.. S.; NORTON, D.. P. **Mapas estratégicos**: Balanced Scorecard. Rio de Janeiro: Campus, 2004.
3. LOVELOCK, C.; WIRTZ, J. **Marketing de Serviços**. 5.ed. São Paulo: Prentice Hall, 2006.
4. MIGUEL, P. A. C., CARPINETTE, L. C. R., GEROLAMO, M. C. **Gestão da qualidade ISO 9001**: 2008 - Princípios e requisitos. 3.ed. São Paulo: Atlas, 2010.
5. PALADINI, E. P. **Gestão Estratégica da Qualidade**: princípios, métodos e processos. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2009.
6. ZACARIAS, O.J. **NBR ISO 9001:2000**: Conhecendo e implantando uma ferramenta de gestão empresarial. São Paulo: Associação Religiosa Imprensa da Fé, 2001.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	Carga-Horária: 60h (80h/a)
Disciplina:	Planejamento de Equipamentos e Espaços de Lazer	Número de créditos 4
Pré-Requisito(s):	---	

EMENTA

Concepções de espaços e equipamentos de lazer. Urbanismo e lazer. O lazer nas cidades contemporâneas. Tipos de espaços e equipamentos de lazer. Projeto de espaços e equipamentos de lazer.

PROGRAMA

Objetivos

- Conhecer as tipologias e características referentes a espaços e equipamentos de lazer;
- Entender o contexto do lazer nas cidades contemporâneas;
- Compreender a contribuição da arquitetura e do urbanismo como ferramentas para o planejamento dos espaços e equipamentos de lazer nas cidades;
- Conhecer e refletir sobre a realidade local e regional, relativa aos equipamentos existentes;
- Produzir novos discursos e práticas sobre os espaços destinados ao lazer nas cidades, a partir das observações e reflexões realizadas.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. A produção da cidade contemporânea;
2. O urbanismo e o lazer;
3. O lazer na cidade: inserção de espaços e equipamentos de lazer;
4. Equipamentos de lazer: finalidades, tipologias, materiais, acessibilidade e requisitos necessários;
5. Metodologia para planejamento de espaços e equipamentos de lazer: diagnóstico e desenvolvimento de projetos;
6. Aspectos ligados à implantação de espaços e equipamentos de lazer: apropriação, manutenção e usos;
7. Caracterização dos espaços e equipamentos de lazer no Brasil, no Rio Grande do Norte e em Natal.

Procedimentos Metodológicos

O conteúdo dessa disciplina não precisa estar ligado a assuntos trabalhados em outras disciplinas. Há necessidade de pesquisas *in loco*, feitas pelos alunos, bem como aulas de campo, buscando relacionar a teoria vista na sala de aula à realidade. Pesquisas e trabalhos podem ser desenvolvidos pelos alunos, de forma a integrar conhecimentos de outras disciplinas, mas não necessariamente deve haver realização de projetos integradores.

Recursos Didáticos

- Datashow;
- Exposição oral;
- Trabalhos em grupo;
- Pesquisa de campo;
- Visitas técnicas.

Avaliação

Avaliação escrita individual;
Exercícios em sala de aula;
Trabalhos em grupo, com realização de pesquisa de campo.

Bibliografia Básica

1. CAMARGO, Luiz Octávio de Lima. **O que é Lazer** 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 2008.
2. LIMA, Dália Maria Maia Cavalcanti de. **Nos caminhos do lazer** a infra-estrutura urbana e o espaço do lazer norte-riograndense. Natal, RN: [s.n.], 2002.
3. MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). **Políticas públicas de lazer** Campinas, SP: Alínea, 2008.
4. RIBEIRO, Fernando Telles. **Novos espaços para esporte e lazer** planejamento e gestão de instalações para esporte e lazer planejamento e gestão de instalações para esporte, educação física, atividades físicas e lazer 1. ed. São Paulo: Ícone, 2011.
5. WERNECK, Christianne Luce. **Lazer e mercado**. Campinas, SP: Papirus, 2001.

Bibliografia Complementar

1. LIMA, Dália Maria Maia Cavalcanti de; MAIA, Lerson Fernando dos Santos; OLIVEIRA, Marcus Vinícius de Faria (org.). **Políticas de lazer e suas múltiplas interfaces no cotidiano urbano**. Natal, RN: CEFET/RN, 2007.
2. MAGNANI, José Guilherme Cantor. **Festa no pedaço**: cultura popular e lazer na cidade. 2. ed. São Paulo: Hucitec, 1998.
3. MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e humanização**. 7. ed. Campinas, SP: Papirus, 2003. 88 p.

Software(s) de Apoio:

- Power Point – Microsoft Office.

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	
Disciplina:	Princípio da Gestão para a Qualidade de Vida	Carga-Horária: 60h (80h/a)
Pré-Requisito(s):	---	Número de créditos 4

EMENTA

Conceito de qualidade de vida (QV), saúde, bem-estar e estilo de vida. Fazer abordagens sobre a era da QV. Discutir os pressupostos da QV. Conhecer as dimensões da QV (física, emocional, social e espiritual). Relacionar a QV com os estilos de vida da sociedade moderna. Relacionamentos humanos e qualidade de vida. Relacionar a QV com o lazer.

PROGRAMA

Objetivos

Discutir embasamentos teóricos metodológicos sobre as principais estratégias para se adotar a qualidade de vida enfocando os fatores internos e externos, bem como, suas relações com o lazer no processo de humanização.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Qualidade de vida e seus pressupostos;
2. Dimensões da qualidade de vida;
3. Identidade e indicadores da QV;
4. Satisfação e qualidade de vida;
5. Os riscos e oportunidades de lazer;
6. Viver com qualidade;
7. Qualidade de vida e estilo de vida;
8. Como medir a QV.

Procedimentos Metodológicos

- Aulas expositivas e dialogadas;
- Discussão de textos e filmes;
- Estudos de casos;
- Seminários;
- Pesquisa.

Recursos Didáticos

- Data show, computador, textos, artigos, capítulos de livros, filmes, quadro, lápis para quadro branco, internet.

Avaliação

- Avaliação escrita;
- Análise de estudos de casos;
- Seminários;
- Construção de um artigo.
- Avaliação qualitativa (frequência e participação nas aulas e cumprimento das tarefas determinadas)

Bibliografia Básica

1. BURGOS, M.; PINTO, L. (Orgs.). **Lazer e estilo de vida**. Santa Cruz do Sul, RS: EDUNISC, 2002.
2. GONÇALVES, A; VILARTA; R. **Qualidade de vida e Atividade Física**. Barueri, SP, Manole, 2004.
3. MOREIRA, W. **Qualidade de vida**. Complexidade e educação. Campinas, SP: Papyrus, 2001.
4. OGATA, A.; SIMURRO, O. **Guia prático de qualidade de vida: como planejar e gerenciar o melhor programa para a sua empresa**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.
5. OGATA, A.; MARCHI, R. **WELLNESS: seu guia de bem-estar e qualidade de vida**. Rio de Janeiro:Elsevier, 2008.

Bibliografia Complementar

1. CSIKSZENTMIHALYI, M. **A descoberta do fluxo: a psicologia do envolvimento com a vida cotidiana**. Tradução de Pedro Ribeiro. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
2. FLECK, M. **A avaliação de qualidade de vida: Guia para profissionais de saúde**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	Carga-Horária: 60h (80h/a)
Disciplina:	Mídia e Recurso e Multimídia	Número de créditos 4
Pré-Requisito(s):	---	

EMENTA

Tecnologias da informação e da comunicação; cultura; o papel da imagem na sociedade contemporânea; A televisão e suas seduções; múltiplas linguagens: fotografia, cinema, vídeo; projetos multimídias.

PROGRAMA

Objetivos

- Compreender o papel da imagem e das tecnologias da informação e da comunicação na cultura contemporânea.
- Compreender os elementos básicos que compõem as diversas linguagens audiovisuais.
- Desenvolver um projeto multimídia abordando temáticas do lazer e utilizando os conhecimentos adquiridos durante o curso.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. O papel da imagem e das tecnologias da informação comunicação e da comunicação na cultura contemporânea.
2. O que é tecnologia
3. A sociedade do conhecimento ou da informação?
4. A interferência dos meios de comunicação no nosso conhecimento.
5. Análise de produtos da TV
6. Os meios audiovisuais - critérios para a compreensão
7. Fotografia
8. Elementos básicos da fotografia
9. Cinema e vídeo
10. Da idéia à edição
11. Projeto multimídia
12. O computador como meio-síntese

Procedimentos Metodológicos

Os trabalhos da disciplina de multimídia e conhecimento, serão realizados em 2 etapas distintas, porém integradas: a primeira, composta de dois momentos – teoria e ateliê. A etapa teoria, consistirá na discussão de alguns textos teóricos sobre aspectos da sociedade contemporânea, particularmente no que diz respeito a influência da imagem e dos meios de comunicação na definição dos contornos dessa sociedade e tem como objetivo preparar o aluno para compreender criticamente esses meios; a etapa ateliê consistirá em oficinas que instrumentalizarão a discussão do momento anterior para a análise de produtos audiovisuais, além de alguns exercícios e ensaios práticos de fotografia e vídeo; a última – projeto multimídia - visa utilizar o computador como tecnologia síntese e a capacitar o aluno para, de Posse de alguns elementos teóricos e práticos adquiridos nos dois momentos anteriores, desenvolver um produto multimídia. Os procedimentos metodológicos incluem a leitura e discussão de textos, projeção e leitura de vídeos e filmes, aulas teóricas e práticas de produção fotográfica e videográfica entre outros. Essa disciplina será ministrada por meio de dois espaços: o espaço presencial e o virtual, utilizando a plataforma moodle.

Recursos Didáticos

Quadro branco, pincel, projetor multimídia e computador.

Avaliação

Os instrumentos de avaliação estarão sempre em sintonia com a abordagem de cada etapa, de modo que, na primeira, será feita uma avaliação teórica, através de prova escrita 50% e uma avaliação da participação dos alunos nas discussões realizadas pelo ambiente *Moodle*; a segunda, sobre critérios práticos relativos a leitura e compreensão das múltiplas linguagens; e a terceira, consiste em uma avaliação sobre o produto multimídia desenvolvido pelos alunos.

Bibliografia Básica

1. BABIN, P.; KOULOUMDJAN, M. **Os novos modos de compreender**: a geração do áudio visual e do computador. São Paulo: Edições Paulinas, 1998.
2. FERRÉS, J. **Televisão e Educação**. Porto Alegre: Artmed, 1996.
3. _____. **Televisão subliminar**. Porto Alegre: Artmed, 1998
4. REIS, A. C. V. dos. **Introdução a fotografia**. São Paulo: Melhoramentos, 1995.

5. MORAN, J. Interferências dos meios de comunicação no nosso conhecimento. In: INTERCOM – **Revs. Brás. De Com.** São Paulo. Vol. XVII, nº 2, pág. 36-49. Jul de 1994.
6. PARENTE, A. (Org.) **Imagem máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
7. KURZ, R. A ignorância da sociedade do conhecimento. **Folha de São Paulo**, 13 de Janeiro de 2002, Caderno Mais! Pág. 14 – 15.
8. SANCHO, J. M. Tecnologia: Um mundo carregado de ambivalência. In: SANCHO, J. M (org). **Para uma tecnologia educacional**. Porto Alegre: Artmed, 1998.
9. WATTS, H. **On Câmera**: Curso de produção de filme e vídeo da BBC. São Paulo: Summus, 1998.

Bibliografia Complementar

1. ARMES. R. **On vídeo**. [tradução de George Schlesinger]. São Paulo: Summus. 1998.
2. BOURDIER, P. **Sobre a televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.1998.
3. WATTS, H. **On Câmera**: Curso de produção de filme e vídeo da BBC. São Paulo: Summus, 1998.
4. LEVY, P. **O que é Virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.
5. MACHADO, A. **A Arte do Vídeo**. 3.ed. São Paulo: Brasiliense, 1996.
6. _____. **Máquina e imaginário**: o desafio das poéticas tecnológicas. 2.ed.São Paulo. Editora da USP.1995.
7. MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensão do homem** (understanding media). 14.ed. São Paulo. Cultrix. 1998.
8. TURKLE, S. **A vida no ecrã**: identidade na era da internet. Lisboa: Relógio D' água, 1997.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer		
Disciplina:	Gestão Econômica e Financeira	Carga-Horária:	60h (80h/a)
Pré-Requisito(s)	---	Número de Créditos	4

EMENTA

A disciplina apresenta conceitos sobre a gestão financeira e o papel do administrador financeiro, valor de dinheiro no tempo e formas de investimento. Nesse sentido serão introduzidos os conceitos básicos da contabilidade, gestão financeira gerencial e econômica para que possa observar as quatro funções administrativas através da perspectiva das finanças. Decisões financeiras básicas; capital de giro; controles internos; operações de créditos; análises financeiras; análise e decisão de investimentos e financiamentos.

PROGRAMA

Objetivos

Apresentar as principais ferramentas que viabilizam a aplicação dos conceitos e teorias de finanças corporativas na resolução de problemas reais. Possibilitar a compreensão do papel do administrador financeiro nas organizações. Analisar os mecanismos de avaliação de investimentos e estudar os indicadores e utilização para avaliação do valor do dinheiro no tempo. Entender os demonstrativos contábeis: Balanço patrimonial e Demonstração de resultados. Classificar os gastos e analisar a relação custo x volume x lucro. Quantificar a necessidade de capital de giro.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Finanças e empresas;
2. A função da administração financeira de empresa;
3. Demonstrativos Contábeis;
 - 3.1. Balanço Patrimonial;
 - 3.2. Demonstração de Resultado do Exercício;
4. Contabilidade de Custos;
 - 4.1. Nomenclatura dos gastos;
 - 4.2. Classificação (fixos/variáveis);
 - 4.3. Análise da relação custo x volume x lucro;
 - 4.4. Cálculo do ponto de equilíbrio, margem de segurança e alavancagem operacional;
5. Capital de giro e gestão de ativo circulante;
 - 5.1. Ciclo econômico;
 - 5.2. Ciclo operacional;
 - 5.3. Ciclo financeiro;
 - 5.4. Alternativa de financiamento de capital de giro;
 - 5.5. Administração de contas a receber;
 - 5.6. Administração de contas a pagar;
6. Conceitos iniciais de Fluxo de Caixa;
 - 6.1. O valor do dinheiro no tempo;
 - 6.2. Fluxo de caixa inicial, operacional e terminal;
 - 6.3. Diagrama de fluxo de caixa;
 - 6.4. Conceitos básicos: juros, remuneração de capital e taxa de juros;
7. Técnica de Orçamento de Capital;
 - 7.1. O processo de avaliação de investimento;
 - 7.2. Payback;
 - 7.3. O valor presente líquido;
 - 7.4. Taxa interna de retorno.

Procedimentos Metodológicos

Levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o assunto a ser tratado em sala de aula;
Aulas expositivas e dialogadas;
Orientação de estudos dirigidos, seminários e pesquisas sobre os textos da Bibliografia Básica;

Recursos Didáticos

Material de apoio didático: Livros indicados na bibliografia básica
Quadro branco e pincel
Projetor Multimídia

Avaliação

Avaliações escritas e práticas,
Trabalhos individuais e em grupo (estudos dirigidos e pesquisas),
Apresentação dos trabalhos desenvolvidos (seminários).

Bibliografia Básica

1. BUARQUE, C. **Avaliação Econômica de Projetos**. Rio de Janeiro: Campus, 1995
2. BRUNI, A. L.; FAMÁ, R. **As Decisões de Investimentos com Aplicações na HP12C e Excel Vol. 2**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2006.
3. CLELAND, D.I.; IRELAND, R. I. **Gerência de Projetos**. Rio de Janeiro: Reichmann & Affonso, 2000.
4. GONÇALVES, J.E.L.; DREYFUSS, S. **Reengenharia das empresas: passando a limpo**. São Paulo: Atlas, 1995.
5. GITMAN, L. J. **Princípios da Administração Financeira**. 12.ed. São Paulo: Person, 2010.
6. HOJI, M. **Administração Financeira e Orçamentária: Matemática Financeira Aplicada, Estratégias Financeiras e Orçamento Empresarial**. 8.ed. São Paulo: Atlas, 2006

Bibliografia Complementar

1. FREZATTI, F. **Orçamento empresarial**. São Paulo: Atlas, 2006.
2. ROSS, S. A. et al. **Administração Financeira: Corporate Finance**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2002.
3. SANTOS, E. O. dos. **Administração Financeira da Pequena e Média Empresa**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2010.
4. VIEIRA, M. V. **Administração Estratégica do Capital de Giro**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2008.
5. ZDANOWICZ, J. E. **Fluxo de Caixa: uma decisão de planejamento e controle financeiro**. 10.ed. Porto Alegre: Sagra-dc Luzzatto, 2004.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer		
Disciplina:	Plano de Negócios I	Carga-Horária:	30h (40h/a)
Pré-Requisito(s)	---	Número de Créditos	2

EMENTA

Conhecer os conceitos básicos do empreendedorismo e da confecção de um Plano de Negócio para as empresas de Lazer e entender como concretizar seu empreendimento a fim de que possa elaborar projetos.

PROGRAMA

Objetivos

- Identificar as características de um empreendedor;
- Analisar as oportunidades para implementação e desenvolvimento de um negócio;
- Analisar interna e externa o ambiente empresarial;
- Apresentação de roteiros de Plano de Negócios na área de lazer e esporte.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Conceitos de empreendedor e empreendedorismo.
2. Importância de empreendedores e importância do plano de negócios.
3. Características básicas de um empreendedor.
4. Empreendedor e administrador.
5. Inovação, criatividade, capital intelectual e gestão do conhecimento.
6. Definição de negócio.
7. Padrões estruturais.
8. Análise do ambiente empresarial e análise de SWOT.
9. Roteiros de Plano de Negócios.

Procedimentos Metodológicos

- Levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o assunto a ser tratado em sala de aula;
- Aulas expositivas e dialogadas;
- Orientação de estudos dirigidos, seminários e pesquisas sobre os textos da Bibliografia Básica;
- Exibição de Filmes sobre empreendedorismo, discussão e análise;

Recursos Didáticos

Material de apoio didático: Livros indicados na bibliografia básica
Quadro branco e pincel; Projetor Multimídia; Vídeos

Avaliação

- Avaliações escritas e práticas
- Trabalhos individuais e em grupo (estudos dirigidos),
- Apresentação dos trabalhos desenvolvidos (debates de pesquisas e vídeos)

Bibliografia Básica

1. CHIAVENATO, I. **Empreendedorismo: dando asas ao espírito empreendedor**. Empreendedorismo e viabilização de novas empresas. Um guia compreensivo para iniciar e tocar seu próprio negócio. São Paulo : Saraiva, 2004.
2. DEGEN, R. J. **O empreendedor**: empreender como opção de carreira. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.
3. DORNELAS, J. C. **Empreendedorismo**: transformando idéias em negócios. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

Bibliografia Complementar

1. BERNHOEFT, R. **Como tornar-se empreendedor (em qualquer idade)**. São Paulo: Nobel, 1996.
2. DEGEN, R. **O empreendedor** – fundamentos da iniciativa empresarial. 8. ed. São Paulo: McGraw-Hill, 1989.
3. DOLABELA, F. **Oficina do empreendedor**: a metodologia de ensino que ajuda a transformar conhecimento em riqueza. 2.ed. Belo Horizonte: Cultura Ed. Associados, 2000.
4. DRUKER, P. F. **Inovação e espírito empreendedor**. São Paulo: Editora Pioneira, 1994.
5. FILION, L. J. **Boa ideia! E agora?** São Paulo: Cultura, 2000.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	Carga-Horária: 30h (40h/a)
Disciplina:	Plano de Negócios II	Número de Créditos 2
Pré-Requisito(s)	Plano de Negócios I	

EMENTA

Elaborar um Plano de Negócio para as empresas do Lazer ou para a criação e concretização de um empreendimento relacionado com o lazer. Razões para elaborar um plano de negócios. Entender a concepção e o planejamento do negócio.

PROGRAMA

Objetivos

Elaborar um Plano de Negócios
Definir Visão, Missão, Objetivos e Metas;
Descrever o Negócio a ser implantado;
Fazer análise de mercado;
Identificar as Estratégias competitivas.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

Etapas do processo de empreender:

1. Identificar e avaliar as oportunidades
2. Análise de Riscos: sazonalidade, efeitos da economia, controles governamentais, setores em estagnação ou retração e barreiras a entrada de empresas;
3. Ramo de atividade, mercado fornecedor, mercado consumidor, mercado concorrente;
4. Definir produtos a serem fabricados, mercadorias a serem vendidas ou serviços a serem prestados

Plano de negócios: modelo e explicações

1. Desenvolvimento do plano de negócios
2. Apresentação, análise e discussão dos planos de negócios.

Elaboração do Plano de Negócios

Procedimentos Metodológicos

Levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o assunto a ser tratado em sala de aula;
Aulas expositivas e dialogadas;
Orientação de estudos dirigidos e estudos de casos sobre os textos da Bibliografia Básica;
Orientação para elaboração do Plano de Negócios

Recursos Didáticos

Material de apoio didático: Livros indicados na bibliografia básica
Quadro branco e pincel
Projetor Multimídia
Vídeos

Avaliação

Avaliações escritas e práticas,
Trabalhos individuais e em grupo (estudos dirigidos e estudos de casos),
Apresentação do Plano de Negócio desenvolvido pelo discente ao longo do curso.

Bibliografia Básica

1. CHIAVENATO, I. **Empreendedorismo: dando asas ao espírito empreendedor. Empreendedorismo e viabilização de novas empresas.** Um guia compreensivo para iniciar e tocar seu próprio negócio. São Paulo: Saraiva, 2004.
2. DEGEN, R. J. **O empreendedor: empreender como opção de carreira.** São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.
3. DORNELAS, J. C. **Empreendedorismo: transformando ideias em negócios.** Rio de Janeiro: Campus, 2001.

Bibliografia Complementar

1. BERNHOEFT, R. **Como tornar-se empreendedor (em qualquer idade).** São Paulo: Nobel, 1996.
2. DEGEN, R. **O empreendedor – fundamentos da iniciativa empresarial.** 8.ed. São Paulo: McGraw-Hill, 1989.
3. DOLABELA, F. **Oficina do empreendedor: a metodologia de ensino que ajuda a transformar conhecimento em riqueza.** 2.d. Belo Horizonte: Cultura Ed. Associados, 2000.
4. DRUKER, P. F. **Inovação e espírito empreendedor.** São Paulo: Editora Pioneira, 1994.
5. FILION, L.J. **Boa idéia ! E agora?** São Paulo: Cultura, 2000.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	
Disciplina:	Aplicação do Plano de Negócios	Carga-Horária: 30h (40h/a)
Pré-Requisito(s)	Plano de Negócios II	Número de Créditos 2

EMENTA

Desenvolver o Plano de Negócio apresentado na disciplina Plano de Negócios II. Elaborar o plano de ações e os indicadores de avaliação e monitoramento do Plano de Negócios a ser realizado no empreendimento criado ou em empresas de lazer. Construindo indicadores de resultados. Conceitos de monitoramento e avaliação; Técnicas e métodos de avaliação de projetos, programas e políticas públicas; Monitoramento e acompanhamento físico e financeiro.

PROGRAMA

Objetivos

Reavaliação do Plano de Negócio elaborado:

1. Gastos (investimento inicial, custos e despesas);
2. Preço de venda;
3. Escala – ponto de equilíbrio e margem de contribuição;
4. Retorno do investimento

Construção do Plano de ação para aplicação e desenvolvimento do Plano de Negócios;

Definição de Indicadores de Acompanhamento e Monitoramento da implantação do Plano de Negócios.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Preenchimento prático do software do Plano de Negócio;
2. Aplicação Prática;
3. Acompanhamento e monitoramento das ações;
4. Implantação da empresa.

Procedimentos Metodológicos

Levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o assunto a ser tratado em sala de aula;

Aulas expositivas e dialogadas;

Orientação para a Construção do Plano de Ação;

Orientação para construção dos indicadores de Acompanhamento e Monitoramento.

Recursos Didáticos

Quadro branco e pincel, projetor multimídia e computador.

Avaliação

Avaliações escritas e práticas,

Apresentação do Plano de Ação;

Apresentação dos Indicadores de Monitoramento e Acompanhamento do Plano de Negócios;

Avaliações dos Resultados alcançados e participação dos discentes na execução do Plano de Negócios.

Bibliografia Básica

1. CHIAVENATO, I. **Empreendedorismo: dando asas ao espírito empreendedor**. Empreendedorismo e viabilização de novas empresas. Um guia compreensivo para iniciar e tocar seu próprio negócio. São Paulo: Saraiva, 2004.
2. DEGEN, R. J. **O empreendedor**: empreender como opção de carreira. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.
3. DORNELAS, J. C. **Empreendedorismo**: transformando ideias em negócios. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

Bibliografia Complementar

1. BERNHOEFT, R. **Como tornar-se empreendedor (em qualquer idade)**. São Paulo: Nobel, 1996.
2. DEGEN, R. **O empreendedor** – fundamentos da iniciativa empresarial. 8.ed. São Paulo: McGraw-Hill, 1989.
3. DOLABELA, F. **Oficina do empreendedor**: a metodologia de ensino que ajuda a transformar conhecimento em riqueza. 2.ed. Belo Horizonte: Cultura Ed. Associados, 2000.
4. DRUKER, P. F. **Inovação e espírito empreendedor**. São Paulo: Editora Pioneira, 1994.
5. ELLEN, H. M. V. **Indicadores de sustentabilidade**: uma análise comparativa. Rio de Janeiro; FGV, 2005.
6. FILION, L. J. **Boa ideia ! E agora?** São Paulo: Cultura, 2000.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	
Disciplina:	Trabalho de Conclusão de Curso I	Carga-Horária: 60h (80h/a)
Pré-Requisito(s):	---	Número de créditos 4

EMENTA

Discussão da formação e auto-formação do profissional do lazer. Reflexão coletiva sobre as diretrizes para a elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso e construção preliminar do projeto de pesquisa de cada aluno. Reflexão sobre os elementos básicos para construção de uma monografia.

PROGRAMA

Objetivos

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

- Definição da problemática
- Construção do pré projeto de pesquisa
- Seminários
- Definição do campo de atuação do profissional do lazer
- Profissional do lazer, quem é ele?
- Atuação e formação profissional
- O Ser do profissional do lazer

Procedimentos Metodológicos

- Aula expositiva e participativa com leituras prévias
- Seminários

Recursos Didáticos

Quadro branco, pincel, projetor multimídia e computador.

Avaliação

Participação nas discussões em sala de aula e nos trabalhos propostos com foco no programa citado acima.

Bibliografia Básica

1. SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2002.
2. GIL, A. C. **Métodos e técnicas da pesquisa social**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.
3. _____. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.
4. RUDIO, F. V. **Introdução ao projeto de pesquisa científica**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

Bibliografia Complementar

1. DUMAZEDIER, J. **A revolução Cultural do tempo livre**. São Paulo: SESC, 1994.
2. GARDNER, H. **Mentes extraordinárias**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
3. MARCELLINO, N. (Org). **Lazer: formação e atuação profissional**. São Paulo: Papirus, 1995.
4. MATURANA, Humberto. **A ontologia da realidade**. Minas Gerais: UFMG, 2001.
5. MELO, V.; ALVES JUNIOR, E. **Introdução ao Lazer**. SP: Manole, 2000.
6. MORIN, E. **O Método 2**. A vida da vida. Porto Alegre: Sulina, 2002.
7. _____. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. SP: Cortez, 2003.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	
Disciplina:	Trabalho de Conclusão de Curso II	Carga-Horária: 60h (80h/a)
Pré-Requisito(s):	Trabalho de Conclusão de Curso I	Número de créditos 4

EMENTA

Aprofundamento da reflexão sobre o processo de construção do trabalho monográfico. Ambiente de reflexão, debates e elaboração da monografia. Articulação entre orientadores e orientandos para o processo de orientação e defesa pública dos trabalhos no final do curso.

PROGRAMA

Objetivos

- Desenvolver o Projeto aprovado na disciplina TCC I;
- Elaborar o TCC com articulação teórico- prática, acompanhado de orientação, supervisão e avaliação docente;
- Realizar pesquisa científica de forma integrada a projetos de iniciação científica ou de extensão do IFRN.
- Proporcionar ao discente a realização de um trabalho de pesquisa ou de revisão bibliográfica em áreas de competência do Tecnólogo em Gestão Desportiva e Lazer, de modo a aprofundar e/ou aplicar conhecimentos adquiridos ao longo de sua formação.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. A filosofia da vida;
2. Estratégia do abraço;
3. A monografia;
4. O emprego do projeto formativo;
5. O profissional e sua formação no lazer;
6. A ação do profissional no lazer.

Procedimentos Metodológicos

- Aula expositiva e participativa com leituras prévias
- Seminários

Recursos Didáticos

Quadro branco, pincel, projetor multimídia e computador.

Avaliação

Participação nas discussões em sala de aula e nos seminários propostos com foco no programa citado e nas monografias construídas.

Bibliografia Básica

1. BACAL, Sarah S. Lazer: Teoria e Pesquisa. Edições Loyla, São Paulo, 1988
2. BEAUD, Michel. Arte da tese: como preparar e redigir uma tese de mestrado, uma monografia ou qualquer outro trabalho universitário. Tradução Glória de Carvalho Lins – 4a ed. – RJ: Bertrand Brasil, 2002.
3. BYINGTON, Carlos Amadeu. A pesquisa científica acadêmica na perspectiva da pedagogia simbólica. In FAZENDA, Ivanir (org.). Pesquisa em educação e as transformações do conhecimento. Campinas, SP: Papirus, 1995.
4. MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). Lazer: formação e atuação profissional. Campinas, SP: Papirus, 1995.

Bibliografia Complementar

1. BACHELARD, Gaston. A formação do espírito científico: contribuição para uma psicanálise do conhecimento. Tradução Estela dos Santos Abreu – RJ: Contraponto, 1996.
2. _____. O novo espírito científico. Tradução Juvenal Hahne Júnior – RJ: Tempo Brasileiro, 2000.
3. _____. A poética do devaneio. Tradução Antônio de Pádua Danesi – SP: Martins Fontes, 1988.
4. BOUTINET, Jean-Pierre. Anthropologie du projet. Psychologie d'aujourd'hui. France: Presses Universitaires de France, 1990.
5. DUMAZEDIER, Joffre. A revolução Cultural do tempo livre. SP: SESC, 1994.
6. GARDNER, Howard. Mentis extraordinárias. RJ: Rocco, 1999.
7. MARIOTTI, Humberto. As paixões do ego. Complexidade, política e solidariedade. SP: Palas Athena, 2000.
8. MATURANA, Humberto. A ontologia da realidade. MG: UFMG, 2001.
9. MELO, Victor Andrade de & ALVES JÚNIOR, Drummond. Introdução ao lazer. Barueri, SP: Manole, 2003.
10. MORIN, Edgar. Os sete saberes necessários à educação do futuro. SP: Cortez, 2003.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	Carga-Horária: 30h (40h/a)
Disciplina:	Projeto Integrador I	Número de créditos 2
Pré-requisito(s):	XXX	

EMENTA

Desenvolvimento de projeto com base em preceitos técnicos na organização de programas de esporte e lazer: planejamento, monitoramento e avaliação e implantação.

PROGRAMA

Objetivos

- Elaborar um projeto em esporte e lazer.
- Trabalhar as etapas básicas do planejamento e gestão de programas e projetos de esporte.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Identificação e escolha do tema do projeto;
2. Apresentação da estrutura do Projeto em esporte e lazer;
3. Pesquisa Bibliográfica – levantamentos de informações sobre os temas dos projetos escolhidos;
4. Sistematização dos dados levantados;
5. Elaboração do projeto: definição de objetivos; justificativas; procedimentos metodológicos, cronograma e avaliação;
6. Apresentação e discussão dos projetos evento científico, com supervisão do professor da disciplina.

Procedimentos Metodológicos

- Aula expositiva e participativa com leituras prévias
- Seminários

Recursos Didáticos

Quadro branco, pincel, projetor multimídia e computador.

Avaliação

Participação nas discussões em sala de aula e nos seminários propostos com foco no programa.

Bibliografia Básica

1. ARMANI, Domingos. **Como elaborar projetos?** Guia prático para elaboração e gestão de projetos sociais. Porto Alegre: Tomo, 2004.
2. SERTEK, Paulo. Responsabilidade Social e Competência I terpessoal. Curitiba: IBPEX, 2006.
3. TENÓRIO, Fernando Guilherme; SILVA, Helena Bertho da; CARVALHO, Helenice Feijó de. Elaboração de projetos comunitários: uma abordagem prática. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2002. 86p.
4. COBRA, Marcos. **Administração de marketing.** São Paulo, Atlas. 1990.
5. COHEN, Ernesto; FRANCO, Rolando. **Avaliação de projetos sociais.** 3. Ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
6. LUCCK, HELOÍSA. **Metodologia de projetos:** uma ferramenta de planejamento e gestão. 7. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
7. VAZ, Gil Nuno. **Marketing institucional:** o mercado de ideias e imagens. Pioneira, 1995.
8. ZINGONI, Patrícia; RIBEIRO, Carla Andréa. **Elaboração, monitoramento e avaliação de projeto sócia de lazer.** Brasília: SESI/DN, 2006.
9. MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). Lazer: formação e atuação profissional. Campinas, SP: Papyrus, 1995.

Bibliografia Complementar

1. CRUZ, Célia M. e ESTRAVIZ, Marcelo; **Captação de diferentes recursos para organizações sem fins lucrativos.** São Paulo: Global, 2000.
2. DUMAZEDIER, Joffre. A revolução Cultural do tempo livre. SP: SESC, 1994.
3. GRUPO DE ESTUDOS DO TERCEIRO SETOR. **Captação de recursos da teoria à prática.** Baseado no material escrito por Ann Speak, Boyd McBride e Ken Shipley para as oficinas de Desenvolvimento e Captação de Recursos do Projeto Gets - United Way do Canadá. Disponível em: <http://www.sosma.org.br/files/pFiles/6.pdf>. Acesso em: 20 fev 2010.
4. KOTLER, Philip. **Administração de marketing:** a edição do novo milênio. São Paulo: Prentice Hall, 2000.
5. MELO, Victor Andrade de & ALVES JÚNIOR, Drummond. Introdução ao lazer. Barueri, SP: Manole, 2003.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	Carga-Horária: 30h (40h/a)
Disciplina:	Projeto Integrador II	Número de créditos 2
Pré-Requisito(s):	---	

EMENTA

Desenvolvimento de projeto com base nas abordagens de Políticas públicas e metodologia de intervenção comunitária

PROGRAMA

Objetivos

- Desenvolver um projeto de intervenção em esporte e lazer.
- Aplicar as metodologias de intervenção comunitárias em uma comunidade.
- Trabalhar as etapas básicas do planejamento de intervenção projetos de esporte e de lazer.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

- Identificação e escolha da comunidade a ser trabalhada;
- Elaboração do diagnóstico e aplicação;
- Pesquisa Bibliográfica – levantamentos de informações sobre os temas dos projetos escolhidos;
- Sistematização dos dados levantados
- Elaboração do projeto: definição de objetivos; justificativas; procedimentos metodológicos, cronograma e avaliação.
- Intervenção na realidade;
- Apresentação e discussão dos projetos evento científico, com supervisão do professor da disciplina

Procedimentos Metodológicos

- Aula expositiva e participativa com leituras prévias;
- Visitas a comunidades;
- Intervenções práticas;
- Seminários;

Recursos Didáticos

Quadro, pincel, computador e Datashow

Avaliação

Participação nas discussões em sala de aula e nos seminários propostos com foco no programa e o processo de intervenção.

Bibliografia Básica

1. ARMANI, Domingos. **Como elaborar projetos?** Guia prático para elaboração e gestão de projetos sociais. Porto Alegre: Tomo, 2004.
2. COBRA, Marcos. **Administração de marketing.** São Paulo, Atlas. 1990.
3. COHEN, Ernesto; FRANCO, Rolando. **Avaliação de projetos sociais.** 3. Ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
4. LUCCK, HELOÍSA. **Metodologia de projetos:** uma ferramenta de planejamento e gestão. 7. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
5. MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). **Lazer: formação e atuação profissional.** Campinas, SP: Papirus, 1995. VAZ, Gil Nuno. **Marketing institucional:** o mercado de ideias e imagens. Pioneira, 1995.
6. SERTEK, Paulo. **Responsabilidade Social e Competência Interpessoal.** Curitiba: IBPEX, 2006.
7. TENÓRIO, Fernando Guilherme; SILVA, Helena Bertho da; CARVALHO, Helenice Feijó de. **Elaboração de projetos comunitários:** uma abordagem prática. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2002. 86p.
8. ZINGONI, Patrícia; RIBEIRO, Carla Andréa. **Elaboração, monitoramento e avaliação de projeto sócia de lazer.** Brasília: SESI/DN, 2006.

Bibliografia Complementar

1. CRUZ, Célia M. e ESTRAVIZ, Marcelo; **Captação de diferentes recursos para organizações sem fins lucrativos.** São Paulo: Global, 2000.
2. DUMAZEDIER, Joffre. **A revolução Cultural do tempo livre.** SP: SESC, 1994.
3. GRUPO DE ESTUDOS DO TERCEIRO SETOR. **Captação de recursos da teoria à prática.** Baseado no material escrito por Ann Speak, Boyd McBride e Ken Shipley para as oficinas de Desenvolvimento e Captação de Recursos do Projeto Gets - United Way do Canadá. Disponível em: <http://www.sosma.org.br/files/pFiles/6.pdf>. Acesso em: 20 fev 2010.
4. KOTLER, Philip. **Administração de marketing:** a edição do novo milênio. São Paulo: Prentice Hall, 2000.
5. MELO, Victor Andrade de & ALVES JÚNIOR, Drummond. **Introdução ao lazer.** Barueri, SP: Manole, 2003.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	Carga-Horária: 30h (40h/a)
Disciplina:	Projeto Integrador III	Número de créditos 2
Pré-requisito(s):	---	

EMENTA

Desenvolvimento de projeto com base Gestão dos espaços e equipamentos de lazer;

PROGRAMA

Objetivos

- Avaliar e desenvolver um projeto de planejamento de espaços e implantação de equipamentos de lazer;
- Trabalhar as etapas de avaliação, implementação e manutenção de espaços e equipamentos de lazer;

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Identificação e escolha da comunidade a ser trabalhada;
2. Elaboração do diagnóstico e aplicação;
3. Pesquisa Bibliográfica – levantamentos de informações sobre os temas dos projetos escolhidos;
4. Sistematização dos dados levantados;
5. Elaboração do projeto: definição de objetivos; justificativas; procedimentos metodológicos, cronograma e avaliação;
6. Intervenção na realidade;
7. Apresentação e discussão dos projetos evento científico, com supervisão do professor da disciplina.

Procedimentos Metodológicos

- Aula expositiva e participativa com leituras prévias;
- Visitas a comunidades;
- Intervenções práticas;
- Seminários;

Recursos Didáticos

Quadro, pincel, computador e data-show

Avaliação

Participação nas discussões em sala de aula e nos seminários propostos com foco no programa e o processo de intervenção.

Bibliografia Básica

1. ARMANI, Domingos. **Como elaborar projetos?** Guia prático para elaboração e gestão de projetos sociais. Porto Alegre: Tomo, 2004.
2. COBRA, Marcos. **Administração de marketing**. São Paulo, Atlas, 1990.
3. COHEN, Ernesto; FRANCO, Rolando. **Avaliação de projetos sociais**. 3. Ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
4. LUCK, HELOÍSA. **Metodologia de projetos: uma ferramenta de planejamento e gestão**. 7. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
5. MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). Lazer: formação e atuação profissional. Campinas, SP: Papyrus, 1995. VAZ, Gil Nuno. **Marketing institucional: o mercado de ideias e imagens**. Pioneira, 1995.
6. SERTEK, Paulo. Responsabilidade Social e Competência Interpessoal. Curitiba: IBPEX, 2006.
7. TENÓRIO, Fernando Guilherme; SILVA, Helena Bertho da; CARVALHO, Helenice Feijó de. Elaboração de projetos comunitários: uma abordagem prática. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2002. 86p.
8. ZINGONI, Patrícia; RIBEIRO, Carla Andréa. **Elaboração, monitoramento e avaliação de projeto sócia de lazer**. Brasília: SESI/DN, 2006.

Bibliografia Complementar

1. CRUZ, Célia M. e ESTRAVIZ, Marcelo; **Captação de diferentes recursos para organizações sem fins lucrativos**. São Paulo: Global, 2000.
2. DUMAZEDIER, Joffre. A revolução Cultural do tempo livre. SP: SESC, 1994.
3. GRUPO DE ESTUDOS DO TERCEIRO SETOR. **Captação de recursos da teoria à prática**. Baseado no material escrito por Ann Speak, Boyd McBride e Ken Shipley para as oficinas de Desenvolvimento e Captação de Recursos do Projeto Gets - United Way do Canadá. Disponível em: <http://www.sosma.org.br/files/pFiles/6.pdf>. Acesso em: 20 fev 2010.
4. KOTLER, Philip. **Administração de marketing: a edição do novo milênio**. São Paulo: Prentice Hall, 2000.
5. MELO, Victor Andrade de & ALVES JÚNIOR, Drummond. Introdução ao lazer. Barueri, SP: Manole, 2003.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	Carga-Horária: 30h (40h/a)
Disciplina:	Projeto Integrador IV	Número de créditos 2
Pré-requisito(s):	---	

EMENTA

Desenvolvimento de projeto com base nas abordagens de Políticas públicas e metodologia de intervenção comunitária

PROGRAMA

Objetivos

- Desenvolver um projeto de intervenção em esporte e lazer.
- Aplicar as metodologias de intervenção comunitárias em uma comunidade.
- Trabalhar as etapas básicas do planejamento de intervenção projetos de esporte e de lazer.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

- Identificação e escolha da comunidade a ser trabalhada;
- Elaboração do diagnóstico e aplicação;
- Pesquisa Bibliográfica – levantamentos de informações sobre os temas dos projetos escolhidos;
- Sistematização dos dados levantados
- Elaboração do projeto: definição de objetivos; justificativas; procedimentos metodológicos, cronograma e avaliação.
- Intervenção na realidade;
- Apresentação e discussão dos projetos evento científico, com supervisão do professor da disciplina

Procedimentos Metodológicos

- Aula expositiva e participativa com leituras prévias;
- Visitas a comunidades;
- Intervenções praticas;
- Seminários;

Recursos Didáticos

Quadro, pincel, computador e Datashow

Avaliação

Participação nas discussões em sala de aula e nos seminários propostos com foco no programa e o processo de intervenção.

Bibliografia Básica

9. ARMANI, Domingos. **Como elaborar projetos?** Guia prático para elaboração e gestão de projetos sociais. Porto Alegre: Tomo, 2004.
10. COBRA, Marcos. **Administração de marketing.** São Paulo, Atlas. 1990.
11. COHEN, Ernesto; FRANCO, Rolando. **Avaliação de projetos sociais.** 3. Ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
12. LUCCK, HELOÍSA. **Metodologia de projetos:** uma ferramenta de planejamento e gestão. 7. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
13. MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). Lazer: formação e atuação profissional. Campinas, SP: Papyrus, 1995. VAZ, Gil Nuno. **Marketing institucional:** o mercado de ideias e imagens. Pioneira, 1995.
14. SERTEK, Paulo. Responsabilidade Social e Competência Interpessoal. Curitiba: IBPEX, 2006.
15. TENÓRIO, Fernando Guilherme; SILVA, Helena Bertho da; CARVALHO, Helenice Feijó de. Elaboração de projetos comunitários: uma abordagem prática. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2002. 86p.
16. ZINGONI, Patrícia; RIBEIRO, Carla Andréa. **Elaboração, monitoramento e avaliação de projeto sócia de lazer.** Brasília: SESI/DN, 2006.

Bibliografia Complementar

6. CRUZ, Célia M. e ESTRAVIZ, Marcelo; **Captação de diferentes recursos para organizações sem fins lucrativos.** São Paulo: Global, 2000.
7. DUMAZEDIER, Joffre. A revolução Cultural do tempo livre. SP: SESC, 1994.
8. GRUPO DE ESTUDOS DO TERCEIRO SETOR. **Captação de recursos da teoria à prática.** Baseado no material escrito por Ann Speak, Boyd McBride e Ken Shipley para as oficinas de Desenvolvimento e Captação de Recursos do Projeto Gets - United Way do Canadá. Disponível em: <http://www.sosma.org.br/files/pFiles/6.pdf>. Acesso em: 20 fev 2010.
9. KOTLER, Philip. **Administração de marketing:** a edição do novo milênio. São Paulo: Prentice Hall, 2000.
10. MELO, Victor Andrade de & ALVES JÚNIOR, Drummond. Introdução ao lazer. Barueri, SP: Manole, 2003.

Software(s) de Apoio:

ANEXO IV – EMENTAS E PROGRAMAS DAS DISCIPLINAS OPTATIVAS

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	Carga-Horária: 30h (40h/a)
Disciplina:	LIBRAS	Número de créditos 2
Pré-Requisito(s):	---	

EMENTA

Concepções sobre surdez. Implicações sociais, linguísticas, cognitivas e culturais da surdez. Diferentes propostas pedagógico-filosóficas na educação de surdos. Surdez e Língua de Sinais: noções básicas.

PROGRAMA

Objetivos

- Compreender as diferentes visões sobre surdez, surdos e língua de sinais que foram construídas ao longo da história e como isso repercutiu na educação dos surdos.
- Analisar as diferentes filosofias educacionais para surdos.
- Conhecer a língua de sinais no seu uso e sua importância no desenvolvimento educacional da pessoa surda.
- Aprender noções básicas de língua de sinais.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Abordagem histórica da surdez;
2. Mitos sobre as línguas de sinais;
3. Abordagens Educacionais: Oralismo, Comunicação total e Bilinguismo;
4. Língua de Sinais (básico) – exploração de vocabulário e diálogos em sinais: alfabeto datilológico; expressões socioculturais; números e quantidade; noções de tempo; expressão facial e corporal; calendário; meios de comunicação; tipos de verbos; animais; objetos + classificadores; contação de histórias sem texto; meios de transportes; alimentos; relações de parentesco; profissões; advérbios.

Procedimentos Metodológicos

Aulas práticas dialogadas, estudo de textos e atividades dirigidas em grupo, leitura de textos em casa, debate em sala de aula, visita a uma instituição de/para surdos, apresentação de filme.

Recursos Didáticos

Quadro, pincel, computador e Datashow.

Avaliação

O aluno será avaliado pela frequência às aulas, participação nos debates, entrega de trabalhos a partir dos textos, entrega do relatório referente ao trabalho de campo e provas de compreensão e expressão em Libras.

Bibliografia Básica

1. BRITO, L. F. **Por uma gramática de língua de sinais**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1995.
2. SACKS, O. **Vendo vozes**: Uma viagem ao mundo dos surdos. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
3. QUADROS, R. M. de; KARNOPP, L. B. **Língua Brasileira de Sinais**: Estudos linguísticos. Porto Alegre: Artmed, 2004.

Bibliografia Complementar

1. BRASIL, SECRETARIA DE EDUCAÇÃO ESPECIAL. **Deficiência Auditiva**. Brasília: SEESP, 1997.
2. FERNANDES, S. É possível ser surdo em Português? Língua de sinais e escrita: em busca de uma aproximação. In: SKLIAR, C. (org.) **Atualidade da educação bilíngüe para surdos**. Vol.II. Porto Alegre: Mediação, 1999.p.59-81.
3. GESUELI, Z. M. **A criança surda e o conhecimento construído na interlocução em língua de sinais**. Tese de doutorado. Campinas: UNICAMP, 1998.
4. MOURA, M. C. de. **O surdo**: Caminhos para uma nova identidade. Rio de Janeiro: Revinter, 2000.
5. QUADROS, R. M. de. **Educação de surdos**: A aquisição da linguagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997^a
6. SKLIAR, C. (org) **Educação e exclusão**. Abordagens sócio-antropológicas em educação especial. Porto Alegre: Mediação, 1997.

Software(s) de Apoio:

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	
Disciplina:	Economia da Cultura	Carga-Horária: 60h (80h/a)
Pré-Requisito(s):	---	Número de créditos 4

EMENTA

Os problemas econômicos fundamentais. Sistemas econômicos. Custos de oportunidade. Funcionamento dos mercados. Noções de Macroeconomia. Noções de Contabilidade Nacional. Economia da Cultura. Crescimento e Desenvolvimento econômico. Indústria cultural. Economia Solidária. Cultura livre, Cultura hacker. Economia do Turismo.

PROGRAMA

Objetivos

- Levar o aluno a se apropriar, minimamente, de uma base teórica que lhe permita efetuar análises do funcionamento da economia, suas variáveis e aplicações no contexto nacional e internacional, assim como compreender, criticamente, os problemas econômicos atuais;
- Levar o aluno a compreender as inter-relações entre a cultura e a economia, na perspectiva da cultura como elemento do desenvolvimento;
- Discutir criticamente os aspectos tradicionais da economia da cultura e as formas alternativas onde ela se insere.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

- 1. Conceitos básicos de economia**
 - 1.1. O problema econômico
 - 1.2. Sistemas econômicos
 - 1.3. Custos de oportunidade
 - 1.4. Noções de microeconomia
 - 1.5. Noções de macroeconomia
- 2. Economia da cultura e desenvolvimento**
 - 2.1. Economia da cultura: histórico e conceituações
 - 2.2. Crescimento econômico e desenvolvimento
- 3. Da indústria cultural à economia da cultura**
 - 3.1. Economia da indústria cultural
 - 3.2. Economia solidária
 - 3.3. Cultura livre e cultura digital
 - 3.4. Turismo cultural e hospitalidade

Procedimentos Metodológicos

Esta disciplina juntamente com as demais do semestre estará integrando os conteúdos necessários para a disciplina de Desenvolvimento de Projeto Cultural, podendo ser realizado um estudo econômico da viabilidade do projeto a ser desenvolvido, bem como ser analisado o aspecto econômico do mesmo. A disciplina também prevê estudos práticos de produções culturais com impacto econômico para o estado.

Recursos Didáticos

- Aulas expositivas; debates; seminários; estudos de casos; filmes e artigos científicos.

Avaliação

Prova escrita; trabalhos escritos, listas de exercícios, seminários.

Bibliografia Básica

1. FERREIRA, L. A. **Economia da Cultura**. São Paulo: Ciência Moderna, 2011.
2. REIS, A. C. F.; MARCO, K. de (Orgs.). **Economia da Cultura: ideias e vivências**. Rio de Janeiro: Publit, 2009.
3. CRIBARI, I. et al. **Economia da cultura**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, 2009.
4. PASSOS, C. R. M.; NOGAMI, O. **Princípios de Economia**. 5.ed. São Paulo: Thomson, 2005.
5. AGUIAR, V. M. de (Org.). **Software livre, cultura hacker e ecossistema da colaboração**. São Paulo: Momento Editorial, 2009.
6. REIS, A. C. F. **Economia da cultura e desenvolvimento sustentável: o caleidoscópio da cultura**. Barueri, SP: Manole, 2007.
7. ROSSETTI, J. P. **Introdução à economia**. 20.ed. São Paulo: Atlas, 2003.

8. SINGER, P. **Economia Solidária**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2002.

Bibliografia Complementar

1. CANO, W. **Introdução à Economia**. 2.ed. São Paulo: Unesp, 2007.
2. FURTADO, C. **Formação Econômica do Brasil**. 34.ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2007.
3. KRUGMAN, P. R.; WELLS, Robin. **Introdução à Economia**. 2.ed. São Paulo: Campus, 2011.
4. NISHIJIMA, M.; O'SULLIVAN, A.; SHEFFRIN, S. M. R. **Introdução à Economia**. São Paulo: Prentice Hall Brasil, 2004.
5. NOVAES, C. E.; RODRIGUES, V. **Capitalismo para principiantes**. 23.ed. São Paulo: Ática, 2003.

Softwares de Apoio:

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	Carga-Horária: 30h (40h/a)
Disciplina:	Língua Inglesa	Número de créditos 02
Pré-Requisito(s):	---	

EMENTA

Curso de inglês instrumental, com ênfase na leitura e compreensão de textos de interesse das áreas de estudo dos alunos.

Programa

Objetivos

A disciplina visa ao exercício da capacidade de observação, reflexão e crítica de textos de interesse geral que permita um melhor desenvolvimento da habilidade de leitura.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Técnicas de leitura em diferentes níveis de compreensão.
2. Estudo de itens lexicais e categoriais.
3. Estudo da estrutura textual.
4. Funções linguísticas dos textos.

Procedimentos metodológicos

Aulas expositivas, exercícios de leitura e compreensão, escritas individuais ou em grupo, levantamento e análise de aspectos gramaticais e lexicais.

Recursos didáticos

Internet, projetor multimídia, computador, televisão, aparelho de som, cds e dvds.

Avaliação

Tradução de textos; trabalhos de pesquisa. Critérios: nas avaliações serão aferidas a capacidade de leitura e compreensão de textos e documentos; com clareza, precisão e propriedade. A participação será também em conta na avaliação.

Bibliografia Básica

1. ILVA, J. A. de C.; GARRIDO, M. L.; BARRETO, T. P. **Inglês Instrumental: Leitura e Compreensão de Textos**. Salvador: Centro Editorial e Didático, UFBA. 1994.
2. ALLIANDRO, H. **Dicionário Escolar Inglês Português**. Rio de Janeiro: Ao livro Técnico, 1995.
3. TAYLOR, J. **Gramática Delti da Língua Inglesa**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1995.

Bibliografia Complementar

1. FERRARI, M.; RUBIN, S. G. **Inglês**. De olho no mundo do trabalho. São Paulo; Scipione, 2003.
2. SOUZA A. G. F. S. et al. **Leitura em Língua Inglesa: uma abordagem instrumental**. 2.ed. São Paulo: Disal, 2005.

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer	Carga-Horária: 30h (40h/a)
Disciplina:	Qualidade Vida e Trabalho	Número de créditos 2
Pré-Requisito(s):	---	

EMENTA

Possibilitar o estudo e a vivência da relação do movimento humano com a saúde, favorecendo a conscientização da importância das práticas corporais como elemento indispensável para a aquisição da qualidade de vida. Considerar a nutrição equilibrada, o lazer, a cultura, o trabalho e a afetividade como elementos associados para a conquista de um estilo de vida saudável.

PROGRAMA

Objetivos

GERAL

Valorizar o corpo e a atividade física como meio de sentir-se bem consigo mesmo e com os outros, sendo capaz de relacionar o tempo livre e o lazer com sua vida cotidiana.

ESPECIFICOS

Relacionar as capacidades físicas básicas, o conhecimento da estrutura e do funcionamento do corpo na atividade física e no controle de movimentos adaptando às suas necessidades e as do mundo do trabalho.

Utilizar a expressividade corporal do movimento humano para transmitir sensações, ideias e estados de ânimo.

Reconhecer os problemas de posturas inadequadas, dos movimentos repetitivos (LER e DORT), a fim de evitar acidentes e doenças no ambiente de trabalho ocasionando a perda da produtividade e a queda na qualidade de vida.

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Qualidade de vida e Trabalho

- 1.1. Conceito de qualidade de vida e saúde.
- 1.2. Qualidade de vida e saúde no trabalho.

2. Atividade Física e lazer

- 2.1. A atividade física regular e seus benefícios para a saúde.
- 2.2. A relação trabalho, atividade física e lazer.

3. Programa de Atividade Física

- 3.1. Conceito e tipos de Ginástica.
- 3.2. Esporte participação e de lazer.
- 3.3. Ginástica laboral

Procedimentos Metodológicos

Aulas dialogadas, aulas expositivas, vivências corporais, aulas de campo, oficinas pedagógicas, leitura e reflexão sobre textos, palestras, seminários, apreciação crítica de vídeos, músicas e obras de arte, discussão de notícias e reportagens jornalísticas e pesquisa temática.

Recursos Didáticos

Projeto multimídia, textos, dvd, cd, livros, revistas, bolas diversas, cordas, bastões, arcos, colchonete, halteres, sala de ginástica, piscina, quadra, campo, pátio, praças.

Avaliação

A frequência e a participação dos alunos nas aulas; o envolvimento em atividades individuais e/ou em grupo; a elaboração de relatórios e produção textual; a apresentação de seminários; avaliação escrita; a auto avaliação da participação nas atividades desenvolvidas.

Bibliografia Básica

1. BREGOLATO R. A. **Cultura Corporal da Ginástica**. Ed. Ícone, 2007
2. DANTAS, E. H. M.; FERNANDES FILHO, J. **Atividade física em ciências da saúde**. Rio de Janeiro, Shape, 2005.
3. LIMA, V. **Ginástica Laboral: Atividade Física no Ambiente de Trabalho**. Ed. Phorte, 2007.

Bibliografia Complementar

1. BREGOLATO R. A. **Cultura Corporal do esporte**. Ed. Ícone, 2007
2. PHILIPPE-E. S. **Ginastica postural global**. 2ª ed. Martins Fontes, São Paulo, 1985.
3. POLITO, E.; BERGAMASHI, E. C. **Ginastica Laboral: teoria e pratica** – Rio de Janeiro: 2ª edição, Sprint, 2003.

Softwares de Apoio:

ANEXO V – PROGRAMAS DOS SEMINÁRIOS CURRICULARES

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer
Seminário:	Seminário de Integração Acadêmica
Carga horária:	4h

Objetivos

- Participar de um espaço de acolhimento, orientação, diálogo e reflexão;
- Conhecer a estrutura de funcionamento do IFRN, especificamente, do Campus, da Diretoria Acadêmica e do Curso;
- Situar-se na cultura educativa do IFRN;
- Conhecer as formas de acesso aos serviços de apoio ao estudante, se apropriando de seus direitos e deveres.

Procedimentos Metodológicos

Acolhimento e integração dos estudantes através de reunião realizada no início do semestre letivo.
Apresentação da estrutura de funcionamento do IFRN e das atividades da Diretoria Acadêmica e do Curso.
Entrega do Manual do Estudante.

Recursos Didáticos

Quadro branco e pincel, computador, projetor multimídia, TV/DVD, microfone e equipamento de som.

Avaliação

A avaliação será realizada mediante a participação e registro da frequência do estudante.

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer
Seminário:	Seminário de Iniciação à Pesquisa e à Extensão
Carga horária:	30h

Objetivos

- Refletir sobre a indissociabilidade do Ensino, da Pesquisa e da Extensão nos Institutos Federais.
- Compreender a realização das atividades de Extensão:
 - ✓ Conhecer a história da Extensão e seus conceitos;
 - ✓ Compreender a Extensão como macro método científico e princípio educativo;
 - ✓ Conhecer a Extensão nos Institutos Federais e, especificamente, no curso (realidade e possibilidades);
 - ✓ Analisar projetos de extensão do IFRN, seja do próprio curso ou área/eixo tecnológico em geral;
 - ✓ Elaborar um projeto de extensão observando todos os seus elementos constitutivos.
- Compreender a Pesquisa Acadêmica:
 - ✓ Compreender a Pesquisa como princípio científico e princípio educativo;
 - ✓ Conhecer a Pesquisa nos Institutos Federais, a Pesquisa aplicada e suas tecnologias sociais e a Pesquisa no curso;
 - ✓ Analisar projetos de pesquisa do IFRN, seja do próprio curso ou eixo tecnológico em geral;
 - ✓ Elaborar um projeto de pesquisa observando todos os seus elementos constitutivos.
- Conhecer o Fomento da Pesquisa e da Extensão no Brasil e no RN.

Procedimentos Metodológicos

O Seminário será realizado mediante encontros com exposição dialogada, palestras, seminários e oficinas de elaboração de projetos de extensão e pesquisa;

O Seminário será coordenado por um professor do curso e executado pelos coordenadores de extensão e pesquisa do Câmpus.

Recursos Didáticos

Quadro branco e pincel, computador, projetor multimídia e laboratório de Informática.

Avaliação

A avaliação será realizada de forma processual, numa perspectiva formativa, cujo objetivo é subsidiar o aperfeiçoamento das práticas educativas. Os instrumentos usados serão registros da participação dos estudantes nas atividades dirigidas, elaboração de projetos de extensão e de pesquisa, bem como a auto avaliação por parte do estudante. Também será registrada a frequência como subsídio avaliativo.

Curso:	Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer
Seminário:	Seminário de Orientação para a Prática Profissional
Carga-horária	30h

Objetivos

- Desenvolvimento de um trabalho científico ou tecnológico, projeto de pesquisa ou extensão, ou estágio curricular, como requisito para obtenção do grau de XXX.
- Consolidar os conteúdos vistos ao longo do curso em trabalho de pesquisa aplicada e /ou natureza tecnológica, possibilitando ao estudante a integração entre teoria e prática.
- Verificar a capacidade de síntese do aprendizado adquirido durante o curso.

Procedimentos Metodológicos

Orientações à temática do trabalho. Reuniões periódicas do estudante com o seu orientador para apresentação e avaliação das atividades desenvolvidas durante o trabalho.

Recursos Didáticos

Avaliação

- Relatórios Parciais.
- Relatório final (estágio) ou monografia (projeto de pesquisa).

Avaliação

Será contínua, considerando os critérios de participação ativa dos discentes em sínteses, seminários ou apresentações dos trabalhos desenvolvidos, sejam esses individuais ou em grupo.

ANEXO VI – BIBLIOGRAFIA BÁSICA E COMPLEMENTAR

DESCRIÇÃO (Autor, Título, Editora, Ano)	DISCIPLINA(S) CONTEMPLADA(S)	QTDE. DE EXEMPLARES
BECHARA, Evanildo. Moderna gramática portuguesa . 37. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.	Leitura e Produção de Texto	06
CAMARGO, Taís Nicoleti de. Uso da vírgula . Barueri: Manole, 2004.	Leitura e Produção de Texto	05
SAVIOLI, Francisco Platão; FIORIN, José Luiz. Lições de texto: leitura e redação . 5. ed. São Paulo: Ática, 2006.	Leitura e Produção de Texto	06
KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça; ELIAS, Vanda Maria. Ler e compreender os sentidos do texto . 3. ed. São Paulo: Contexto, 2009.	Leitura e Produção de Texto	06
CEREJA, William Roberto; MAGALHÃES, Thereza Cochar. Texto e interação: uma proposta de produção textual a partir de gêneros e projetos . 3. ed. São Paulo: Atual, 2009.	Leitura e Produção de Texto	07
ANDRADE, Maria Lúcia C. V. O. Resenha . São Paulo: Editora Paulistana, 2006.	Leitura e Produção de Texto	07
BECHARA, Evanildo. Moderna gramática portuguesa . 37. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.	Leitura e Produção de Texto	06
ISKANDAR, Jamil. Ibrahim. Normas da ABNT comentadas para trabalhos científicos . 4. ed. Curitiba: Juruá, 2009.	Leitura e Produção de Texto	05
LEITE, Marli Quadros. Resumo . São Paulo: Editora Paulistana, 2006.	Leitura e Produção de Texto	07
KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça; ELIAS, Vanda Maria. Ler e compreender os sentidos do texto . 3. ed. São Paulo: Contexto, 2009.	Leitura e Produção de Texto	06
LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina. de Andrade. Fundamentos da Metodologia Científica . 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.	Leitura e Produção de Texto	06
CHIAVENATO, Idalberto. Administração nos novos tempos . São Paulo: Makron Books, 1999.	Gestão e Negócio	13
CHIAVENATO, Idalberto. Introdução a teoria geral da administração . 8. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2011.	Gestão e Negócio	06
LONGENECKER, Justin G.; Moore, Carlos W. e Petty, J. William. Administração de pequenas empresas . São Paulo: Makron Books, 1997.	Gestão e Negócio	07
PEARSON EDUCATION DO BRASIL. Gestão da qualidade . São Paulo: Pearson education do Brasil, 2011.	Gestão e Negócio	05
SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM COMERCIAL. Qualidade em prestação de serviços . Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2012.	Gestão e Negócio	05

CHIAVENATO, Idalberto. Administração nos novos tempos . São Paulo: Makron Books, 1999.	Gestão e Negócio	13
CHIAVENATO, Idalberto. Introdução a teoria geral da administração . 8. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2011.	Gestão e Negócio	06
LONGENECKER, Justin G.; Moore, Carlos W. e Petty, J. William. Administração de pequenas empresas . São Paulo: Makron Books, 1997.	Gestão e Negócio	07
KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan; SETIAWAN, Iwan. Marketing 3.0: as forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano . Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.	Gestão e Negócio	06
CHIAVENATO, Idalberto. Gestão de pessoas . 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.	Gestão e Negócio	05
MENEGHETTI, Sylvia Bojunga. Comunicação e marketing: fazendo a diferença no dia-a-dia de organizações da sociedade civil . 2. ed. São Paulo: Global, 2003.	Gestão e Negócio	05
CHAUÍ, Marilena. Introdução à história da filosofia: dos pré-socráticos a Aristóteles . 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.	Filosofia	03
Platão; MELVILLE, Jean. Apologia de Sócrates; Banquete . 3. ed. São Paulo: Martin Claret, 1999.	Filosofia	01
Platão; MARINS, Alex.. Fedro . São Paulo: Martin Claret, 2007.	Filosofia	01
Platão. Fédon: diálogos sobre a alma e morte de Socrates . São Paulo: Martin Claret, 2002.	Filosofia	01
NIETZSCHE, Friederich Wilhelm; MELVILLE, Jean. A gaia ciência . 2. ed. São Paulo: Martin Claret, 2008.	Filosofia	01
HUIZINGA, Joan. Homo ludens . 4. ed. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1999.	Filosofia	05
LAFARGUE, Paul. O direito à preguiça . Tradução de J. Teixeira Coelho Netto; introdução de Marilena Chauí. São Paulo: Hucitec, UNESP, 1999.	Filosofia	05
MARCELLINO, Nelson Carvalho. Lúdico, educação e educação física . 2. ed. Ijuí, RS: Unijuí, 2003.	Filosofia	03
HENRIQUE, Ana Lúcia Sarmiento; SOUZA, Samir Cristino de (org.). Transdisciplinaridade e complexidade: uma nova visão para a educação no século XXI . Natal: Editora do CEFET/RN, 2005.	Filosofia	03
RUSSELL, Bertrand.; DE MASI, Domenico; LAFARGUE, Paul. A economia do ócio . 2. ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2001.	Filosofia	02
BAUMAN, Zygmunt. Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi . Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.	Cultura e Sociedade	05
BOSI, Alfredo. Dialética da colonização . São Paulo: Companhia das Letras, 1998.	Cultura e Sociedade	06

PERRONE-MOISÉS, Leyla. Altas literaturas: escolha e valor na obra crítica de escritores modernos. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.	Cultura e Sociedade	07
VELOSO, Caetano. Verdade tropical. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.	Cultura e Sociedade	03
BOURDIEU, Pierre. A Distinção: crítica social do julgamento. Tradução Daniela Kern; Guilherme J. F. Teixeira. São Paulo: Edusp; Porto Alegre, RS: Zouk, 2007.	Cultura e Sociedade	05
BUTLER, Judith. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.	Cultura e Sociedade	05
CAILLÉ, Alain. Antropologia do dom: o terceiro paradigma. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.	Cultura e Sociedade	05
CASTORIADIS, Cornelius. Figuras do pensável: as encruzilhadas do labirinto. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.	Cultura e Sociedade	06
HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Tradução Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 9. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.	Cultura e Sociedade	05
LARAIA, Roque de Barros. Cultura um conceito antropológico. 20. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.	Cultura e Sociedade	13
MAFFESOLI, Michel; MENEZES, Maria de Lourdes. O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.	Cultura e Sociedade	05
BAUMAN, Zygmunt; DENTZIEN, Plínio. Comunidade: a busca por segurança no mundo atual. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.	Cultura e Sociedade	05
BOURDIEU, Pierre. A economia das trocas linguísticas: o que falar quer dizer. 2. ed. São Paulo: EDUSP, 2008.	Cultura e Sociedade	05
CARNEIRO, Henrique. Comida e sociedade: uma história da alimentação. 7. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.	Cultura e Sociedade	05
CHAUÍ, Marilena. Cultura e democracia: o discurso competente e outras falas. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2007.	Cultura e Sociedade	06
EAGLETON, Terry. A idéia de cultura. São Paulo: UNESP, 2005.	Cultura e Sociedade	06
ELIAS, Norbert et al. A sociedade dos indivíduos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.	Cultura e Sociedade	06
CHAUI, Marilena. Convite à filosofia. São Paulo: Ed. Ática, 2011.	Metodologia Científica	10
GIL, Antônio Carlos. Métodos e técnicas da pesquisa social. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.	Metodologia Científica	07
ISKANDAR, Jamil Ibrahim. Normas da ABNT: comentadas para trabalhos científicos. 3. ed. rev. e atual. Curitiba, Juruá, 2008.	Metodologia Científica	05

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Metodologia científica . 4. ed., São Paulo: Atlas, 2004.	Metodologia Científica	07
SEVERINO, Antonio Joaquim. Metodologia do trabalho científico . São Paulo: Cortez, 2002.	Metodologia Científica	09
BARROS, Aidil Jesus da Silveira; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. Fundamentos de metodologia científica . 3. ed. São Paulo: Pearson, 2010.	Metodologia Científica	05
GRESSLER, Lori Alice. Introdução à pesquisa: projetos e relatórios . 3. ed. São Paulo: Loyola, 2007.	Metodologia Científica	05
BRUHNS, H.T. e GUTIERREZ, Gustavo Luis (Org). Enfoques contemporâneos do lúdico . III Ciclo de debates Lazer e motricidade. Campinas: Autores Associados, 2002.	Lúdico	03
SILVA, Tiago Aquino da Costa e. Manual de lazer e recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos . São Paulo: Phorte, 2010.	Lúdico	04
SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico . Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.	Lúdico	04
HUIZINGA, Joan. Homo ludens . 4. ed. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1999.	Lúdico	05
DUMAZEDIER, Joffre. Lazer e cultura popular . 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.	Lúdico	07
MARCELLINO, Nelson Carvalho. Lazer e educação . 10. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2003.	Lúdico	08
MARCELLINO, Nelson Carvalho. Lúdico, educação e educação física . 2. ed. Ijuí, RS: Unijuí, 2003.	Lúdico	03
MARCELLINO, Nelson Carvalho. Pedagogia da animação . 5. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2003.	Lúdico	07
DUMAZADIER, Joffre. Sociologia empírica do lazer . São Paulo: ed. Perspectiva, 2004.	Lazer	11
WERNECK, Christianne Luce Gomes. Lazer, trabalho e educação: relações históricas, questões contemporâneas . Belo Horizonte: ed. UFMG, 2000.	Lazer	08
MELO, Vitor Andrade. Introdução ao lazer . Barueri, SP: Ed. Manole, 2004.	Lazer	10
GOMES, Cristiane Luce (org). Dicionário crítico do lazer . Belo Horizonte. Ed. Autentica, 2004.	Lazer	02
CAMARGO, Luiz O. Lima. O que é Lazer . 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1992.	Lazer	12
DE MASI, Domenico. O ócio criativo . 4. ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.	Lazer	03
MARCELLINO, Nelson Carvalho. Lazer e educação . 10. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2003.	Lazer	08
MARCELLINO, Nelson Carvalho. Estudos do lazer: uma introdução . 3. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.	Lazer	07
CAMARGO, L. O. de Lima. Educação para o lazer . São Paulo: Moderna, 1998.	Lazer	05

DUMAZEDIER, Joffre. Lazer e cultura popular . 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.	Lazer	07
DUMAZADIER, Joffre. Sociologia empírica do lazer . São Paulo: ed. Perspectiva, 2004. – 11 ex.	Lazer	11
MARCELLINO (org.), Nelson Carvalho. Repertório de atividades de recreação e lazer : Para hotéis, acampamentos, prefeituras, clubes e outros. Campinas, SP. Papyrus. 2002.	Lazer	07
BERGER, Peter L. et al. A construção social da realidade : tratado de sociologia do conhecimento. 33. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.	Lazer	06
PRONI, Marcelo Weishaupt; LUCENA, Ricardo de Figueiredo (org). Esporte : história e sociedade. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.	Lazer	01
QUEIROZ, Claudia Alexandre. Recreação Aquática . 2.ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2000.	Lazer	04
CATUNDA, Ricardo. Recriando a recreação . Rio de Janeiro: Sprint, 2000.	Lazer	03
LORDA, Raul C. Recreação na terceira idade . Rio de Janeiro: Sprint, 1995.	Lazer	03
GOMES, Christianne Luce. Lazer, trabalho e educação : relações históricas, questões contemporâneas. 2. ed. rev. e ampl. Belo Horizonte: UFMG, 2008.	Lazer	07
SILVA, Jamerson Antonio de Almeida da; SILVA, Katharine Ninive Pinto (org). Recreação, esporte e lazer : espaço, tempo e atitude. Recife: Instituto Tempo Livre, 2007.	Lazer	03
BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura . São Paulo, SP : Cortez, 1995.	Pedagogia do Jogo	03
MARCELLINO, Nelson Carvalho. Pedagogia da animação . 5. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2003.	Pedagogia do Jogo	07
OLIVEIRA, Marcus Vinicius de Faria et al. Brinquedos e brincadeiras populares : identidade e memória. 2. ed. Natal: Editora IFRN, 2010.	Pedagogia do Jogo	05
OLIVEIRA, Marcus Vinicius de Faria et al. Imagens lúdicas : um olhar sobre as tradições infantis. 2. ed. Natal: Editora IFRN, 2010.	Pedagogia do Jogo	04
CHÂTEAU, Jean. O jogo e a criança . São Paulo: Summus, 1987.	Pedagogia do Jogo	03
SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). Brinquedoteca : o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.	Pedagogia do Jogo	05
BRANDÃO, Carlos Rodrigues. O que é folclore . 13. ed. São Paulo: Brasiliense, 2006. (Coleção Primeiros Passos, 60).	Indústria Cultural	05
CERTEAU, Michel de. A invenção do cotidiano . Petrópolis: Vozes, 1994.	Indústria Cultural	03
COELHO, Teixeira. O que é indústria cultural . São Paulo: Brasiliense, 2006.	Indústria Cultural	09

THOMPSON, John. A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.	Indústria Cultural	06
MAGNANI, José Guilherme Cantor. Festa no pedaço: cultura popular e lazer na cidade. 2. ed. São Paulo: Hucitec, 1998.	Indústria Cultural	05
HAFEN, B.; KARREN, K. FRANDSEN, K. Primeiros Socorros para estudantes. São Paulo: Manole, 2002.	Primeiros Socorros	06
McSWAIN, Norman E. et al. Atendimento Pré-hospitalar ao Traumatizado. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.	Primeiros Socorros	03
SENAC. Primeiros socorros: como agir em situações de emergência. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2005.	Primeiros Socorros	05
KAWAMOTO, Emilia Emi. Acidentes: como socorrer e prevenir. São Paulo: E.P.U., 2002.	Primeiros Socorros	04
PAULA, Fátima de Lima. Envelhecimento e quedas de idosos. Rio de Janeiro: Apicuri, 2010.	Primeiros Socorros	05
TAVARES, José da Cunha. Noções de prevenção e controle de perdas em segurança do trabalho. 6. ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2008.	Segurança do Trabalho	04
CAMPOS, Armando. CIPA: Comissão Interna de Prevenção de Acidentes : uma nova abordagem. 18. ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2011.	Segurança do Trabalho	05
KAWAMOTO, Emilia Emi. Acidentes: como socorrer e prevenir. São Paulo: E.P.U., 2002.	Segurança do Trabalho	04
TAVARES, José da Cunha. Tópicos de administração aplicada à segurança do trabalho. 10. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.	Segurança do Trabalho	03
FIGUEIREDO JÚNIOR, José Vieira. Prevenção e controle de perdas: uma abordagem integrada. Natal: IFRN, 2009.	Segurança do Trabalho	03
CIVITATE, Hector. 505 jogos cooperativos e competitivos. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.	Jogos Pré-Desportivos	07
FRITZEN, Silvino José. Dinâmicas de recreação e jogos. 30. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.	Jogos Pré-Desportivos	05
MARCELLINO, Nelson Carvalho (org). Repertório de atividades de recreação e lazer: para hotéis, acampamentos, prefeituras, clubes e outros. Campinas, SP: Papyrus, 2002.	Jogos Pré-Desportivos	06
MIRANDA, Nicanor. 210 jogos infantis. Belo Horizonte: Itatiaia, 2002.	Jogos Pré-Desportivos	08
WAICHMAN, Pablo; GALLARDO, Jorge Peres. Tempo livre e recreação: um desafio pedagógico. São Paulo: Papyrus, 1997.	Jogos Pré-Desportivos	07
MIAN, Robson. Turismo: atividades para recreação e lazer. São Paulo: Textonovo, 2004.	Jogos Pré-Desportivos	05
KOCH, Karl; GUARANY, Reinaldo. Pequenos jogos esportivos. 8. ed. Barueri, SP: Manole, 2005.	Jogos Pré-Desportivos	03

DURKHEIM, Émile. As formas elementares da vida religiosa : o sistema totêmico na Austrália. São Paulo: Martins Fontes, 1996.	Festa	05
EHRENREICH, Barbara. Dançando nas ruas : uma história do êxtase coletivo. Tradução Julián Fuks. Rio de Janeiro: Record, 2010.	Festa	05
PASSOS, Mauro; COELHO, Antônio Carlos. A festa na vida : significado e imagens. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.	Festa	08
BAUMAN, Zygmunt; DENTZIEN, Plínio. Comunidade : a busca por segurança no mundo atual. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.	Festa	05
BRANDÃO, Carlos Rodrigues. A cultura na rua . 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2001.	Festa	01
CAILLÉ, Alain. Antropologia do dom : o terceiro paradigma. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.	Festa	05
CUNHA, Maria Clementina Pereira (org.). Carnavais e outras f(r)estas : ensaios de história social da cultura. Campinas, SP: UNICAMP, 2002.	Festa	05
DANTAS, Maria Isabel. Do monte à rua : cenas da festa de Nossa Senhora das Vitórias. Natal: IFRN, 2008.	Festa	05
DA MATTA, Roberto. Carnavais, malandros e heróis : para uma sociologia do dilema brasileiro. 6. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.	Festa	01
LÉVY, Pierre. Cibercultura . São Paulo: Ed. 34, 1999.	Festa	05
MAGNANI, José Guilherme C.; TORRES, Lilian de Lucca (org). Na metrópole : textos de antropologia urbana. São Paulo: FAPESP, 2008.	Festa	05
LIMONGI-FRANÇA, Ana Cristina. Qualidade de Vida no Trabalho – QVT : conceitos e práticas nas empresas da sociedade pós industrial. São Paulo: Atlas, 2007.	Qualidade de Vida	05
MARTINS, Caroline de Oliveira. Programa de promoção da saúde do trabalhador . Jundiaí, SP: Fontoura, 2008.	Qualidade de Vida	05
ROBBINS, Stephen Paul. Comportamento Organizacional . São Paulo – Prentice Hall, 2002.	Qualidade de Vida	06
CHAMON, Edna Maria Querido de Oliveira (org). Qualidade de vida no trabalho . Rio de Janeiro: Brasport, 2011.	Qualidade de Vida	06
RODRIGUES, Marcus Vinícius Carvalho. Qualidade de vida no trabalho : evolução e análise no nível gerencial. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.	Qualidade de Vida	03
ROSSI, Ana Maria; PERREWÉ, Pamela L.; SAUTER, Steven L. (org). Stress e qualidade de vida no trabalho : perspectivas atuais da saúde ocupacional. São Paulo: Atlas, 2005.	Qualidade de Vida	05
SANT'ANNA, Anderson de Souza; KILIMNIK, Zélia Miranda (org). Qualidade de vida no trabalho :	Qualidade de Vida	05

abordagens e fundamentos. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.		
BURGOS, Miria; PINTO, Leila (Orgs.). Lazer e estilo de vida . Santa Cruz do Sul, RS: EDUNISC, 2002.	Qualidade de Vida	08
MOREIRA, Wagner. Qualidade de vida . Complexidade e educação. Campinas, SP: Papyrus, 2001.	Qualidade de Vida	03
OGATA, Alberto; SIMURRO, Sâmia. Guia prático de qualidade de vida: como planejar e gerenciar o melhor programa para a sua empresa . Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.	Qualidade de Vida	05
LUBISCO, Carla. Gestão da qualidade de vida: como viver mais e melhor . Porto Alegre: AGE, 2010.	Qualidade de Vida	06
SIMÕES, José Luis (org). Educação física, esporte e qualidade de vida . Recife: Ed. UFPE, 2010.	Qualidade de Vida	06
BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil . 16. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2011.	Legislação	03
CHEMIN, Beatris Francisca. Constituição e lazer: uma perspectiva do tempo livre na vida do (trabalhador) brasileiro . Curitiba: Juruá, 2005.	Legislação	06
LUNARDI, Alexandre. Função social do direito ao lazer nas relações de trabalho . São Paulo: LTr, 2010.	Legislação	06
TAVARES, José de Farias. Comentários ao estatuto da criança e do adolescente . Rio de Janeiro: Forense, 2010.	Legislação	07
BRASIL. Congresso Nacional. Senado Federal. Estatuto da criança e do adolescente . Brasília: Senado Federal, 2009.	Legislação	01
MILARÉ, Édis. Direito do ambiente . 4. ed. rev. atual. e ampl. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2005.	Legislação	02
BERGER, Peter L. et al. A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento . 33. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.	Políticas Públicas	06
LIBERATO, Almir; SOARES, Artemis (org). Políticas públicas de esporte e lazer: novos olhares . Manaus: EDUA, 2010.	Políticas Públicas	06
MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). Políticas públicas de lazer . Campinas: Alínea, 2008.	Políticas Públicas	07
MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). Lazer e esporte: políticas públicas . 2. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.	Políticas Públicas	07
LIBERATO, Almir; SOARES, Artemis (org). Seminário nacional de políticas públicas de esporte e lazer: retrospectiva histórica . Manaus: EDUA, 2009.	Políticas Públicas	01
MARCELLINO, Nelson Carvalho (org). Formação e desenvolvimento de pessoal em lazer e esporte: para atuação em políticas públicas . Campinas, SP: Papyrus, 2003.	Políticas Públicas	07

MASCARENHAS, Fernando. Lazer como prática da liberdade . 2. ed. Goiânia: UFG, 2004.	Políticas Públicas	01
LIMA, Dália Maria Maia Cavalcanti de; MAIA, Lerson Fernando dos Santos; OLIVEIRA, Marcus Vinícius de Faria (org.). Políticas de lazer e suas múltiplas interfaces no cotidiano urbano . Natal: Editora do CEFET/RN, 2007.	Urbanismo	05
MARCELLINO, Nelson Carvalho. Estudos do lazer: uma introdução . 4 ed. Campinas: Autores associados, 2006.	Urbanismo	03
LEITE, Rogério Proença. Contra-usos da cidade: lugares e espaços públicos na experiência urbana contemporânea . Campinas, SP: UNICAMP, 2007.	Urbanismo	05
ANDRADE, J.V. Lazer: Princípios, tipos e formas na vida e no trabalho . Belo Horizonte: Autêntica, 2001.	Meio Ambiente	03
MARINHO, A.; Brunhs, H. T. Turismo, lazer e natureza . Barueri: Manole, 2003.	Meio Ambiente	05
FONTENELES, José Osmar. Turismo e impactos socioambientais . São Paulo: Aleph, 2004.	Meio Ambiente	05
DIAS, Reinaldo. Turismo sustentável e meio ambiente . São Paulo: Atlas, 2008.	Meio Ambiente	07
LOUREIRO, Carlos Frederico Bernardo; LAYRARQUES, Philippe Pomier; CASTRO, Ronaldo Souza de (org). Educação ambiental: repensando o espaço da cidadania . 5. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2011.	Meio Ambiente	05
BERTHERAT, Therese. O corpo tem suas razões: antiginástica e consciência de si . 20. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.	Corpo e Sociedade	02
SOARES, Carmen (org). Corpo e história . 3. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.	Corpo e Sociedade	03
GIDDENS, Anthony; FIKER, Raul. As consequências da modernidade . São Paulo: Editora da UNESP, 1991.	Corpo e Sociedade	04
GONÇALVES, Maria Augusta Salin. Sentir, pensar, agir: corporeidade e educação . 10. ed. São Paulo: Papyrus, 2007.	Corpo e Sociedade	03
MARCELLINO, Nelson Carvalho. Lazer e humanização . 7. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2003.	Corpo e Sociedade	07
BOCK, Ana Mercês; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia . 14. ed. São Paulo: Saraiva, 2009.	Desenvolvimento Pessoal	05
DEL PRETTE, Zilda A. P.; DEL PRETTE, Almir. Psicologia das relações interpessoais: vivências para o trabalho em grupo . 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.	Desenvolvimento Pessoal	10
MOSCOVICI, F. Desenvolvimento interpessoal . Rio de Janeiro. 1999.	Desenvolvimento Pessoal	10

BERGER, Peter L. et al. A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento. 33. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.	Desenvolvimento Pessoal	06
BOWDITCH, James L; BUONO, Anthony F. Elementos de comportamento organizacional. São Paulo: Pioneira, 1992.	Desenvolvimento Pessoal	05
GOELLNER, Silvana Vilodre. Gênero e raça: inclusão no esporte e lazer. Porto Alegre: UFRGS, 2009.	Inclusão Social	05
NERI, Anita Liberasso (Org). Qualidade de vida e idade madura. Campinas, SP: Papyrus, 1993.	Inclusão Social	03
SASSAKI, Romeu K. Inclusão/construindo uma sociedade para todos. Rio de Janeiro: WVA, 1997.	Inclusão Social	01
BLASCOVI-ASSIS, Silvana Maria. Lazer e deficiência mental: o papel da família e da escola em uma proposta de educação pelo e para o lazer. 2. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2001.	Inclusão Social	07
MELO, Victor Andrade de. Lazer e minorias sociais. São Paulo: IBRASA, 2003.	Inclusão Social	05
TURINO, Célio (org). Lazer nos programas sociais: propostas de combate à violência e à exclusão. São Paulo: Anita Garibaldi, 2003.	Inclusão Social	02
ALMEIDA, Candido José Mendes. Cultura brasileira ao vivo. São Paulo. Imago Editora, 2001.	Espaços Artísticos e Culturais	02
CALABRE, Lia (Org.). Políticas culturais: um campo de estudo. Rio de Janeiro: Edições Casa Rui Barbosa, 2008.	Espaços Artísticos e Culturais	07
GIDDENS, Anthony. Modernidade e identidade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.	Espaços Artísticos e Culturais	05
CAMARGO, Luiz O. Lima. O que é Lazer. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1992.	Espaços Artísticos e Culturais	12
DE MASI, Domenico. O ócio criativo. 4. ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.	Espaços Artísticos e Culturais	03
MARCELLINO, Nelson Carvalho. Lazer e educação. 10. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2003.	Espaços Artísticos e Culturais	08
MARCELLINO, Nelson Carvalho. Estudos do lazer: uma introdução. 3. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.	Espaços Artísticos e Culturais	07
BETTI, Mauro. A janela de vidro: esporte, televisão e educação física. 2. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2003.	Recursos Multimídia	05
ROBERTS-BRESLIN, Jan. Produção de imagem e som. 2.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.	Recursos Multimídia	05
TAHARA, Mizuho. Contato imediato com mídia. 8. ed. São Paulo: Global, 2004.	Recursos Multimídia	05
KELLISON, Cathrine. Produção e direção para TV e vídeo: uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.	Recursos Multimídia	05

ENZENSBERGER, Hans Magnus. Elementos para uma teoria dos meios de comunicação. São Paulo: Conrad, 2003.	Recursos Multimídia	03
SOUZA, José Carlos Aronchi. Gêneros e formatos na televisão brasileira. São Paulo: Summus, 2004.	Recursos Multimídia	04
JENKINS, Henry. Cultura da convergência. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.	Recursos Multimídia	03
LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.	Mídia e Indústria Cultural	05
BURGESS, Jean. Youtube e a revolução digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade. São Paulo: Aleph, 2009.	Mídia e Indústria Cultural	03
BRANDÃO, Carlos Rodrigues. O que é folclore. 13. ed. São Paulo: Brasiliense, 2006. (Coleção Primeiros Passos, 60).	Mídia e Indústria Cultural	05
CERTEAU, Michel de. A invenção do cotidiano. Petrópolis: Vozes, 1994.	Mídia e Indústria Cultural	03
COELHO, Teixeira. O que é indústria cultural. São Paulo: Brasiliense, 2006.	Mídia e Indústria Cultural	09
THOMPSON, John. A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.	Mídia e Indústria Cultural	06
MAGNANI, José Guilherme Cantor. Festa no pedaço: cultura popular e lazer na cidade. 2. ed. São Paulo: Hucitec, 1998.	Mídia e Indústria Cultural	05
MARINHO, Alcyane; BRUNHS, Heloisa Turini (Orgs.). Turismo, lazer e natureza. Barueri/ S.P. Ed. Manole. 2003.	Esporte de Aventura	05
MONTEIRO, Sandoval Vilaverde. Lazer, subjetivação e amizade: potencialidades das práticas corporais de aventura na natureza. Natal: IFRN, 2008.	Esporte de Aventura	05
PIRES, Paulo dos Santos. Dimensões do ecoturismo. 2. ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2002.	Esporte de Aventura	05
UVINHA, Ricardo Ricci. Juventude, lazer e esportes radicais. São Paulo: Manole, 2001.	Esporte de Aventura	05
BURGOS, Miria Suzana; PINTO, Leila Mirtes Santos de Magalhães (org). Lazer e estilo de vida. Santa Cruz do Sul, RS: EDUNISC, 2002.	Esporte de Aventura	05
UVINHA, Ricardo Ricci (org). Turismo de aventura: reflexões e tendências. São Paulo: Aleph, 2005.	Esporte de Aventura	05