CURSO: PEDAGOGIA	SEMESTRE: 1	ANO: 2020 C/H: 33	AULAS: 40
DISCIPLINA: LUDICIDADE E EDUCACAO I			
PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM			
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:  - Compreender a importância do brincar como função sociocultural e educacional.  - Relacionar a ludicidade na educação à possibilidade de estimular o desenvolvimento mental, social e intelectual do sujeito infantil.  - Identificar o brincar como linguagem simbólica essencial ao desenvolvimento do ser humano.  - Discutir a ideia de brincar como mais uma atividade, ou seja, a percepção do brincar como atitude lúdica a ser assumida em todas as propostas educacionais.			
EMENTA: A função do brinquedo e o valor da brincadeira. Classificação dos jogos. Tipos de brincadeiras. A criança e a cultura lúdica. Pressupostos teóricos básicos. Aspectos sócio-históricos, culturais e educacionais do brincar. Jogos para estimulação das múltiplas inteligências.			
METODOLOGIA: Exposição Dialogada:	SIM X NÃO	Estudo de caso:	SIM X NÃO
Trabalho de grup		Seminário:	SIM X NÃO
Debate: TBL:	SIM NÃO X  SIM NÃO X	Painel: Fórum/Chat:	SIM NÃO X SIM NÃO X
PBL:	SIM NÃO X	PBLe:	SIM NÃO X
Aula invertida:	SIM NÃO X	Tempestade Cerebral	SIM X NÃO
Mapa Conceitual	The Man	(Brainstorming)) Dramatização/ Role Play	
RECURSOS AUXILIARES: Vídeos: Projetor Multimíd Álbuns Seriados Slides: Manequins: Lousa Eletrônica *Ambiente Virtual de Aprendizagem	SIM NÃO X	AVA*: Atividades clínicas: Lousa: Internet: Laboratório: Vídeo conferência: Prancheta Digitalizadora:	SIM         X         NÃO
AVALIAÇÃO: Discursiva:	SIM X NÃO	Prática:	SIM X NÃO
Múltipla escolha: Oral:	SIM X NÃO SIM NÃO X	Trabalhos de pesquisa:	SIM X NÃO
BIBLIOGRAFIA BÁSICA: Antunes, Celso. <i>Jogos para a estimulação das m.</i> 20. ed. Petrópolis - RJ - Brasil: Vozes, 2014. Maluf, Angela Cristina Munhoz. <i>Brincar - prazer e aprendizado.</i> 8. ed. Petrópolis - RJ - Brasil: Vozes, 2012. Santos, Santa Marli Pires dos. <i>Brinquedoteca - sucata vira brinquedo.</i> Porto Alegre - RS - Brasil: Artmed, 2011. PEREIRA, ET. Presença Pedagógica. <i>Brincar e Criança</i> , , v.23, n.145, p.12-21, 2018.  BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:			

Dohme, Vania. **O valor educacional dos jogos - jogos e dicas para empresas e instituições de ensino.** Petrópolis - RJ - Brasil: Vozes, 2008.

Friedmann, Adriana. A arte de brincar - brincadeiras e jogos tradicionais. 5. ed. Petrópolis - RJ - Brasil: Vozes, 2007.

Maluf, Ângela Cristina Munhoz. Brincadeiras para sala de aula. Petrópolis - RJ - Brasil: Vozes, 2007.

Cruz, Dulce Regina Mesquita da. O lúdico na formação do educad. 9. ed. Petrópolis - RJ - Brasil: Vozes, 2011.

ARRARA, MF. Educere: Revista da Educação. Jogos e Brincadeiras, , v.14, n.2, p.259-271, 2014.

CURSO: PEDAGOGIA SEMESTRE: 1 ANO: 2020 C/H: 33 AULAS: 40

## DISCIPLINA: LUDICIDADE E EDUCAÇÃO I

## PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

- 2. Classificação dos jogos
  2. 1 Tipos de brinquedos para diferentes etapas de desenvolvimento
  2.2 Brinquedoteca: espaço estruturado para brincar
  2.3 Tipos de espaços para brincar e como desenvolver habilidad
  2.4 Movimentos e estágios do corpo ao brincar
  3. Brincadeiras
  3. 1 Tipos de brincadeiras
  5. 2 Como ser criatina do ser criatina de ser como desenvolver de ser criatina de ser

- 5. Ludicidade: pressupostos teóricos básicos
  5.1 Froebel e a concepção de jogo infantil.
  5.2 Dewey: jogo e filosofia da experiência democrática.
  5.3 Brincar e trabalhar.
  5.4 Bruner e a brincadeira.
  5.5 A concepção Psicanalítica da criance.
- Juais do brincar.
  Juais do bri

- 7.7 Jogos para a estimulação da inteligência pictórica;
- 7.8 Jogos para a estimulação das inteligências inter e intrapessoais.