

SEMESTRE: 2	ANO: 2020	C/H: 33	AULAS: 40
CURSO: PEDAGOGIA		CAMPUS: ALFENAS	
DISCIPLINA: LUDICIDADE E EDUCACAO II			
PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM			
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM: Identificar a contribuição do jogo para a educação, desenvolvimento e/ ou aprendizagem da criança. Analisar o jogo na educação infantil sob a influência do contexto social no qual diferentes grupos de crianças brincam. Interpretar o jogo como meio para compreender melhor o funcionamento das emoções e da personalidade dos indivíduos. Descrever o modo como o jogo reflete em cada sociedade, considerando seus costumes e as histórias das diferentes culturas. Analisar o jogo como expressão da cultura infantil através das diversas gerações, bem como as tradições e os costumes através dos tempos nele refletidos.			
EMENTA: O lúdico na formação do educador; Brincadeira; Os jogos tradicionais; A função educacional do jogo; O jogo como meio educacional; Classificação dos jogos.			
METODOLOGIA:	Exposição Dialogada: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Trabalho de grupo: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Estudo de caso: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Debate: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	TBL: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Seminário: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	PBL: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Aula invertida: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Painel: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Mapa Conceitual: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>		Fórum/Chat: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
			PBLe: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
			Tempestade Cerebral (Brainstorming): SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
			Dramatização/ Role Play: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
RECURSOS AUXILIARES:	Computador: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Vídeos: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	AVA*: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	Projeto Multimídia: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Álbuns Seriadados: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Atividades clínicas: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Slides: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Manequins: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Lousa: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	Lousa Eletrônica: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>		Internet: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
			Laboratório: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
			Vídeo conferência: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
			Prancheta Digitalizadora: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
*Ambiente Virtual de Aprendizagem			
AVALIAÇÃO:	Discursiva: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Múltipla escolha: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Prática: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	Oral: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>		Trabalhos de pesquisa: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
BIBLIOGRAFIA BÁSICA: DOHME V, DOHME V. O Valor Educacional dos Jogos - O Valor Educacional dos Jogos . Petrópolis: Vozes, 2008: Vozes, 2008, 2008. SANTOS, SANTOS S M P dos. Lúdico na Formação do Educador - Lúdico na Formação do Educador . Petrópolis: Vozes: Petrópolis: Vozes, 2008. PEREIRA, PEREIRA E T. Brincar e Criança - Brincar e Criança . ed1º. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR: Antunes, Celso. Jogos para a estimulação das m . 20. ed. Petrópolis - RJ - Brasil: Vozes, 2014. ARRABA M F, ARRABA M F. Jogos e brincadeiras: um espaço para o lúdico na educação infantil - um espaço para o lúdico na educação infantil . ed1º. ed. São Paulo: Atlas, 2014. BEAUCHAMP J, BEAUCHAMP J. O brincar como um modo de ser e estar no mundo - O brincar como um modo de ser e estar no mundo . Brasília: CDU, 2007. FRIEDMANN A, FRIEDMANN A. Arte de brincar: brincadeiras e jogos tradicionais - brincadeiras e jogos tradicionais . Petrópolis: Vozes, 2010. MALUF ACM, MALUF ACM MALUF ACM. Brincar. Prazer e aprendizado. - Brincar. Prazer e aprendizado.. Petrópolis: Vozes, 2009.: Vozes, 2009., 2009.			

SEMESTRE: 2	ANO: 2020	C/H: 33	AULAS: 40
CURSO: PEDAGOGIA		CAMPUS: ALFENAS	
DISCIPLINA: LUDICIDADE E EDUCACAO II			
PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM			
CONTEÚDOS			
<p>1.O Lúdico na Formação do Educador</p> <p>1.1 Atividades Lúdicas</p> <p>1.1.1 Subtemas:</p> <p>1.1.2 Criança</p> <p>1.1.3 Família</p> <p>1.1.4 Jogo</p> <p>1.1.5 Brinquedo</p> <p>1.1.6 Brinquedoteca</p> <p>1.1.7 Instituições Infantis</p> <p>2. Brincadeira</p> <p>2.1 Diferença entre brincadeira e jogo</p> <p>2.2 Tipos de brincadeiras</p> <p>2.3 Como ser criativo ao desenvolver brincadeiras tendo coragem de errar</p> <p>2.4 Qualidades essenciais para desenvolver brincadeiras</p> <p>2.5 Como garantir o surgimento de brincadeiras na sala de aula</p> <p>3. Os Jogos Tradicionais</p> <p>3.1 Definição e transformação dos jogos tradicionais</p> <p>3.2 O que são jogos tradicionais</p> <p>3.3 A transformação do jogo e suas implicações</p> <p>3.4 Os jogos tradicionais da educação</p> <p>4. A Função Educacional do Jogo</p> <p>4.1 O jogo no contexto da educação</p> <p>4.2 Jogo, desenvolvimento e aprendizagem:</p> <p>4.2.1 o desenvolvimento cognitivo;</p> <p>4.2.2 a aprendizagem;</p> <p>4.2.3 as interações sociais e o contexto sócio cultural</p> <p>4.2.4 o desenvolvimento da linguagem;</p> <p>4.2.5 o desenvolvimento afetivo;</p> <p>4.2.6 o desenvolvimento físico-motor;</p> <p>4.2.7 o desenvolvimento moral;</p> <p>5. O Jogo como Meio Educacional</p> <p>5.1 Instrumento metodológico</p> <p>5.2 O papel do educador</p> <p>6. Classificação dos Jogos</p> <p>6.1 A classificação</p> <p>6.2 Tipos de jogos</p> <p>6.3 Os tipos de jogos e as áreas desenvolvidas</p>			