

SEMESTRE: 2	ANO: 2020	C/H: 0	AULAS: 0
CURSO: PSICOLOGIA		CAMPUS: ALFENAS	
DISCIPLINA: ATIVIDADES INTEGRADORAS IV			
PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM			
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM: Integrar conteúdos, habilidades e competências trabalhadas neste período letivo; Orientar-se individualmente e em grupo para atividades acadêmicas; Comunicar com o público no início, durante e na apresentação da atividade planejada; Ter iniciativa e manifestar-se em ações acadêmicas; Interagir de forma clara e objetiva com grupos diversos, respeitando a singularidade e a diversidade de pessoas. Planejar, elaborar e aplicar práticas/oficinas que favoreçam a vivência lúdica para diferentes indivíduos e grupos.			
ESPECÍFICO DESTA ATIVIDADE INTEGRADORA:			
EMENTA: integrar conteúdos, habilidades e competências sobre a criança e sobre a Psicologia			
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 checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	Debate: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	TBL: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Seminário: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	PBL: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Aula invertida: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Panel: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	Mapa Conceitual: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" 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 type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Dramatização/ Role Play: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" 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"/>
	Projetor 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 checked="" type="checkbox"/> NÃO <input 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 type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Múltipla escolha: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" 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: Castro, Norida Teotônio de. A função reguladora do lúdico - representação, afeto e laço social. : LTCE, 2010. Friedmann, Adriana. A arte de brincar - brincadeiras e jogos tradicionais. 5. ed. Petrópolis - RJ - Brasil: Vozes, 2007. Maluf, Angela Cristina Munhoz. Brincar - prazer e aprendizado. Petrópolis - RJ - Brasil: Vozes, 2009. MITRE, R M A. Ciência & Saúde Coletiva. A promoção do brincar no contexto da hospitalização infantil como promoção de sa. Rio de Janeiro, v.9, n.1, p.147-154, . 2004.			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR: Lorenzini, Marlene V.. Brincando a brincadeira com a - novos rumos terapêuticos. Barueri - SP - Brasil: Manole, 2002. Brock, Avril. Brincar - aprendizagem para a vida. Porto Alegre - RS - Brasil: Artmed, 2011. Freud, Sigmund. Edição standard brasileira das - duas histórias clínicas (o 'pequeno hans' e o ' homem dos ratos'). Rio de Janeiro - RJ - Brasil: Imago, 1969. Pinto, Leila Mirtes Santos de Magalhães. Brincar, jogar, viver - lazer e intersetorialidade com o PELC. Brasília - DF - Brasil: Secretaria Nacional Des. Esporte e Lazer, 2008. Winnicott, D. W.. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro - RJ - Brasil: Imago, 1975. CARVALHO, Alysson Massote; ALVES, Maria Michelle Fernandes; GOMES, Priscila de Lara Domingues. Psicol. estud. Brincar e educação: concepções e possibilidades, Maringá, v.10, n.2, p.217-226, agosto 2005.			

SEMESTRE: 2	ANO: 2020	C/H: 0	AULAS: 0
CURSO: PSICOLOGIA		CAMPUS: ALFENAS	
DISCIPLINA: ATIVIDADES INTEGRADORAS IV			
PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM			
CONTEÚDOS			
<p>Esta atividade propõe uma ementa livre e flexível, para atualizações semestrais.</p> <p>São apresentadas pelo NDE do curso, algumas opções de temas a serem explorados em equipe, para discussão, levantamento de interesses e sugestões dos alunos.</p> <p>Uma vez definido o tema central, as equipes deverão ser compostas, o cronograma de trabalho estabelecido, e o planejamento, a pesquisa, a execução das etapas, acompanhadas e orientadas pelo professor responsável.</p> <p>A produção final ou a intervenção resultante desta atividade acontece em mostra de trabalhos geralmente aberta a comunidade, em que as turmas participam e as equipes são avaliadas por uma banca examinadora.</p>			