

SEMESTRE: 2	ANO: 2020	C/H: 33	AULAS: 40
CURSO: PSICOLOGIA		CAMPUS: ALFENAS	
DISCIPLINA: LUDICIDADE (T/P)			
PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM			
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:			
<ul style="list-style-type: none"> - Discriminar atitude lúdica de comportamento supostamente lúdico; - Discutir as características do lúdico, bem como a sua função social, historicamente marcada; - Discriminar as diferentes modalidades lúdicas segundo os efeitos produzidos; - Discutir os mecanismos psíquicos, simbólicos e afetivos da ludicidade na perspectiva de diferentes autores; - Reconhecer os diferentes objetos - brinquedos - utilizados na atividade lúdica, bem como sua utilização com finalidades terapêutica e/ou pedagógica; - Planejar, elaborar e aplicar práticas/oficinas que favoreçam a vivência lúdica para indivíduos e grupos em diferentes contextos e situações. 			
EMENTA: O que é ludicidade? Atividade lúdica e o desenvolvimento infantil. O brincar e a significação e representação simbólica. A avaliação das projeções infantis.			
METODOLOGIA:			
Exposição Dialogada:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Estudo de caso:
Trabalho de grupo:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Seminário:
Debate:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Painel:
TBL:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Fórum/Chat:
PBL:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	PBL:
Aula invertida:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Tempestade Cerebral (Brainstorming)
Mapa Conceitual:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Dramatização/ Role Play
RECURSOS AUXILIARES:			
Computador:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	AVA*:
Vídeos:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Atividades clínicas:
Projeto Multimídia:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Lousa:
Álbuns Seriadados:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Internet:
Slides:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Laboratório:
Manequins:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Vídeo conferência:
Lousa Eletrônica:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Prancheta Digitalizadora:
*Ambiente Virtual de Aprendizagem			
AVALIAÇÃO:			
Discursiva:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Prática:
Múltipla escolha:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Trabalhos de pesquisa:
Oral:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	
BIBLIOGRAFIA BÁSICA:			
Castro, Norida Teotônio de. A função reguladora do lúdico - representação, afeto e laço social. : LTCE, 2010.			
Winnicott, D. W.. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro - RJ - Brasil: Imago, 1975.			
Friedmann, Adriana. A arte de brincar - brincadeiras e jogos tradicionais. 5. ed. Petrópolis - RJ - Brasil: Vozes, 2007.			
CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luis. Estudos de Pesquisa e Psicologia. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro, v.7, n.1, p.-., jun 2007.			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:			
Affonso, Rosa Maria Lopes. Ludodiagnóstico - investigação clínica através do brinquedo. Porto Alegre - RS - Brasil: Artmed, 2012.			
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.			
Lorenzini, Marlene V.. Brincando a brincadeira com a - novos rumos terapêuticos. Barueri - SP - Brasil: Manole, 2002.			
Pinto, Leila Mirtes Santos de Magalhães. Brincar, jogar, viver - lazer e intersetorialidade com o PELC. 2 ed. ed. : Ideal, 2011.			
CARVALHO, Alysso Massote; GOMES, 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: 33	AULAS: 40
CURSO: PSICOLOGIA		CAMPUS: ALFENAS	
DISCIPLINA: LUDICIDADE (T/P)			
PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM			
CONTEÚDOS			
<p>1-O QUE É LUDICIDADE?</p> <p>1.1- Concepções sociológicas, antropológicas, psicológicas e cognitivas sobre o brincar.</p> <p>1.2- O lúdico e o resgate histórico do sujeito.</p> <p>1.3- O brincar e o simbolismo infantil.</p> <p>2- ATIVIDADE LÚDICA E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL.</p> <p>2.1- As bases neurofisiológicas do brincar.</p> <p>2.2- Atividade prática- oficina de jogos.</p> <p>3- O BRINCAR E A SIGNIFICAÇÃO E REPRESENTAÇÃO SIMBÓLICA.</p> <p>3.1- Tipos de jogos e suas funções.</p> <p>3.2- O ludodiagnóstico e as técnicas projetivas.</p> <p>3.3- O brincar e a associação livre.</p> <p>4- AVALIAÇÃO DAS PROJEÇÕES INFANTIS.</p> <p>4.1- O procedimento ludodiagnóstico.</p> <p>4.2- Análise do procedimento ludodiagnóstico.</p> <p>4.3- Aplicação da avaliação ludodiagnóstica.</p> <p>4.4- Terapia Infantil e a contemporaneidade.</p>			