

DISCIPLINA: EDUCAÇÃO E LUDICIDADE: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

CARGA HORÁRIA: 60 h/a

PROFESSORA: Euna Nayara Cordeiro Fonsêca

PLANO DE ENSINO

EMENTA

A ludicidade e formação do educador. Influência da cultura e da mídia sobre a ludicidade infantil. Ludicidade na educação da criança. Brinquedoteca e a ação docente. Importância da presença do jogo, do brinquedo e da brincadeira no processo de desenvolvimento humano. O lúdico e a prática pedagógica. Lúdico: espaço para pensar e aprender.

OBJETIVO GERAL

Compreender e discutir a educação e a importância da ludicidade para o processo de aprendizagem, bem como discutir sobre jogos, brinquedos e brincadeiras no processo educacional.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ☞ Conhecer os conceitos de ludicidade;
- ☞ Identificar as diferenças entre jogo, brinquedo e brincadeira.
- ☞ Conhecer o contexto histórico da ludicidade na educação.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- ☞ **Unidade 1 - INTRODUÇÃO A LUDICIDADE**, vamos “discutir sobre o conceito de ludicidade, a ludicidade no cotidiano, a importância da mesma no desenvolvimento infantil.”
- ☞ **Unidade 2 - O LÚDICO NA PRÁTICA: AMBIENTE ESCOLAR, ATIVIDADES LÚDICAS E POPULARES E JOGOS PEDAGÓGICOS**, o lúdico como parte do ambiente escolar e isso se dará quando você vivenciar e conhecer atividades lúdicas populares e jogos pedagógicos.
- ☞ **Unidade 3 - O LÚDICO E O EDUCADOR: COMPETÊNCIAS BÁSICAS, AUTONOMIA DIGITAL**, o lúdico e o educador, competências básicas, autonomia digital, os quatro pilares da educação (saber conhecer, saber fazer, saber conviver, saber se), história das brinquedotecas, criatividade e vivências lúdicas, corporeidade e movimento, ludicidade e psicomotricidade e contextos lúdicos.

METODOLOGIA

Videoaulas gravadas, E-book em PDF com conteúdo trabalhado ao longo da disciplina além de orientações de estudos complementares, atividades em forma de quiz, e avaliação dissertativa através do fórum virtual.

AVALIAÇÃO

O aluno será avaliado mediante a leitura do material, visualização das videoaulas, realização das atividades na plataforma virtual, bem como a interação no fórum avaliativo. A participação e desenvolvimento de atividades somarão pontos para constituir as três notas avaliativas da disciplina. Ao final, o aluno que não obtiver a média aprovativa terá direito a realização de uma Avaliação Final.

REFERÊNCIAS

- KISHIMOTO.T.M. O jogo e a educação infantil. Ed_ São Paulo; SP Cengage Learning.1994.
- SILVA, W. V.; PEREIRA, L. H. P. Corpo e movimento na profissionalização docente: a corporeidade na prática pedagógica de professores das séries iniciais do ensino fundamental. In: IX Congresso Nacional de Educação – EDUCERE, 2009, Curitiba. Anais eletrônicos. Curitiba: Champagnat, 2009.Disponível em: www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/25_23_1306.pdf
- ARIÈS, P. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan S.A., 1981.
- GONÇALVES, M. A. S. Sentir, pensar e agir: Corporeidade e educação. Campinas: Papirus, 1994.