

PLANO DE ENSINO Projeto Pedagógico: 2017

Curso: Pedagogia

Disciplina: Jogos e Brincadeiras

Carga horária: 40

Aulas/Semana: 2

Termo Letivo: 5º

1. Ementa (sumário, resumo)

Conceito de brincar. Fundamentação prática /teórica/ histórica sobre jogos e brincadeiras e o envolvimento social do brincar. Jogo, brinquedo e brincadeira. Jogos simbólicos, individuais dramáticos e de grupo. Os jogos e brincadeiras na cultura brasileira. Os significados do brincar e o universo infantil. O brincar como ludicidade e produção de conhecimento na escola. Estudo dos jogos e brincadeiras: sentidos, significados, apropriações e influências. Papel do jogo no desenvolvimento e no processo da aprendizagem humana. Seleção dos jogos e brincadeiras. Metodologia de ensino aprendizagem através da arte dos jogos e do brincar.

2. Objetivos Gerais

Oportunizar aos alunos através de estudos teóricos e de pesquisa o conhecimento dos processos históricos e práticos sobre cultura dos jogos e brincadeiras no Brasil e mundo.

Mediar o uso de Jogos e brincadeiras na sala de aula.

3. Objetivos Específicos

Contribuir com o processo de formação acadêmica, através do trato e conhecimento sobre os jogos e as brincadeiras, suas possibilidades de ensino e enquanto recursos metodológicos na educação infantil e séries iniciais do ensino fundamental.

4. Conteúdo Programático

Procurar reduzir a falta de fraternidade e de conflitos que surgem na formação de grupos.

- Permitir que a criança entre no mundo da fantasia através de atividades lúdicas.
- Discutir o conceito do jogo e brincadeira.
- Conhecer o contexto histórico em que foram criados os diferentes jogos, brinquedos e brincadeiras, bem como experimentar e vivenciar, ou seja, se apropriar efetivamente das diferentes formas de jogar.
- Analisar os referenciais teóricos que permitem a compreensão do jogo.
- Identificar especialmente tipos de jogos: tradicionais infantis, de faz-de-conta e educativos.
- Aprender a selecionar brinquedos adequados às crianças.
- Estabelecer metodologias para estimular a utilização de brinquedos

e brincadeiras na educação infantil.

- Experimentar atividades práticas relacionadas aos jogos motores e à educação pelo movimento.
- Reconhecer as possibilidades de vivenciar o lúdico a partir da construção de brinquedos com materiais alternativos.

5. Metodologia do Ensino

Aulas expositivas. Estudos de casos. Trabalhos de pesquisa individual e em equipe. Exercícios individuais, em equipe e seminários. Uso da Internet. Análise de textos extraídos da web, jornais e revistas especializadas para debates e estudos dirigidos. Dinâmicas de grupo, oficinas e workshops.

6. Sistema de Avaliação

O sistema de avaliação obedece ao Plano de Avaliação Formal da instituição, a partir do qual, a avaliação do rendimento escolar é composta, basicamente, por dois instrumentos: **Avaliação Livre** e **Avaliação Final (ou Prova Substitutiva)**.

A **Avaliação Livre** é o resultado da soma entre as notas mensais atribuídas pelo professor no decorrer do período letivo (**Avaliação Mensal**) e a **Nota de Observação**, conforme a equação abaixo:

$$N_L = N_1 + N_2 + N_3 + N_4 + N_5$$

A **Nota de Observação** é uma nota individual atribuída pelo professor ao aluno conforme observação de seu comportamento em sala de aula durante todo o período letivo, tanto em fatos do cotidiano escolar quanto em situações planejadas e vale, no máximo, 1,00 (um) ponto.

A **Avaliação Final** corresponde a uma prova escrita individual, a ser aplicada no final do período letivo **para cada disciplina**. Está prevista no Calendário Escolar da Faculdade e vale **no máximo 5,00 (cinco) pontos**.

O Quadro I descreve os principais objetivos atribuídos a cada um dos tipos de avaliação.

Quadro I – Principais Objetivos e Formas de Avaliação

Avaliação		Objetivos Principais
Livre (somatório de 0,0 a 5,00 pontos)	Mensal (somatório de 0,0 a 4,00 pontos)	<ul style="list-style-type: none"> • Promover um acompanhamento contínuo do desempenho dos alunos na disciplina; • Verificar, de maneira diagnóstica, se os objetivos propostos estão sendo ou não alcançados; • Estimular a criatividade do professor no processo de avaliação.
	Nota de Observação (0,0 a 1,00 ponto)	<ul style="list-style-type: none"> • Acompanhar a evolução do aspecto comportamental do aluno (habilidades e atitudes); • Estimular a participação do aluno desde o início até o final de cada aula; • Criar um ambiente que favoreça o processo ensino – aprendizagem.
Prova Final / Exame		<ul style="list-style-type: none"> • Acompanhar a evolução do aspecto

Substitutivo
(0,0 a 5,00 pontos)

cognitivo do aluno;
• Verificar, de maneira interdisciplinar e conjunta, o nível de assimilação dos conteúdos estudados durante o período letivo.

O critério de avaliação é **somatório**, ou seja, a Nota Final do aluno no Semestre é o resultado da soma entre a Avaliação Livre e a Avaliação Final ou Prova Substitutiva, de acordo com a seguinte equação:

$$N_F = N_L + N_P \text{ (ou } N_S \text{)}$$

em que:

N_F = Nota final do aluno no semestre;
 N_L = Nota da Avaliação Livre (0 a 5,00 pontos);
 N_P = Nota da Avaliação Final (0 a 5,00 pontos);
 N_S = Nota da Prova Substitutiva (0 a 5,00 pontos).

O valor máximo de N_F é de **10,0 (dez)** pontos.

Se a nota final do semestre (N_F) for igual ou superior a 6,0 (seis) e a frequência igual ou superior a 75% (setenta e cinco por cento) da carga horária da disciplina, o aluno está **aprovado** na disciplina. Se a nota final do semestre (N_F) for maior ou igual a 3,0 (três) e inferior a 6,0 (seis) e a frequência igual ou superior a 75%, o aluno está **retido** por nota na disciplina. Se a nota final do semestre (N_F) for inferior a 3,0 (três) e/ou a frequência for inferior a 75% da carga horária da disciplina (qualquer que seja o valor de N_F), o aluno está **reprovado** por falta na disciplina.

Recursos Técnico-Pedagógicos (Audio-visuais/Laboratórios/Internet/etc)

Data-show. Equipamentos de reprodução de vídeo. Uso de recursos da Internet. Lousa. Visitas em instituições de ensino e aprendizagem.

7. Bibliografia Básica

SANTOS, Santa Marli Pires. Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis: Vozes.
ALMEIDA, M. T. P. Jogos divertidos e brinquedos criativos. Petrópolis: Vozes.
KISHIMOTO, T. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez.

8. Bibliografia Complementar

COSTA, Armando João Dalla. O ensino de história e suas linguagens. Curitiba: Intersaberes.
AZEVEDO, Antonia Cristina Peluso de. Brinquedoteca no diagnóstico e intervenção em dificuldades escolares. Campinas: Alínea.
LOPES, M. G. Jogos na educação: criar, fazer, jogar. São Paulo: Cortez.
MACEDO, L. et al. Aprender com jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artes Médicas.
SANTOS, Santa Marli Pires. Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico.

Petrópolis: Vozes.

TAVARES, R. M. M. Brinquedos e brincadeiras: patrimônio cultural da humanidade. Campinas: Pontes, UNESCO.

Novo Horizonte, fevereiro 2017.