

PLANO DE ENSINO
Projeto Pedagógico: 2023

Curso: Pedagogia

Disciplina: Jogos e Brincadeiras		Carga horária: 80 H/A
Aulas/Semana: 04	Termo Letivo: 5	Modalidade: Híbrida

1. Ementa (sumário, resumo)

Conceito de brincar. Fundamentação prática /teórica/ histórica sobre jogos e brincadeiras e o envolvimento social do brinquedo. 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

Esta disciplina está inserida no curso de Pedagogia como elemento que contribui para o desenvolvimento das seguintes habilidades e competências dos pedagogos formados pela FASAR:

- Promover o raciocínio lógico e abstrato;
- Atuar nos diferentes segmentos da educação;
- Domínio da expressão escrita e oral;
- Assumir e delegar responsabilidades;
- Raciocínio crítico e iniciativa para propor soluções;
- Postura ética na tomada de decisões;
- Disposição para atualizar-se e aperfeiçoar-se constantemente;
- Consciência de responsabilidade social, ambiental e cidadania;
- Compreender as posturas divergentes e promover o respeito aos direitos humanos e equanimidade étnico-racial, religiosa, de gênero e de grupos
- Relacionar conhecimentos filosóficos e científicos, fazendo da prática docente um conjunto de intervenções previamente planejadas em função de objetivos coerentes;
- Pensar criticamente o processo educativo em suas dimensões ética, cultural, política e social;
- Contextualizar os conhecimentos escolares, desenvolvendo nos alunos a capacidade de investigar, raciocinar, formular conceitos e organizá-los de forma estruturada;
- Identificar as necessidades dos seus alunos, nas áreas cognitivas, psicomotora, emocional e social, visando contribuir para a superação de exclusões sociais, e promovendo a inclusão plena e digna de todos;
- Fazer uso dos recursos tecnológicos na produção, (re)organização e transmissão dos conhecimentos;
- Ter postura autônoma e criativa para organizar alternativas de ação pedagógica frente aos desafios postos pela realidade do ensino;
- Fazer da pesquisa uma importante ferramenta de ensino e um conteúdo de aprendizagem indispensável à formação de alunos autônomos, preparados para acompanhar a rapidez com que se processam novas informações no mundo globalizado;
- Selecionar e utilizar com eficiência diferentes fontes de informações.

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 quatro instrumentos: Nota da primeira **avaliação livre N1** (0 a 2,0 pontos); **Nota da segunda avaliação livre N2** (0 a 2,0 pontos); Nota de Observação NO (0 a 1,0 ponto) e Avaliação Final (ou Prova Substitutiva) (0 a 5,0 pontos);.

A **Nota de Observação** é uma nota individual atribuída pelo professor ao aluno conforme observação de seu comportamento, participação, assiduidade, pontualidade, participação 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**

Na **Prova substitutiva Ns** os discentes que não puderem comparecer ou desejarem substituir a nota da Avaliação Final Np poderão realizar a referida prova, a qual é aplicada no prazo estabelecido no calendário acadêmico da IES, caso a nota obtida na Prova Substitutiva seja inferior à nota da Np prevalecerá a maior nota alcançada pelo estudante.

O discente que por motivo de força maior e plenamente justificado deixar de realizar avaliações N1; N2 na data agendada pelos docentes e no caso das NP e Ns nas datas estabelecidas no calendário de provas institucional poderão requerer a **segunda chamada de prova**, requerimento esse que terá custo específico para o discente, sendo no máximo 2 requerimentos dessa modalidade por semestre.

A Nota final é o resultado da soma entre as N1 + N2 + NO + NP ou Ns atribuídas pelo professor no decorrer do 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:

$$NF = N1 + N2 + No + NP \text{ ou } NS$$

em que:

NF = Nota final do aluno no semestre;

N1= Nota da Avaliação Livre (0 a 2,00 pontos); N2=

Nota da Avaliação Livre (0 a 2,00 pontos); No= Nota da

Avaliação Livre (0 a 1,00 pontos); NP = Nota da

Avaliação Final (0 a 5,00 pontos);

NS = Nota da Prova Substitutiva (0 a 5,00 pontos).

O valor máximo de NF é de **10,0 (dez)** 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)	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)	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 / Prova Substitutiva (0,0 a 5,00 pontos)		Acompanhar a evolução do aspecto cognitivo do aluno; Verificar, de maneira interdisciplinar e conjunta, o nível de assimilação dos conteúdos estudados durante o período letivo.

Se a nota final do semestre (NF) for igual ou superior a 6,0 (seis) e a frequência igualou 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 (NF) 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 (NF) 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 NF), 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 organizações. Ambiente Virtual de Aprendizagem.

7. Bibliografia Básica

ALMEIDA, Lucila Silva de. **Interações**: crianças, brincadeiras brasileiras e escola. São Paulo: Blucher.
 CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas: Papipurs.
 SILVA, Tiago Aquino da Costa e; PINES JUNIOR, Alipio Rodrigues. **Jogos e brincadeiras**. São Paulo: Vozes.
 Cadernos CEDES. Centro de Estudos Educação e Sociedade. <https://www.scielo.br/j/ccedes/grid>

8. Bibliografia Complementar

Ementa: Conceito de brincar. Fundamentação prática /teórica/ histórica sobre jogos e brincadeiras e o envolvimento social do brinquedo. 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.

Bibliografia Básica

ALMEIDA, Lucila Silva de. **Interações**: crianças, brincadeiras brasileiras e escola. São Paulo: Blucher.
 CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas: Papipurs.
 SILVA, Tiago Aquino da Costa e; PINES JUNIOR, Alipio Rodrigues. **Jogos e brincadeiras**. São Paulo: Vozes.
 Cadernos CEDES. Centro de Estudos Educação e Sociedade. <https://www.scielo.br/j/ccedes/grid>

Bibliografia Complementar

DARIDO, Suraya Cristina; SOUZA JÚNIOR, Osmar Moreira de. **Para ensinar educação**

física: possibilidades de intervenção na escola. Campinas: Papipurs.
LORO, Alexandre Paulo. **Jogos e brincadeiras:** pluralidades interventivas. Curitiba: Intersaberes.
QUEIROZ, Tânia Dias; MARTINS, João Luiz. **Pedagogia Lúdica - Jogos e Brincadeiras de A a Z.**
São Paulo: Rideel.
REIS, Sílvia Marina Guedes dos. **150 ideias para o trabalho criativo com crianças de 2 a 6 anos:** Artes plásticas, expressão corporal, literatura, música, teatro, jogos e brincadeiras em uma proposta interdisciplinar. [S.l.]: Papipurs.
TEIXEIRA, Ignês Scavone de Mello. **Jogos e brincadeiras musicais na sala de aula.** São Paulo: Contentus.

Crítica Educativa. Universidade Federal de São Carlos – UFSCAR.

<https://www.criticaeducativa.ufscar.br/index.php/criticaeducativa/issue/archive>