



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO**

**PLANO DE ENSINO - ENSINO REMOTO EMERGENCIAL
2020-4- ERE – Oferta B**

I - IDENTIFICAÇÃO

Disciplina: PED – ED-04026 – Educação e Ludicidade (Eixo temático- 6)

Professora: Daniele Dorotéia Rocha da Silva de Lima

Email: danieledoroteia@gmail.com

Carga horária: 68h

Créditos: 3

Aulas: Quinta-feira (18h às 20h)

II - EMENTA: A constituição sócio-histórica do lúdico. O papel do lúdico na vida humana. Relação entre educação e ludicidade. O lúdico e o processo de constituição do sujeito. O papel da escola na constituição do sujeito lúdico. Atividades lúdicas e educação.

III- OBJETIVOS

GERAL: Contribuir para a compreensão acerca do lúdico e suas relações no processo de construção do conhecimento.

ESPECÍFICOS:

- Conhecer as abordagens teóricas sobre a relação entre educação e ludicidade;
- Refletir sobre as atividades lúdicas no processo de construção social e cultural dos brinquedos e brincadeiras;
- Pesquisar e analisar atividades lúdicas para educação infantil e anos iniciais da educação básica.

IV - CONTEÚDOS

Unidade I : Relação entre educação e ludicidade

- Os teóricos e suas abordagens
- O processo de construção social e cultural do lúdico na formação do sujeito

Unidade II: A criança, o jogo, o brinquedo e a brincadeira

- Vivências culturais e reflexões sobre a criança, o jogo, o brinquedo e a brincadeira na educação escolar;
- O jogo, o brinquedo e a brincadeira como parte integrante dos projetos educativos.

Unidade III: As atividades lúdicas na educação escolar

- Brinquedos e brincadeiras da região;
- Pesquisa, criação e análise do material coletado.

V – METODOLOGIA

As atividades didáticas e interações virtuais serão desenvolvidas com os discentes por meio de instrumentos como **SIGAA, Google Meet e WhatsApp**. No processo, poderemos avaliar a necessidade da utilização de outras plataformas e/ou outras ferramentas virtuais que julgarmos necessárias para a garantia da qualidade da disciplina e participação dos discentes. Serão utilizados enquanto recursos didáticos: computador, celular, textos, vídeos, slides e imagens. Tais opções encontram-se em consonância com as orientações legais aprovadas na UFPA para o Período de Ensino Remoto Emergencial, onde as atividades didáticas serão desenvolvidas através de momentos síncronos e assíncronos (Resolução n 5.294, de 21 de agosto de 2020), no período entre outubro de 2020 a fevereiro de 2021.

VI – AVALIAÇÃO

A avaliação será contínua e se desenvolverá a partir dos critérios, a saber: frequência, participação nas aulas e atividades planejadas em grupo e individual, considerando as atividades síncronas e assíncronas.

VII – CRONOGRAMA DA DISCIPLINA

Ano/mês	Dias	Carga horária Síncrona	Carga horária Assíncrona	Carga horária Mensal
2020				
outubro	08-15-22 -29	8 horas	8 horas	16 horas
novembro	05-12-19-26	8 horas	8 horas	16 horas
dezembro	10-17	4 horas	4 horas	08 horas
2021				
janeiro	07-14-21-28	8 horas	08 horas	16 horas
fevereiro	04-11	4 horas	04 horas	08 horas
Total carga horária				68 horas

VIII –BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Sumus Editorial, 1984.
- BRASIL, Circe N. V. **O jogo e a constituição do sujeito na dialética social**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1988.
- FRIEDMAN, Adrina el AL (org.) **O direito de brincar**. São Paulo: Scritta, 1996.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- ALMEIDA, D. R. & LENCASTRE, J. A. (2019). Gamificação como atividade lúdico-didática no ensino básico no Brasil: uma revisão sistemática sobre o tema. In A. J. Osório et al. (orgs.), **Atas da X Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação - Challenges 2019, Desafios da Inteligência Artificial** (pp. 131-145). Braga: Universidade do Minho. Centro de Competência. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/61177> Acessado em 30/09/2020.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira . **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Educ. Soc. [online]. 1997, vol.18, n.59, pp.398-404. ISSN 1678-4626. <https://doi.org/10.1590/S0101-73301997000200011>.

FORTUNA, Tânia Ramos . Sala de aula é lugar de brincar? A importância do lúdico no planejamento. In: DALLA ZEN, Maria Isabel H.; XAVIER, Maria Luiza M.. (Org.). **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. 4ed.Porto Alegre: Editora Mediação, 2011, v. , p. 117-132.

FERRAZ, Maria H. C. de T.; FUSARI, M.F. de Rezende e. **Metodologia do Ensino de Arte: fundamentos e proposições**. São Paulo: Cortez, 2009 (2ª edição revista e ampliada por Ferraz) (O jogo, a brincadeira e as aulas de arte)

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Perspectiva, Florianópolis, v. 12, n. 22, p. 105-128, jan. 1994. ISSN 2175-795X. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745/10260>>. Acesso em: 30 set. 2020. doi:<https://doi.org/10.5007/%x>.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. In: ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – Perspectivas Atuais.Belo Horizonte, novembro de 2010. Disponível em: portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task... Acessado em: 19/09/2020

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação Infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Brincar: o que é brincar?** Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm> Acessado em 19/09/2020

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e Atividades Lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm> Acessado em 19/09/2020

PORTO, Cristina Laclete. **Brinquedo e brincadeira na brinquedoteca**. In: Infância e Produção Cultural. KRAMER, Sônia & LEITE, Maria Isabel. São Paulo: Papirus, 1998.