



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO
Pós-Graduação *Lato Sensu*
Ludopedagogia

Sumário

1.	Nome do Curso e Área do Conhecimento.....	3
2.	Características Técnicas do Curso	3
3.	Público-alvo	4
4.	Critérios de Seleção.....	4
5.	Justificativa do Curso.....	4
6.	Objetivos do Curso	5
7.	Competências e Habilidades do Egresso.....	6
8.	Metodologia de Ensino e Aprendizagem	6
9.	Estágio Não Obrigatório	9
10.	Matriz Curricular	10
11.	Carga Horária.....	11
1.	Conteúdo programático	11
12.	Infraestrutura Física e Pedagógica	31

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: Ludopedagogia

Área de Avaliação (CAPES): Educação

Grande Área (CAPES): Ciências Humanas (70000000)

Área do Conhecimento (CAPES): Educação (70800006)

Classificação OCDE: Educação

2. Características Técnicas do Curso

Modalidade: Educação a Distância

Número máximo de vagas por Polo/Unidade: 1000 alunos

Período de Oferecimento: O curso possui entrada intermitente, respeitadas as datas de início e de fim cadastradas na oferta, bem como observado o período indicado para a sua integralização.

Limitações legais

Resolução CNE/CES Nº 1, de 06 de abril de 2018, que estabelece normas para o funcionamento de cursos de pós-graduação lato sensu.

O candidato deverá ser graduado com diploma devidamente registrado segundo as normas estabelecidas pelo MEC.

Este curso atende a todas as exigências do MEC, mas não se propõe a atender legislações específicas de estados e municípios. Cada interessado deverá fazer o estudo comparativo entre o currículo proposto pela nossa instituição e as exigências da Secretaria de Educação de seu estado e ou de editais para concursos, quando for o caso.

3. Público-alvo

O curso de Ludopedagogia é voltado aos profissionais que trabalham com crianças em situações escolares ou não: pedagogos, recreacionistas, psicopedagogos, professores de diversas formações, psicólogos e demais interessados em compreender e aplicar os recursos da ludicidade em processos de aprendizagem de crianças e jovens.

4. Critérios de Seleção

O ingresso na pós-graduação será realizado por meio de inscrição no portal da Instituição e entrega dos documentos solicitados. Em seguida, analisados pela área competente.

5. Justificativa do Curso

O processo de aprendizagem se apresenta com melhor qualidade quando atender duas premissas: estar relacionado com a realidade do educando e ser desafiador, encantador, dinâmico e divertido, ou seja, ser lúdico.

A ludicidade é uma das melhores formas de ensino, pois leva o educando a se apropriar de objetos de aprendizagem sem se dar conta que está envolvido em um processo formal de educação. Trata-se de uma metodologia transformadora e que exige entendimento, preparo e experiência de quem a aplica, ou seja, professores, pedagogos, psicopedagogos, psicólogos e outros profissionais ligados ao processo de educação escolar.

Observa-se uma lacuna na formação de profissionais da educação e da saúde mental (tais como psicólogos e psicopedagogos) em relação às potencialidades da educação lúdica bem como em sua aplicação intencional no ambiente escolar e muitas vezes no espaço do consultório.

Este curso traz elementos aprofundados para os profissionais que desejam vivenciar um processo de ensino e aprendizagem mais rico, a partir do emprego de recursos de criatividade, tecnologia, música, dança, teatro e outras possibilidades que a ludicidade proporciona.

Trata-se de um diferencial em termos de mercado de trabalho, tendo em vista a carência de profissionais que saibam empregar os recursos lúdicos em favor da aprendizagem de crianças e jovens. Este é um curso de complementação que abre oportunidades para o trabalho em escola, com novas tecnologias, em espaços diferenciados voltados à educação e entretenimento saudável de crianças e jovens.

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivo Geral

- Oferecer fundamentação teórica e prática sobre o conceito e aplicabilidade da ludicidade em processos de ensino e aprendizagem, preparando o profissional a criar situações de ensino que envolvam processos lúdicos, garantindo a aprendizagem de forma mais eficiente aos educandos.

6.2. Objetivos Específicos

- Esclarecer os conceitos de ludopedagogia e da ludicidade nos processos educacionais.
- Apresentar e detalhar aspectos teóricos e práticos relacionados ao emprego da ludicidade nos processos de ensino e aprendizagem.
- Especificar estratégias de aplicabilidade da ludicidade a partir de jogos, brincadeiras, música, dança, expressão artística e criativa e no uso de novas tecnologias digitais.

- Explicitar o papel e a atuação do profissional que trabalha com ludopedagogia.

7. Competências e Habilidades do Egresso

Competências

Construir processos pedagógicos que envolvem a ludicidade, utilizando técnicas específicas que propiciem aprendizagens significativas e qualitativas aos educandos, consciente de seu papel e de sua importância.

Habilidades

- Conhecer profundamente os processos lúdicos que levam a uma aprendizagem significativa e de qualidade.
- Construir processos educacionais lúdicos personalizados e diversificados, considerando o público-alvo.
- Ter discernimento para utilizar as técnicas adequadas a cada objetivo que se pretende atingir, respeitando o processo de aprendizagem do educando.
- Perceber-se como gestor de processos de ensino e aprendizagem que envolvem criatividade, autonomia e proatividade.
- Desenvolver o espírito de pesquisa e o olhar investigativo, aprofundando os conhecimentos sobre o universo infanto-juvenil e a ludicidade.

8. Metodologia de Ensino e Aprendizagem

O desenvolvimento das disciplinas do curso se dará no ambiente virtual, onde o aluno cumprirá 40 horas por disciplina.

Estas 40 horas são compostas pelo estudo dos diversos insumos pedagógicos disponibilizados, como:

- ✓ materiais de leitura;
- ✓ videoaulas;
- ✓ slides;
- ✓ podcasts;
- ✓ indicações de leituras extras como artigos e capítulos de livros.

Como parte do modelo acadêmico, também contabilizamos:

- ✓ a interação com os tutores para esclarecimentos de dúvidas pedagógicas (via Fórum);
- ✓ a realização da avaliação disciplinar pelo aluno.

Vale ressaltar que cada aluno é único e tem seu próprio tempo para aprendizagem. Alguns conseguem assimilar o conteúdo com mais agilidade, outros precisam retomar as leituras e videoaulas para tornar sua aprendizagem efetiva.

O tempo gasto pelo aluno para o entendimento de cada disciplina depende também da sua familiaridade com o tema, ou seja, o conhecimento prévio que o aluno tem em relação a temática abordada.

No ambiente virtual, o aluno encontrará o conteúdo das disciplinas, organizados em temas/webaulas.

Para cada um deles, o aluno realizará um conjunto de atividades baseadas em leitura de textos de fundamentação teórica e acesso a recursos audiovisuais.

Um tutor apoiará as atividades realizadas no ambiente virtual, atendendo o aluno nas suas dúvidas por meio de ferramentas de comunicação.

O aluno, ao iniciar os seus estudos, terá um encontro presencial para acolhida/ambientação; esse encontro terá como objetivos:

- ✓ Integrar o aluno ao curso de Pós-Graduação.
- ✓ Dialogar e esclarecer as dúvidas sobre a proposta pedagógica do curso e as regras acadêmicas.

- ✓ Apresentar ao aluno o Ambiente Virtual de Aprendizagem (o primeiro acesso; o envio de documentos; os serviços de secretaria e financeiro; a disciplina Ambientação; a tutoria online; o boletim acadêmico; as disciplinas e seus conteúdos; a biblioteca virtual; entre outros).
- ✓ Proporcionar um momento de Network aos pós-graduandos.

Avaliação do Desempenho do Aluno

O aluno deverá realizar as atividades propostas no ambiente virtual. A realização das atividades irá compor sua frequência no curso, que será considerada para a sua aprovação.

A atividade avaliativa que o aluno realizará para compor a sua média é a Avaliação Virtual (AV); essa atividade é obrigatória e estará disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA, conforme cronograma de seu curso.

Para a aprovação em cada uma das disciplinas, o aluno deverá obter frequência de, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) e nota igual ou superior a 7,0 (sete).

As notas devem ser expressas no intervalo de 0 (zero) a 10 (dez).

O aluno que obtiver média inferior a 7,0 (sete) nas disciplinas terá direito ao Programa de Dependência e Recuperação – PDR, mediante a solicitação de requerimento e respeitando o período de júbilamento do curso.

O PDR será realizado no ambiente virtual de aprendizagem, sendo que o aluno terá acesso ao conteúdo da disciplina e realizará uma Avaliação Virtual - AV, e a nota obtida substituirá a média do aluno.

Para a obtenção do **Certificado** de Pós-graduação *Lato Sensu* – especialização, o aluno deverá cumprir todas as condições seguintes:

- ✓ Frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) em todas as disciplinas;
- ✓ Nota igual ou superior a 7,0 (sete) em todas as disciplinas.

Certificação

O Certificado de conclusão de curso de Especialização será acompanhado por histórico escolar, em cumprimento às exigências da Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação.

Composição do Corpo Docente

O corpo docente do curso é constituído por profissionais qualificados, com comprovado saber em sua área de atuação, conforme Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, sendo integrado, no mínimo, por 30% (trinta por cento) de portadores de título de pós-graduação *stricto sensu*, isto é, portadores de títulos de Mestrado e Doutorado, obtidos em programas de pós-graduação *stricto sensu* devidamente reconhecidos pelo poder público em território nacional, ou revalidados, conforme legislação vigente. Os demais docentes são certificados em nível de especialização, pós-graduação *lato sensu*, de reconhecida capacidade técnico-profissional.

9. Estágio Não Obrigatório

O estágio curricular não obrigatório tem como finalidade estimular o aluno a desenvolver atividades extracurriculares, para que possa inter-relacionar os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o curso e aplicá-los na solução de problemas reais da profissão, proporcionando o desenvolvimento da análise crítica e reflexiva para os problemas socioeconômicos do país, de acordo com a Resolução de Estágio curricular não obrigatório vigente na Instituição.

O estágio curricular não obrigatório do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* segue as diretrizes estabelecidas pela Lei Nº 11.788/2008.

Os principais objetivos da prática do estágio curricular não obrigatório são:

- I. proporcionar o exercício do aprendizado comprometido com a realidade socioeconômica-política do país;
- II. propiciar a realização de experiências de ensino e aprendizagem visando à educação profissional continuada, alicerçada no desenvolvimento de competências e habilidades e ao exercício do pensamento reflexivo e criativo; e
- II. incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando ao desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da cultura.

A carga horária é definida pela concedente de estágio, não podendo ultrapassar a carga horária máxima de 6 (seis) horas diárias e 30 (trinta) horas semanais, as quais podem ser realizadas em empresas públicas ou privadas, instituição de pesquisa, órgãos governamentais e não governamentais, e as próprias unidades da Universidade, desde que sigam às condições adequadas para que o estagiário possa aprofundar os seus conhecimentos teóricos e práticos adquiridos no curso.

Para o Curso de Pós-Graduação EAD, a prática do estágio curricular não obrigatório é permitida durante a vigência do curso, não podendo exceder em um mesmo campo de estágio o período de 2 (dois) anos.

Os estágios curriculares não obrigatórios devem estar apoiados em Termo de Compromisso e de comum acordo com a Instituição, devendo explicitar não somente os aspectos legais específicos, como também os aspectos educacionais e de compromisso com a realidade social.

O Planejamento do Estágio Curricular Não Obrigatório é de responsabilidade do coordenador de curso/professor orientador e também do Departamento de Estágios.

10. Matriz Curricular

DISCIPLINAS	CH PRÁTICA	CH TEÓRICA	CH TOTAL
Ambientação	0 h	0 h	0 h
Ludopedagogia: fundamentos e práticas	0 h	40 h	40 h
Lúdico: jogos e brincadeiras	0 h	40 h	40 h
Ludicidade, currículo e avaliação na educação infantil	0 h	40 h	40 h
As Linguagens da arte e a criança	0 h	40 h	40 h
Cultura corporal: interfaces com a psicomotricidade	0 h	40 h	40 h
Aprendizagem criativa e cultura maker	0 h	40 h	40 h
Artes Visuais e musicalização	0 h	40 h	40 h
Teatro e dança no contexto escolar	0 h	40 h	40 h

Sistemas adaptativos, ensino híbrido e metodologias ativas	0 h	40 h	40 h
--	-----	------	------

11. Carga Horária

A carga horária de 360h constitui o conteúdo ministrado em 9 (nove) disciplinas.

1. Conteúdo programático

Disciplina: Ambientação

Ementa: Ensino a distância: características desta modalidade de estudo. A tecnologia e o ensino à distância. Legislação do Ensino a Distância no Brasil. Aspectos relacionados ao perfil no Ensino a Distância.

Competências e Habilidades:

- Compreender a modalidade de ensino a distância.
- Identificar uma relação entre tecnologia e educação no contexto do EAD;
- Discutir elementos da legislação do ensino a distância no Brasil;
- Refletir sobre o perfil do aluno em ensino a distância.

Conteúdo Programático 1: Introdução ao Ensino a Distância.

Conteúdo Programático 2: Tecnologia e educação.

Conteúdo Programático 3: Legislação do Ensino a Distância no Brasil.

Conteúdo Programático 4: Perfil do aluno no Ensino a Distância.

Bibliografia básica:

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - Lei n. 9.394/96**. Brasília, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 6 dez. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução CNE/CP n. 7, de 18 de dezembro de 2018**. Brasília, 2018. Disponível em: https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE_RES_CNECESN72018.pdf. Acesso em: 6 dez. 2022.

GIL, H. A passagem da Web 1.0 para a Web 2.0 e... Web 3.0: potenciais consequências para uma 'humanização' em contexto educativo. 2014. **Boletim informativo Cybercentro Castelo Branco**. Castelo Branco, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/2404/1/A%20passagem%20da%20Web%20Henrique.pdf>. Acesso em: 6 dez. 2022.

MEYER, A. I. da S. (2022). Conceituando a Educação a Distância. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 1, p. 590-601, [s. l.], 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/3835>. Acesso em: 6 dez. 2022.

VAZ, M. L. de L.; RIBEIRO, F.; COSTA, L. A. da. Os desafios da educação a distância on-line e a remotividade na nova engenharia educacional. **Brazilian Journal of Science**, v. 1, n. 4, p. 79-86. Goiás, 2022. Disponível em: <https://www.brazilianjournalofscience.com.br/revista/article/view/79>. Acesso em: 6 dez. 2022.

VIEIRA, D. M. L.; COSTA, L. A.; VAZ, M. L. L. Um novo olhar para a educação a distância. In: MACHADO, G. E.; COSTA, S. C.; SILVA, K. R. P. **Debates contemporâneos: perspectivas e reflexões atuais**. Santa Maria: Arco, 2021.

Bibliografia Complementar:

BAPTISTA, M. M. Internet: auxílio à educação. **BIBLOS - Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação**, v. 16, p. 37- 44, [s. l.], 2004.

Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/23717>. Acesso em: 6 dez. 2022.

MOORE, M.; KEARSLEY, G. **Educação a distância**: uma visão integrada. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. Campinas: Papirus, 2013.

PIVA, D. J.; PUPO, R.; GAMEZ, L. et al. **EAD na prática**: planejamento, métodos e ambientes de educação on-line. São Paulo: Elsevier, 2011.

Disciplina: Ludopedagogia: fundamentos e práticas

Ementa:

A disciplina abordará os fundamentos históricos, sociológicos e pedagógicos da ludicidade, bem como os objetivos educacionais relacionados à prática lúdica. Também serão enfocados os elementos estruturantes para ludopedagogia, tais como o espaço, o tempo e a prática ludopedagógica propriamente dita. Por fim, a disciplina trata das novas tendências na educação e sua relação com a ludicidade, abrangendo as novas tecnologias, o ensino híbrido e as metodologias ativas.

Competências e Habilidades:

- Compreender as bases filosóficas, sociológicas e pedagógicas que sustentam a ludopedagogia.
- Identificar os elementos estruturantes da ludopedagogia.
- Criar, planejar e organizar práticas pedagógicas lúdicas.
- Refletir sobre a potencialidade lúdica das novas tendências na educação.
- Construir consciência crítica e reflexiva sobre o próprio saber no campo da educação e sobre a ludicidade.

Conteúdo Programático

Conteúdo Programático 1: Fundamentos históricos, sociológicos e pedagógicos da ludicidade.

Conteúdo Programático 2: A intencionalidade da prática lúdica no contexto educacional.

Conteúdo Programático 3: A construção do brincar: espaço, tempo e prática.

Conteúdo Programático 4: O lúdico nas novas tendências educacionais: ensino híbrido, novas tecnologias e metodologias ativas.

Bibliografia básica:

ANTUNES, Celso. **Manual de técnicas de dinâmicas de grupo de sensibilização e de ludopedagogia.** Petrópolis: Vozes, 2002.

CASTRO, Norida Teotônio de. **A função reguladora do lúdico:** representação, afeto, laço social. 1. ed. São Paulo, LCTE Editora, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org.). **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Cortez, 2008.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** 1. ed. Porto Alegre: Penso, 2016.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Jogo e civilização:** História, Cultura e Educação. 1. ed. Londrina: EDUEL, 2015.

Bibliografia complementar:

BROUGÉRE, Gilles. **Jogo e educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

FRITZEN, Silvino José. **Dinâmicas de recreação e jogos.** 25 ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

PIORSKI, G. **Brinquedos do Chão: a natureza, o imaginário e o brincar.** São Paulo: Peirópolis, 2016.

Disciplina: Lúdico: jogos e brincadeiras

Ementa: Teorias sobre o lúdico. Cultura Lúdica e sociedade. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. Pedagogia para o Jogo.

Competências e Habilidades:

- Compreender o conceito de lúdico e os ideários dos principais intelectuais que debateram sobre essa área de estudo.
- Depreender as relações entre cultura lúdica e sociedade.

- Ter a capacidade de analisar as bases epistemológicas e didáticas atinentes ao jogo, brinquedo e brincadeira no bojo da educação escolar.
- Organizar e aplicar pressupostos teóricos e práticos concernentes ao lúdico e ao jogo no contexto escolar.

Conteúdo Programático:

Conteúdo Programático 1: Teorias sobre o Lúdico.

Conteúdo Programático 2: Cultura Lúdica.

Conteúdo Programático 3: Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.

Conteúdo Programático 4: Pedagogia para o jogo.

Bibliografia básica

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artmed Editora, 1998.

BUYTENDIJK, F. J. J. O jogo humano. In: GADAMER, H. G.; VOGLER, P. **Nova antropologia**. São Paulo: EPU/Edusp, v. 4, 1974.

_____. **El juego y su significado**. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales. Madrid, Revista de Occidente, 1935.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

EMERIQUE, P. S. Aprender e ensinar por meio lúdico. In: SCHWARTZ, G. M. (Org.). **Dinâmica lúdica: Novos olhares**. São Paulo: Manole, 2004.

GRANDO, R. C. O Jogo e suas possibilidades metodológicas no processo ensino-aprendizagem da Matemática. **Dissertação (Mestrado em Educação)**. Faculdade de Educação. FE, Unicamp. Campinas, SP, 1995.

GRILLO, R. M. As Viradas Lúdicas: das metáforas de jogo à ludicização. In: GRILLO, R. M.; GRANDO, R. C. **O xadrez pedagógico e a Matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2021.

_____. Mediação semiótica e jogo na perspectiva histórico-cultural em educação física escolar. **Tese (Doutorado em Educação Física)**. Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2018.

GRILLO, R. M.; NAVARRO, E. R.; GRANDO, R. C.; ANDRADE, S. V. R. Jogo, Lúdico e Resolução de Problemas: conhecimento matemático em aulas de

Educação Física. In: ALMEIDA, F. J. W.; ALMEIDA, M. T. P. **A Educação Física e a Transdisciplinaridade: razões práticas**. Fortaleza: Instituto Nexos, 2020a. p. 441-477.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed Editora, 2008.

PEREIRA, E. T. Brincar e criança. In: CARVALHO, A.; SALLES, F.; GUIMARÃES, M.; DEBORTOLI, J. A. **Brincar (es)**. Belo Horizonte: UFMG, 2005. p. 17-26.

RETONDAR, J. J. M. **Teoria do jogo: A dimensão lúdica da existência humana**. Petrópolis: Editora Vozes, 2007.

VIAL, J. **Jogo e Educação: as ludotecas**. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.

VIGOTSKI, L. S. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. Tradução de Zoia Prestes. **Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais**, n. 11, p. 23-36, jun. 2008.

Bibliografia complementar

EUVÉ, F. **Penser la création comme jeu**. Paris: Cerf, 2000.

GRILLO, R. M.; PRODÓCIMO, E.; GOIS JR., E. O Jogo e a “Escola Nova” no contexto da sala de aula: Maceió, 1927-1931. **Educação em Revista**, v. 32, n. 4, p. 345-364, 2016.

GRILLO, R. M.; GRANDO, R. C. **O xadrez pedagógico e a Matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2021.

HEIDEMMAN, I. **Das Begriff des Spieles**. Berlim: Walter de Gruyter, 1968.

HENRICKS, T. S. **Play and the Human Condition**. Chicago, IL: University of Illinois, 2015.

HENRIOT, J. **Le Jeu**. Paris, França: Presses Universitaires de France, 1969.

_____. **Sous couleur de jouers: La métaphore ludique**. Paris: Ed. José Corti, 1989.

SUTTON-SMITH, B. **The ambiguity of play**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1997.

Disciplina: Ludicidade, currículo e avaliação na educação infantil

Ementa: A influência da concepção de criança, ensino e aprendizagem na organização da prática pedagógica na Educação Infantil. A ludicidade e as interações como eixos norteadores da primeira etapa da Educação Básica. O Currículo e a Proposta Pedagógica para Educação Infantil: campos de experiência (BNCC), diálogos com Reggio Emilia e aproximações com a experiência de Pikler. Avaliação da aprendizagem na educação infantil: concepções, modalidades e a diversificação dos instrumentos avaliativos.

Competências e Habilidades:

- Organizar a prática pedagógica, o ensino e a aprendizagem a partir da concepção de criança protagonista, autora e autônoma.
- Identificar ludicidade e interações como eixos norteadores da primeira etapa da Educação Básica.
- Planejar ações do currículo e da proposta pedagógica para Educação Infantil com foco nos campos de experiência, nos diálogos com Reggio Emilia e nas aproximações com a experiência de Pikler.
- Reconhecer diferentes concepções e instrumentos avaliativos para Educação Infantil.

Conteúdo Programático

Conteúdo Programático 1: Concepção de criança, ensino e aprendizagem na Educação Infantil

Conteúdo Programático 2: Ludicidade e interações como eixos da Educação Infantil

Conteúdo Programático 3: Currículo e Proposta Pedagógica na Educação Infantil: campos de experiência, diálogos com Reggio Emilia e aproximações com Pikler.

Conteúdo Programático 4: Avaliação da aprendizagem e instrumentos avaliativos na Educação Infantil.

Bibliografia básica:

FALK, J. (org.). **Educar os três primeiros anos: a experiência Pikler-Lóczy**. São Carlos: Pedro e João Editores, 2021.

FARIA, A. L. G. FINCO, D. (org.). **Sociologia da infância no Brasil**. Campinas: Autores Associados, 2011.

HOFFMANN, J. **Avaliação e Educação Infantil: um olhar sensível e reflexivo sobre a criança**. Porto Alegre: Mediação, 2012.

PIORSKI, G. **Brinquedos do Chão: a natureza, o imaginário e o brincar**. São Paulo: Peirópolis, 2016.

RINALDI, C. **Diálogos com Reggio Emilia: escutar, investigar e aprender**. São Paulo: Paz e Terra, 2012.

Bibliografia complementar:

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base nacional comum curricular**. Brasília: MEC, 2017.

FRIEDMANN, A. **A vez e a voz das crianças: escutas antropológicas e poéticas das infâncias**. São Paulo: Panda Books, 2020.

OSTETO, L. E. (org.). **Registros na educação infantil: pesquisa e prática pedagógica**. Campinas: Papyrus, 2017.

STACCIOLI, G. **Diário do acolhimento na escola da infância**. Campinas: Autores Associados, 2013.

Disciplina: As Linguagens da arte e a criança

Ementa: Arte é um termo que vem do latim e que significa técnica/habilidade e está ligada à história humana e suas relações com o mundo. Suas definições variam de acordo com a época e cultura e sua história consiste em uma ciência que estuda os movimentos artísticos, as modificações na valorização estética, as obras de arte e os artistas. A arte na educação tem como meta o desenvolvimento do pensamento artístico, que se caracteriza como um modo específico de dar sentido às experiências das pessoas, pela ampliação da sensibilidade, da percepção, da reflexão e da imaginação. Aprender Arte envolve, basicamente, fazer, apreciar e refletir sobre as produções artísticas individuais e coletivas de distintas culturas e épocas e promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas, o desenvolvimento da psicomotricidade, da coordenação motora, de habilidades socioemocionais, da

imaginação e da criatividade das crianças, e promove o desenvolvimento da inteligência emocional, na formação da personalidade e na maturidade psicológica dos indivíduos.

Objetivo: Compreender a importância da Arte como componente curricular obrigatório, definida por quatro meios ou quatro linguagens: artes visuais, dança, música e teatro, na formação da criança e a sua contribuição para o processo educativo.

Competências e Habilidades:

- Desenvolver percepções e diferentes perspectivas a respeito de um mesmo tema por meio de vivência de experiências estéticas que envolvem ideias, valores e sentimentos, experiências estas que envolvem o sentir e também o pensar e o interpretar.
- Refletir sobre a constituição da arte como área de conhecimento e suas contribuições para a efetivação de uma educação integral da pessoa e compreender a evolução histórica das tendências pedagógicas no ensino de arte no Brasil.
- Respeitar a criação da criança nas suas diferentes produções como modo de favorecer a capacidade de expressão, atribuindo sentido ao mundo por meio das linguagens artísticas.
- Planejar, desenvolver e avaliar processos de ensino-aprendizagem em arte como meios de pensar criticamente o processo educativo em suas dimensões: ética, cultural, política e social.
- Adequar objetivos, conteúdos e metodologias específicas das diferentes áreas à diversidade dos alunos e à promoção da qualidade da educação para adaptar situações novas de forma flexível e reflexiva, avaliando as implicações de suas escolhas, construindo verificações e autocorrigindo-se quando julgar necessário.
- Elaborar projetos e trabalhos científicos que contribuam para o desenvolvimento das concepções artístico educacionais, fazendo uso dos recursos tecnológicos na produção, na organização e na transmissão dos conhecimentos.
- Atuar em diferentes contextos da prática profissional, escolares ou não escolares e ser capaz de buscar soluções que revertam as dificuldades diagnosticadas no exercício cotidiano da atuação profissional. Conhecer experiências de ensino de arte em espaços de educação não-formal.

Conteúdo Programático 1: Percurso histórico sobre o ensino da arte educação no Brasil: as diferentes concepções e metodologias do ensino de arte.

- Da Missão Artística Francesa em 1816, e o modelo Neoclássico, ao século XX: o modernismo e o ensino de arte.
- Pressões e mudanças: a ditadura militar de 1964 e o ensino de arte.
- Anos 1980 e as novas concepções da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB): pós-modernismo.

- O ensino de arte contemporâneo: arte na BNCC.

Conteúdo Programático 2: Concepções e tendências formativas:

- As pedagogias, tradicional e renovada, e suas relações com o ensino de arte.
- Arte como um saber, arte como expressão.
- Arte como linguagem e construção de sentidos.
- Arte como produto da História e da multiplicidade de culturas.

Conteúdo Programático 3: As linguagens da arte: artes visuais e teatro.

- Artes visuais:
 - A criação de formas plásticas e visuais: desenho, pintura, colagem, modelagem, instalação,
 - fotografia;
 - Leitura dos elementos básicos que compõem as artes visuais;
 - Contextualização das obras de artistas de diferentes épocas e culturas.
- Teatro:
 - Elementos da linguagem dramática: espaço cênico, personagem e ação dramática.
 - Jogo teatral e jogo dramático: especificidades;
 - Metodologias de ensino de teatro: jogos teatrais de Viola Spolin e teatro do oprimido de Augusto Boal.

Conteúdo Programático 4: As linguagens da arte: dança e música.

- Dança:
 - Experimentação de movimentos considerando as características individuais e as relações entre elementos como tempo, espaço e forma.
 - Apreciação e leitura de danças locais, regionais e nacionais.
 - Ação corporal, plástica e sonora integradora com as atividades afetivas e cognitivas, num desenvolvimento da inteligência, não separando a razão da emoção.
 - Expressão corporal motora. Movimentos – correr, pular, andar, sentar, agachar, engatinhar, rolar e outros.
- Música:
 - Percepção dos elementos da linguagem musical: som, silêncio, grave/agudo, forte/fraco, curto/longo, ritmo, melodia, harmonia.
 - Exploração de diferentes fontes sonoras: corpo, voz, objetos sonoros, instrumentos.
 - Improvisação, composição e registro de obras musicais.
 - Apreciação e leitura de músicas de diferentes épocas e culturas.

Bibliografia básica:

BARBOSA, Ana Mae. INQUIETAÇÕES E MUDANÇAS NO ENSINO DA ARTE. São Paulo: Cortez, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

DUARTE, João Francisco Jr. Por que arte-educação? Campinas: Papirus, 1985.

COSTELLA, Antônio Fernando. Para apreciar a arte: roteiro didático. São Paulo: Senc, 2017. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D980%26term%3Darte&page=2§ion=0#/legacy/980> Acesso em: 28 jul.2021.

KOHL, Maryann F.; RAMSEY, Renee; BOWMAN, Dana. Iniciação a arte para crianças pequenas. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MARQUES, Isabel A. Revisitando a dança educativa moderna de Rudolf Laban. Sala Preta 2. São Paulo: ECA-USP, 2012, p. 276-281.

PENNA, M. Reavaliações e buscas em musicalização. São Paulo: Loyola, 1990.

ROSA, Wagner. Artes cênicas. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2017. Disponível em: <https://biblioteca-virtual.com/detalhes/ebook/6087051754aa8872fb6669b8> Acesso em: 28 jul.2021.

SABINO, Kelly. Expressão e arte na infância. São Paulo: Secan, 2018. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/#/busca?contentInfo=461&term=arte> Acesso em: 28 jul.2021.

Bibliografia complementar:

BARBOSA, Ana Amália; MINERINI NETO, José. História da Arte: do moderno ao contemporâneo. São Paulo: Senac, 2019. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=explorar%2F2962%2Fall%3FcontentInfo%3D2529#/legacy/epub/2529> Acesso em: 28 jul.2021.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Lei de Diretrizes de Bases da Educação Nacional, n. 9.394 de 20 dez. 1996.

BRASIL. Lei nº 13.278, de 02 de maio de 2016. Altera o § 6º do art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que fixa as diretrizes e bases da educação nacional, referente ao ensino da arte. Brasília, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Lei nº 5.692, de 11 de agosto de 1971. Fixa diretrizes e bases para o ensino de 1º e 2º graus, e dá outras providências. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 12 ago. 1971. Seção 1.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. v.3 Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998. 103p.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: arte. Brasília: MEC/SEF, 1997. 130p

BRITO, Teca Alencar de. Música na educação infantil. São Paulo: Peirópolis, 2003.

JEANDOT, Nicole. Explorando o Universo Sonoro. São Paulo: Editora Scipione, 1990.

LOUREIRO, Alícia Maria Almeida. O ensino de música na escola fundamental. Campinas: Papirus, 2003.

MARQUES, Isabel A. Ensino de dança hoje: textos e contextos. 1. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

MARYANN F. Kohl. O Livro dos Arteiros: Arte grande e suja! Porto Alegre: Artmed, 2007.

MÁRSICO, Leda Osório. A criança no Mundo da Música: uma metodologia para educação musical da criança. Porto Alegre: Rígel, 2003.

SAMPAIO, Jurema L.F. "O que se ensina e o que se aprende nas licenciaturas em artes visuais a distância?". São Paulo, ECA USP, 2014. Tese de doutorado. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27160/tde-03062014-151612/publico/juremasampaiodoutorado.pdf> Acesso em: 28 jul.2021.

SAMPAIO, Jurema L.F. e LOURENÇO, Janaina do Carmo. Arte e cultura popular. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2018. e-Book. Disponível em: <https://biblioteca-virtual-cms-serverless-prd.s3.us-east-1.amazonaws.com/ebook/1587-arte-e-cultura-popular.pdf> Acesso em: 28 jul.2021.

SCHAFER, Murray. A afinação do mundo. São Paulo: EDUNESP, 2001. _____. O ouvido pensante. São Paulo: EDUNESP, 1991

WEIGEL, Anna Maria Gonçalves. Brincando com a Música. Porto Alegre: Editora Kuarup - 1988.

Disciplina: Cultura corporal: interfaces com a psicomotricidade

Ementa: Concepção de psicomotricidade. Significação, representação e comunicação sociocultural de corpo e de movimento. Pressupostos teóricos da motricidade humana. Percepção do esquema corporal, localização espacial, orientação temporal, consciência do corpo e formação da personalidade. Objetivos, condutas psicomotoras infantis. O trabalho do educador infantil com o movimento, na educação infantil.

Conteúdo Programático 1: Crianças corpo e vida

Conteúdo Programático 2: As diferentes formas de expressão do corpo e sua construção histórica

Conteúdo Programático 3: Apreciar, executar, criar e refletir: a cultura corporal e a psicomotricidade

Conteúdo Programático 4: A importância do trabalho do educador na educação infantil: diálogos com as culturas corporais.

Bibliografia:

FREIRE, João Batista, De Corpo e Alma: o Discurso da Motricidade Humana. São Paulo, Summus, 1997.

_____. Educação de corpo inteiro. São Paulo: Editora Scipione, 1989.

GARCIA, R. L. O corpo que fala dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

Bibliografia complementar:

_____. Da psicomotricidade relacional à análise corporal da relação. Curitiba: Editora UFPR; CIAR, 2002.

_____. O adulto diante da criança de 0 a 3 anos: psicomotricidade relacional e formação da personalidade. Curitiba: Editora UFPR; CIAR, 2002

LAPIERRE, André e ACOUNTURIER, Bernard. A Simbologia do Movimento: Psicomotricidade e Educação. Curitiba: Filosofart/CIAR, 2004.

LAPIERRE, André. A Educação Psicomotora na Escola Maternal. São Paulo: Editora Manole, 1989.

LORENZON, Agnes Michele Marie Delobel. Psicomotricidade: Teoria e Prática. Porto Alegre: Edições Est, 1995.

NEIRA, Marcos Garcia, Educação Física infantil: construindo o movimento na escola. 7ª. ed. São Paulo: Phorte Editora, 2008.

OLIVEIRA, Gislene de Campos. Psicomotricidade: Educação e Reeducação num Enfoque Psicopedagógico. 4ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

Disciplina: Aprendizagem criativa e cultura maker

Ementa: A disciplina aborda o contexto de inovação na educação, apresentando argumentos para a utilização de abordagem construtivista e conectivismo.

Competências e Habilidades:

- Pesquisar e selecionar ferramentas de aprendizagem que atendam corretamente os objetivos pedagógicos;

- Análise crítica, refletindo sobre as potencialidades e limitações da utilização das TDIC na educação;
- Desenvolvimento de pensamento crítico e criatividade;
- Conhecer e aplicar a Aprendizagem Criativa e Cultura Maker na preparação de suas aulas.

Conteúdo Programático 1: A necessária mudança na educação. Nativos Digitais.

Conteúdo Programático 2: A criatividade na educação.

Conteúdo Programático 3: A aprendizagem Criativa. Os 4 P's da Aprendizagem Criativa.

Conteúdo Programático 4: Como desenvolver Aprendizagem Criativa em diferentes modalidades e níveis de ensino.

Conteúdo Programático 5: Aprendendo com tecnologia.

Conteúdo Programático 6: Cultura Maker. Scratch.

Conteúdo Programático 7: Práticas de cultura maker.

Bibliografia Básica:

ALENCAR, Eunice S.; FLEITH, Denise S. **Criatividade**. Múltiplas Perspectivas. Unb: Almeida, M.; Valente, J. Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes? Paulus: São Paulo, 2011.

BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando. **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. **Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa**. Saraiva: São Paulo, 2018.

JONASSEN, David H. **Computers as mindtools for schools: engaging critical thinking**. 2ª ed. Pearson Education: New Jersey, 2000.

WILKINSON, Karen; PETRICH, Mike. **The art of tinkering: meet 150 + makers working at the intersection of art, science & technology**. Disponível em: <http://web.media.mit.edu/~mres/download/Art-of-Tinkering.pdf> . Acesso em: 08 out. 2019

PAPERT, Seymour. **Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas**. Basic Books, New York, 1980.

Bibliografia Complementar:

Growing the Next Generation of STEM Innovators. London: Routledge, 2013. Disponível em: <http://web.media.mit.edu/~mres/papers/designing-for-tinkerability.pdf> . Acesso em: 08 out. 2019.

RESNICK, Michel. **Give P's a chance: projects, peers, passion, play.** Disponível em: <https://web.media.mit.edu/~mres/papers/constructionism-2014.pdf> . Acesso em: 08 out. 2019.

TORI, Romero. **Educação sem distância:** as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem. Artesanato Educacional: São Paulo, 2017.

Disciplina: Artes Visuais e musicalização

Ementa: Histórico das artes visuais internacional e brasileira; representações bidimensionais e tridimensionais. Elementos da linguagem pictórica: visão, comunicação, cor, composição e tridimensionalidade. Técnicas artísticas: materiais e suportes convencionais e não convencionais. A importância da musicalização para o desenvolvimento do ser humano nos contextos motor, crítico e social. Propriedades do som: altura, duração, intensidade, timbre e ritmo. Fontes sonoras; Organologia dos instrumentos musicais. O trabalho com música na sala de aula.

Competências e Habilidades:

- Identificar as contribuições da história das artes visuais para o aperfeiçoamento da prática docente em arte/educação.
- Identificar as técnicas e suportes utilizados nas artes visuais.
- Diferenciar os elementos da linguagem pictórica.
- Identificar as contribuições da musicalização na infância.
- Reconhecer as diferentes teorias do ensino de música no contexto escolar.
- Identificar as propriedades do som e as fontes sonoras.
- Aplicar metodologias específicas do ensino de música na prática docente.

Conteúdo Programático 1: Contexto histórico das artes visuais no Brasil e no mundo.

Conteúdo Programático 2: Elementos da linguagem pictórica.

Conteúdo Programático 3: Materiais e suportes das artes visuais.

Conteúdo Programático 4: Artes Visuais na sala de aula.

Conteúdo Programático 5: A importância da musicalização para formação da criança.

Conteúdo Programático 6: Teorias do ensino de música.

Conteúdo Programático 7: As propriedades do som e as fontes sonoras.

Conteúdo Programático 8: A utilização da música no contexto escolar.

Bibliografia Básica:

BARBOSA, A.M; CUNHA, F.P. (Org). **Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

DIDIER, A. R.; CONDE, Cecília; NOGUEIRA, Marcos. **Sons & Expressões: a música na educação básica**. Rio de Janeiro: Editora Rovel, 2013.

ILARI, B. **Música na infância e na adolescência**: Um livro para pais, professores e aficionados. Curitiba: Ibepex, 2009.

NUNES, Ana Luiza Ruschel (Org). **Artes visuais, leitura de imagens e escola**. Ponta Grossa: UEPG, 2012.

SWANWICK, Keith. **Música, mente e educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

ZAGONEL, B. (org). **Metodologia do ensino de arte**. 1ªed. Curitiba: Intersaberes, 2013.

Bibliografia Complementar:

BJORKVOLD, j. **Música, inspiração e criatividade**: Uma linguagem universal. São Paulo: Summus, 2018.

BUENO, L. E. B. **Linguagem das Artes Visuais**. 1 ed. Curitiba: Intersaberes, 2012.

FUCCI-AMATO, Rita. **Escola e educação musical**: (des)caminhos históricos e horizontes. Campinas: Papirus, 2012.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

JOLY, I.; SEVERINO, N. (Org). **Processos educativos e práticas sociais em música**: um olhar para educação humanizadora, pesquisas em educação musical. Curitiba: CRV, 2016.

NUNES, Ana Luiza Ruschel (Org.). **Artes visuais, leitura de imagens e escola**. Ponta Grossa: UEPG, 2012.

PEREIRA, K. H. **Como usar artes visuais na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2012. ZAGONEL, B. A Arte na Educação Escolar. Curitiba: Intersaberes, 2012.

SCHAFER, R. M. **O ouvido pensante**. São Paulo: UNESP, 1991.

Disciplina: Teatro e dança no contexto escolar

Ementa: O ensino de teatro: dimensões artísticas, estéticas, histórica e social. Importância e características dos jogos teatrais. Elementos do teatro: texto, cenografia, figurino, iluminação, sonoplastia, gesto e plateia. Jogos de relacionamento, espontaneidade, imaginação, observação e percepção. Especificidades do *Child drama*: jogo dramático projetado e pessoal para crianças. Jogos teatrais para adolescentes: papel do educador. A importância da dança e da expressão corporal no contexto escolar. Estruturas básicas do movimento; peso, tempo, espaço e fluência. Desenvolvimento corporal e controle das ações motoras. Dança popular brasileira. Dança e festas na escola. Possibilidades de trabalho com dança na sala de aula.

Competências e Habilidades:

- Identificar a importância da linguagem teatral no contexto escolar.
- Compreender os elementos do teatro e suas especificidades.
- Diferenciar o trabalho com jogos teatrais para crianças e adolescentes.
- Compreender a importância da expressão corporal no contexto escolar.
- Reconhecer os aspectos físicos do desenvolvimento corporal das crianças e adolescentes.
- Identificar possibilidades de trabalho com dança na escola.

Conteúdo Programático 1: A importância da linguagem teatral para a formação do ser humano.

Conteúdo Programático 2: Elementos da linguagem teatral.

Conteúdo Programático 3: Jogos teatrais para crianças.

Conteúdo Programático 4: Jogos teatrais para adolescentes.

Conteúdo Programático 5: A função da expressão corporal na formação do ser humano.

Conteúdo Programático 6: A propriedades da expressão corporal e da dança.

Conteúdo Programático 7: Teorias do ensino de dança.

Conteúdo Programático 8: O trabalho com dança na escola: dança popular e folclórica.

Bibliografia Básica:

BERTAZZO, I. **Corpo Vivo** - Reeducação do movimento. São Paulo: Edições SESC- SP, 2010.

MARQUES, I. A. **Interações:** crianças, dança e escola. São Paulo: Blucher, 2012.

MILLER, J. **Qual é o corpo que dança?** Dança e educação somática para adultos e crianças. São Paulo: Summus, 2012.

NEVES, L. R; SANTIAGO, A. L. B. **Uso Dos Jogos Teatrais Na Educação.** Campinas: Papirus, 2019.

SLADE, P. **O jogo dramático infantil.** São Paulo: Summus, 1978.

TELLES, Narciso (org). **Pedagogia do teatro práticas contemporâneas na sala de aula.** Campinas, SP: Papirus, 2013.

Bibliografia Complementar:

ALMEIDA, F. S. **Dança e Educação:** 30 Experiências Lúdica com Crianças. São Paulo: Summus, 2018. (Pearson)

ALMEIDA, F. S. **Que dança é essa?** Uma proposta para a educação infantil. São Paulo: Summus, 2016. (Pearson)

CONE, Theresa Purcell; CONE, Stephen L. **Ensinando dança para crianças.** Barueri, SP: Manole, 2015.

FLORENTINO, A.; TELLES, N, (org). **Cartografia do Ensino de Teatro.** Uberlândia: EDUFU, 2009. Disponível em: <<https://www.teatronaescola.com/index.php/biblioteca/downloads-gratuitos/item/351-cartografias-do-ensino-do-teatro>>. Acesso out. 2019. (e-book gratuito)

KOUDELA, I. **Jogos teatrais.** 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

LASZLO, C. M. **Outros Caminhos de Dança:** Técnica Klauss Vianna para Adolescentes e para Adolecer. São Paulo: Summus, 2018.

SPOLIN, V. **Improvisação para o teatro.** São Paulo: Perspectiva, 2003.

SPOLIN, V. **Jogos teatrais**: o fichário de Viola Spolin. São Paulo: Perspectiva, 2001.

Disciplina: Sistemas adaptativos, ensino híbrido e metodologias ativas

Ementa: Reflexão sobre processos educacionais presenciais, à distância, remotos e híbridos. Conhecimento de Ambientes de Ensino-aprendizagem Adaptativos na Web (AdaptWeb). Conhecimento dos fundamentos teóricos das Metodologias Ativas: John Dewey, Paulo Freire e Carl Rogers. Compreensão dos estilos de aprendizagem: método visual, auditivo e cinestésico em ambientes virtuais de aprendizagem. Discussão sobre Adaptação de metodologias de aprendizagem (u-learning). Análise de avaliação construtivista aplicada em ambientes adaptativos. Discussão sobre competências e habilidades docentes para o trabalho com metodologias ativas na Internet.

Competências e Habilidades:

- Diferenciar processos educacionais presenciais, à distância, remotos e híbridos.
- Aprender a utilizar Ambientes de Ensino-aprendizagem Adaptativos na Web (AdaptWeb).
- Conhecer fundamentos teóricos das Metodologias Ativas: John Dewey, Paulo Freire e Carl Rogers.
- Saber aplicar com propriedade os estilos de aprendizagem: método visual, auditivo e cinestésico.
- Aplicar com propriedade metodologias de aprendizagem diferenciadas em sistemas adaptativos (u-learning).
- Aprender a avaliar com propriedade o desempenho acadêmico dos estudantes em ambientes adaptativos.
- Desenvolver competências e habilidades docentes para o trabalho com metodologias ativas na Internet.

Conteúdo Programático 1: Processos educacionais presenciais, à distância, remotos e híbridos: potencialidades e desafios para a Educação 4.0.

Conteúdo Programático 2: Ambientes de Ensino-aprendizagem Adaptativos na Web: desenvolvimento de novos protagonistas.

Conteúdo Programático 3: Metodologias Ativas: fundamentos, modelos e processos avaliativos.

Conteúdo Programático 4: Competências e habilidades docentes para o trabalho com metodologias ativas na Internet: matriz de evidências nos termos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Bibliografia Básica:

FAINHOLC, B. . **¿Educar para qué tipo de sociedad del conocimiento?**

2012. Disponível em:

<http://www.iesalcunesco.org.ve/documentosinteres/uruguay>. Acesso em: 06 jan.2021.

GOTTARDI, M. de L. A autonomia na aprendizagem em educação à distância: competência a ser desenvolvida pelo aluno. **Associação Brasileira de Educação a Distância**, São Paulo, v. 14, n. 8, p. 110-123, dez, 2015.

LEAL, L. **Avaliação da aprendizagem num contexto de inovação curricular**. Lisboa: APM, 2007.

LÉVY, P.. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1993.

LITTO, F. M.; FORMIGA, M. M. M. (org.) **Educação a distância: o estado da arte**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.

MOORE, M.; KEARSLEY, G. **Educação a Distância, uma visão integrada**. São Paulo: Thompson Learning, 2007.

NOVA ESCOLA. **Manual das ferramentas digitais**. 103 dicas para preparar aulas e atividades para ensino remoto ou híbrido. São Paulo: Nova Escola, 2020. On line. Disponível em:

<https://novaescola.org.br/conteudo/19827/manual-das-ferramentas-digitais-103-dicas-para-planejar-e-inovar-no-ensino-remoto-ou-hibrido>. Acesso em: 06 jan.2021.

PEREIRA, E. W.; MORAES, R. de A.. História da educação a distância e os desafios na formação de professores no Brasil. **Educação Superior a Distância: Comunidade de Trabalho e Aprendizagem em Rede**. Brasília/DF: Universidade de Brasília, Universidade Aberta do Brasil, 2012.

12. Infraestrutura Física e Pedagógica

O aluno encontrará todo o conteúdo do curso e assistirá às aulas gravadas no ambiente virtual. Para assistir às aulas é fundamental que as especificações abaixo sejam obedecidas, possibilitando, assim, uma recepção de maior qualidade dos vídeos.

Hardware:

- Processador Intel Core 2 Duo ou superior.
- 2Gb de Memória RAM.
- Placa de vídeo com resolução 1024x768, qualidade de cor 32 bits e compatível com Microsoft DirectShow.
- Microsoft DirectX 9.0c ou posterior.

Software:

- Navegador: Firefox, Google Chrome, Internet Explorer (sempre atualizado).
- Sistema Operacional: Windows XP ou posterior.
- Adobe Flash Player (atualizado).
- *Plugin* de vídeos SilverLigth (atualizado)

Rede:

- Conexão com a Internet banda larga de no mínimo 2 MB.
- Em caso de acesso em ambientes corporativos além da velocidade, é necessário verificar as condições de segurança de rede de sua empresa e se certificar que o site não estará bloqueado.

Adicionalmente, é prevista a utilização da biblioteca virtual para consultas bibliográficas e pesquisa de assuntos referentes às disciplinas ministradas.

