



**ANALÍTICO DE DISCIPLINA
PÓS GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS NATURAIS**

IDENTIFICAÇÃO

Código QUI1736	Nome A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM		Pré-requisito			
Centro CCT	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS NATURAIS					
Duração (semanas)	Nº Créditos	Sem./Ano	Carga Horária			
17	02	2014/2	Teóricas 34	Práticas 0	Extra-Classe 0	Total 34
Sistema de Aprovação (x) Média/Freqüência () Freqüência		Professora: Rosana Giacomini (UENF) (Coordenadora): Rosana Giacomini				

EMENTA

A importância das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento e aprendizagem humana. Os aspectos filosófico, psicológico, sociológico e pedagógico do lúdico com a aprendizagem. Enfoque contemporâneo do lúdico na educação. Etapas do planejamento das atividades lúdicas. Diversidade do lúdico aplicado à educação (jogos, brincadeiras, dramatização, produções, histórias em quadrinhos, recursos de multimídia, utilização de sucatas, etc. Aplicações contemporânea do lúdico e as diretrizes curriculares nacionais para a educação básica.

Assinaturas

Coordenador da Disciplina: _____

Chefe do Laboratório: _____

Coordenador do Curso: _____

Campos dos Goytacazes _____ / _____ / _____

PROGRAMA ANALÍTICO DE DISCIPLINA (continuação)Código
QUI1736Nome
A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (aulas teóricas)****Nº de Horas-Aula**

1. Introdução ao Curso: a. apresentação do curso e da bibliografia.	02
2. Introdução de conceitos fundamentais. Aspectos filosófico, psicológico, sociológico e pedagógico das atividades lúdicas.	02
3. O estudo do lúdico na perspectiva de Piaget, Vygostky, Huizinga, Freire, Antunes, Macedo, Kishimoto e Alves.	02
4. Aplicações contemporâneas de atividades lúdicas no ensino de ciências. Recomendações das diretrizes curriculares nacionais para a educação básica.	02
5. Seminários (avaliação).	06
6. oficina com materiais pedagógicos lúdicos.	04
7. Planejamento e elaboração de atividades lúdicas na forma de proposta pedagógica.	10
8. Apresentação das propostas pedagógicas (avaliação).	06

Assinatura

Coordenador da Disciplina: _____

Campos dos Goytacazes, ____/____/____

PROGRAMA ANALÍTICO DE DISCIPLINA (continuação)

Código
QUI1736

Nome
A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, C. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências, 12ª. Ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
ALVES, R. Por uma educação romântica, 9ª Ed. Campinas: Papyrus, 2012.
BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Brasília, MEC, SEB, 2013.
CUNHA, M.B. Jogos no ensino de química. Química Nova na Escola, V. 34, 2012.
FREIRE, P. Pedagogia da autonomia. Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura, São Paulo, Perspectiva, 1980.
KISHIMOTO, T.M. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 14ª Ed., São Paulo: Cortez, 2011.
PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
MACEDO, L., PETTY, A.L.S; PASSOS, N.C. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.
VYGOTSKY, L. Formação Social da Mente, São Paulo: Martins Fontes, 1999.

Assinatura Coordenadora da Disciplina: _____

Campos dos Goytacazes, ____/____/____