

Plano de Ensino

Período Letivo: 2026A

Curso: 290 - PEDAGOGIA

4º Semestre

Disciplina: 7229 - ARTE E BRINCAR

Ementa

Enfoca a arte como expressão e comunicação na vida dos indivíduos, analisa a importância da linguagem grafo-plástica, do teatro e da música na aprendizagem escolar e no cotidiano da escola. Estudo do brincar como princípio educativo e da constituição da subjetividade na criança. Análise e reflexão sobre a ação da criança e o desenvolvimento da função simbólica através do jogo e do brinquedo. A brinquedoteca e a mediação do profissional na brinquedoteca.

Bibliografia Básica

Referência	Biblioteca Online
GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando et al. (Org.). Oficinas de Brinquedos e Brincadeiras. Petrópolis: Editora Vozes, 2013.	-
KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil [acervo eletrônico] Ed. rev. – São Paulo, SP : Cengage Learning, 2016.	-
BUCHWITZ, T. M. A. Propostas curriculares na educação infantil [recurso eletrônico] São Paulo, SP : Cengage, 20	-

Bibliografia Complementar

Referência	Biblioteca Online/Acervo Externo
FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo, SP: Moderna, 2002. 128 p. ISBN 8516015750.	-
MAIA, Maria Vitoria Campos Mamede (Org). Criar e brincar: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Rio de Janeiro, RJ: Wak, 1999. 184 p. ISBN 978-85-7854-303-7.	-
KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 172 p. ISBN 85-221-0155-8.	-
STAMBAK, Mira. Os bebês entre eles: descobrir, brincar, inventar juntos. Campinas: Autores Associados, 2011. xii, 196 p. (Coleção Formação de professores Série Educação infantil em movimento). ISBN 9788574962818 (broch.).	-
GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando et al. (Org.). Oficinas de Brinquedos e Brincadeiras. Petrópolis: Editora Vozes, 2013	GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando et al. (Org.). Oficinas de Brinquedos e Brincadeiras. Petrópolis: Editora Vozes, 2013

Objetivos

- Discutir os principais desafios do desenvolvimento das crianças da educação Infantil, considerando e reconhecendo a criança e o papel do brincar na formação da criança.
- Refletir sobre as origens históricas dos conceitos de brincar, brincadeira e jogos, compreendendo, do ponto de vista conceitual, as relações da aprendizagem infantil até os dias atuais.
- Discutir sobre papel da brincadeira no processo de aprendizagem e do desenvolvimento da criança.
- Compreender os principais desafios do ensino da arte no desenvolvimento da criança.
- Desenvolver compreensão acerca dos processos que envolvem a arte seus fundamentos e suas diferentes linguagens.

Conteúdo Programático

UNIDADE 1 - CONCEPÇÕES SÓCIO-HISTÓRICAS DO BRINCAR

1. Caracterizando o brincar no decorrer da história
- 1.2 O que é o brincar?
- 1.3 O brincar na aprendizagem

UNIDADE 2 - ARTE COMO EXPRESSÃO E COMUNICAÇÃO

- 2.1 A criatividade na Educação Infantil.
- 2.2 Artes visuais na Educação Infantil
- 2.3 Objetivos e conteúdos de artes na Educação Infantil
- 2.4 Os registros e o planejamento de artes na Educação Infantil

UNIDADE 3 - O BRINCAR

- 3.1 A importância do brincar
- 3.2 O Tempo e o espaço para brincar
- 3.3 Brincar: um meio ou um fim?
- 3.4 O(s) parceiro(s) de jogo
- 3.5 Os objetos do jogo
- 3.6 O Jogo, o brinquedo e a Brincadeira

UNIDADE 4 - A ARTE DO BRINCAR

- 4.1 O papel do brinquedo no desenvolvimento infantil
- 4.2 A organização das atividades
- 4.3 Espaços e possibilidades

Instrumentos e Critérios de Avaliação

Para compor a Média Semestral da disciplina,

A avaliação tem carácter diagnóstico e processual, com vistas à melhoria constante do processo de ensino e aprendizagem, levando-se em conta os resultados obtidos pelos estudantes em diferentes momentos e com instrumentos de avaliação diversos, não se limitando à realização de provas. Para compor a Média Semestral da disciplina, leva-se em conta o desempenho atingido na avaliação formativa e na avaliação somativa, isto é, as notas alcançadas nas diferentes atividades virtuais e na prova, da seguinte forma:

Média: Somatória das notas das atividades virtuais + nota da prova / 2.

O estudante pode conseguir um ponto adicional (Engajamento) na nota das atividades virtuais. Para ganhar o ponto do engajamento, o estudante terá que percorrer todo o material didático da disciplina (material textual e assistir a todos os vídeos), fazer todos os Exercícios e enviar todas as atividades.

Se a Média Semestral for igual ou superior a 4,0 e inferior a 7,0, o aluno ainda poderá fazer o Exame Final. A média entre a nota do Exame Final e a Média Semestral deverá ser igual ou superior a 5,0 para considerar o aluno aprovado na disciplina.