

Plano de Ensino

Período Letivo: 2026A

Grupo: T01 - NÚCLEO EAD

Disciplina: 6795 - INFÂNCIA, CULTURA E MÍDIA

Ementa

Cultura, infância e imaginação. Leitura e produção de imagens. As diversas linguagens e a educação infantil. Uso e apropriação das mídias na educação infantil.

Bibliografia Básica

Referência	Biblioteca Online
QVORTRUP, J. A infância enquanto categoria estrutural. Educação e Pesquisa, v. 36, n. 2, p. 631-644, 2010.	-
BARROS, J. História cultural e história das ideias: diálogos historiográficos. Cultura, [S.l.], v. 21, p. 1-25, jan. 2005	-
CANDAU, V. M. Direitos humanos, educação e interculturalidade: as tensões entre igualdade e diferença. Revista Brasileira de Educação. v. 13 n. 37 jan./abr. 2008	-

Bibliografia Complementar

Referência	Biblioteca Online/Acervo Externo
NASCIMENTO, N.; PEIXOTO, J. Mídias digitais e desenvolvimento infantil: para além de rótulos e explicações. Série-Estudo, n. 40, jul./dez. 2015.	Disponível em: https://serieucdb.emnuvens.com.br/serie-estudos/article/view/872/716 . Acesso em: 26/67/2023
FURTADO, C. C.; SANTOS, D. C. Livros digitais interativos como ferramenta lúdica e educacional: incrementos para a leitura da literatura infantil. Revista Interdisciplinar em Cultura e Sociedade, v. 3, jul./dez. 2017.	FURTADO, C. C.; SANTOS, D. C. Livros digitais interativos como ferramenta lúdica e educacional: incrementos para a leitura da literatura infantil. Revista Interdisciplinar em Cultura e Sociedade, v. 3, jul./dez. 2017.
BARRETO, L. M. T. S. et al. Cultura organizacional e liderança: uma relação possível? Revista de Administração, São Paulo, v. 48, n. 1, 2013	Disponível em: https://www.scielo.br/j/rausp/a/67kxgzVbRHyhLZSsvTDLNn/?format=pdf&lang=pt . Acessado em 26/07/2023.
Infância e Mídias Digitais: histórias de crianças e adolescentes sobre seus cotidianos. Cad. CEDES 41 (113) • Jan-Apr 2021	Disponível em: https://www.scielo.br/j/ccedes/a/7WPxPVRvCdrPJ5RqnkXn8Hb/abstract/?lang=pt Acessado em 26/07/2023
CANDAU, V. M. (Org.). Sociedade, educação e cultura(s): questões e propostas. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.	Disponível em: https://www.scielo.br/j/es/a/8Cj5XvRTYpN3WNWbMBCbNFK/?format=pdf&lang=pt

Objetivos

Refletir sobre as diversas manifestações que envolve a relação entre infância, cultura e mídia, no cotidiano lúdico infantil.

Refletir sobre a complexidade das transformações presentes no mundo contemporâneo em relação à cidade, às famílias e às formas de interação infantil com as tecnologias

Conteúdo Programático

UNIDADE 1 - Infância na Interculturalidade

- 1.1 Singularidades da Criança e da Infância
- 1.2 Cultura, espaço historicamente construído
- 1.3 Representatividade do corpo

UNIDADE 2 - Cultura Lúdica Infantil e Tecnologia Digital

- 2.1 Infância e tecnologia digital
- 2.2 O Autoconhecimento e Formação Escolar

UNIDADE 3 - TECNOLOGIA E ESCOLARIZAÇÃO - Percepções de um Tempo Real e de um Espaço Crítico Na Infância

- 3.1 Tecnologia na educação e a inclusão digital
- 3.2 Tecnologia digital
- 3.3 Escolarização

Instrumentos e Critérios de Avaliação

A avaliação tem carácter 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 (Peso 40%) + nota da prova (Peso 60%).

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.

