

FL 647

PROC 084 000193/2017

RUB  MAT:210.238-5

**GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL**  
**Secretaria de Estado de Educação**  
**Subsecretaria de Educação Básica**  
**Coordenação de Políticas Educacionais para Juventude e Adultos**

**PLANO DE CURSO**  
**TÉCNICO EM LUDOTECA**

**BRASÍLIA – DF**  
**2017**



FL 648

PRÓC 084 000193/2017

RUB  MAT:216.238-5

**IDENTIFICAÇÃO DO CURSO**

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| <b>EIXO TECNOLÓGICO</b>             | DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL E SOCIAL   |
| <b>BASE LEGAL</b>                   | Catálogo Nacional de Cursos Técnicos CNCT/MEC/2016 - Portaria MEC nº 870, de 16 de julho de 2008, com base no Parecer CNE/CEB nº 11/2008 e na Resolução CNE/CEB nº 3/2008; Guia FIC 4º edição – Portaria MEC nº 12/2016 Resolução CNE/CEB nº 1 de 2005; Decreto Federal nº 5.622 de 2005; Decreto Federal nº 5.154/2004; Resolução CNE/CEB nº 04/1999 e Lei Federal nº 9.394/1996. |
| <b>HABILITAÇÃO PROFISSIONAL</b>     | Técnico em Ludoteca  |
| <b>QUALIFICAÇÃO INTERMEDIÁRIA 1</b> | Recreador  |
| <b>FORMA DE OFERTA</b>              | Concomitante   |
| <b>CARGA HORÁRIA TOTAL</b>          | 800 Horas  |



Documento revisado pela Equipe da Coordenação de Políticas Educacionais para Juventude e Adultos (COEJA), da Subsecretaria de Educação Básica (SUBEB), da Secretaria de Estado da Educação do Distrito Federal (SEEDF).

Setor Bancário Norte, Edifício Phenícia, Quadra 02, Bloco "C", 8º Andar - Brasília - DF - CEP: 70.040-020 Fone: (61) 3901-3255 - E-mail: diep.subeb@se.df.gov.br

FL 649

PROC 084 000193/2017

RUB MAT:216.238-5

## SUMÁRIO

|   |    |
|---|----|
| APRESENTAÇÃO.....   | 4  |
| 1. JUSTIFICATIVA.....   | 6  |
| 2. OBJETIVOS E METODOLOGIA ADOTADA.....   | 7  |
| 2.1.OBJETIVO GERAL.....   | 7  |
| 2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....   | 8  |
| 2.3. METODOLOGIA ADOTADA.....   | 8  |
| 3. REQUISITOS PARA INGRESSO NO CURSO.....   | 10 |
| 3.1 DOCUMENTAÇÃO NECESSÁRIA.....  | 10 |
| 4. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO DE CURSO.....   | 11 |
| 5. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR.....  | 11 |
| 5.1.MATRIZ CURRICULAR:.....   | 12 |
| 5.2. EMENTAS:.....  | 13 |
| 6. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO.....  | 30 |
| 7. PROCESSO DE ACOMPANHAMENTO, CONTROLE E AVALIAÇÃO DO ENSINO,<br>DA APRENDIZAGEM E DO CURSO..... | 31 |
| 8. INFRAESTRUTURA ADEQUADA AO CURSO:.....   | 32 |
| 9. CRITÉRIOS DE CERTIFICAÇÃO DE ESTUDOS E DIPLOMAÇÃO.....   | 32 |
| 10. RELAÇÃO DE PROFESSORES E ESPECIALISTAS.....   | 33 |
| 11. RELAÇÃO DE PESSOAL TÉCNICO, ADMINISTRATIVO E DE APOIO.....                                    | 34 |
| 12. CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE ESTUDOS, DE CONHECIMENTOS E DE<br>EXPERIÊNCIAS ANTERIORES..... | 35 |
| 13. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....   | 37 |

## APRESENTAÇÃO

Trata o presente documento do Plano de Curso Técnico em Ludoteca, a ser desenvolvido na forma articulada, concomitante ao ensino médio, dirigido aos estudantes da rede pública de ensino do Distrito Federal, como parte da estratégia do Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego (Pronatec), denominada MédioTEC.

A proposta do Ministério da Educação (MEC), a qual a Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF) aderiu, prevê a oferta de cursos técnicos aos estudantes da rede pública de ensino no contraturno do ensino médio, possibilitando que os mesmos obtenham habilitação em curso técnico ao concluir o ensino médio. Como a proposta de desenvolvimento do curso será na forma articulada, concomitante ao ensino médio regular, o presente Plano de Curso apresenta apenas os componentes curriculares específicos para a formação do perfil profissional previsto, sendo que os componentes curriculares da Base Nacional Curricular Comum para formação geral estão garantidos no ensino médio regular.

Nesse sentido, o Curso Técnico em Ludoteca se apresenta como uma das possibilidades de formação, elencadas pelo MEC, considerando o atual cenário, no que diz respeito às demandas de técnicos no Distrito Federal (DF), quais sejam promovendo o acolhimento às demandas individuais e coletivas, atuando na promoção da aprendizagem lúdica, nas atividades recreativas com idosos e crianças e no acolhimento de crianças e adolescentes vítimas de violência. Assim, cabe ao Técnico em Ludoteca organizar o espaço lúdico para ser educativo, atrativo e acolhedor; disponibilizar brinquedos e jogos educativos, conforme a faixa etária atendida; supervisionar as atividades e zelar pela segurança dos usuários durante a interação no ambiente.


Portanto, o presente Plano de Curso seguirá as orientações normativas nos âmbitos federais e distritais, a saber: Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2013), Resolução nº 01/2012 – CEDF, que estabelece normas para o Sistema de Ensino do DF, Resolução CNE/CEB nº 06/2012 que define as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional Técnica de nível Médio; Resolução CNE/CEB nº 2/ 2012, definidora das Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio; Decreto nº 5.154/2004 , que regulamenta o parágrafo 2º do art. 36 e os art. 39 e 41 da Lei 9.394/96 que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional; Parecer CNE/CEB nº 39 , referente à aplicação do Decreto nº 5.154/2004 na Educação Profissional e Técnica de nível Médio e no Ensino Médio e Decreto nº 8.268, de 18/06/2014 que altera o Decreto nº 5.154 de 23/07/2004, Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (BRASIL, 2013). Além desses documentos, também foram



utilizados o Decreto nº 70.274/1972 e a Lei nº 5.700/1971 referente às normas associadas ao exercício profissional do Técnico em Ludoteca.

Assim, o curso será ministrado na modalidade presencial de forma concomitante ao Ensino Médio, com carga horária total de 800 (oitocentos) horas divididas em dois módulos com 400 (quatrocentos) horas cada, considerando a hora-aula é de 60 minutos. Ao concluir todos os componentes curriculares do módulo I (400 h.), o estudante receberá uma certificação/saída intermediária de Recreador, e concluindo com êxito o Módulo II e o Ensino Médio, será conforme a possibilidades de certificação intermediária em cursos de qualificação profissional no itinerário formativo do Curso Técnico em Ludoteca, definido pelo Catálogo Nacional de Cursos Técnicos do Ministério da Educação - MEC.

Dessa forma, o Plano de Curso aprovado pelo Conselho de Educação do Distrito Federal (CEDF), configura-se como um documento norteador do trabalho pedagógico para a formação profissional de técnicos, capazes de atuar com competência e ética, em diferentes contextos sociais, vinculados a sua área. Para isso está organizado da seguinte forma: 1) Justificativa, com uma breve discussão sobre o atual mercado de eventos e suas perspectivas; 2) Objetivos do curso e Metodologia adotada, apresentando a formação a ser alcançada, os meios e formas de alcançar; 3) Requisitos para ingresso no curso, descrevendo as condições mínimas para entrada no curso e os documentos necessários para matrícula; 4) Perfil profissional de conclusão do curso, aspectos profissionais de egresso após a conclusão do curso e os principais locais de atuação e de continuação de estudos; 5) Organização Curricular, informações referentes aos Módulos e as Competências e Habilidades que lhes correspondem, incluindo a matriz curricular e as ementas dos componentes curriculares; e as Bases Tecnológicas, Científicas e Instrumentais; 6) Critérios de Avaliação, definição do processo de avaliação, sempre tomando como parâmetro a aprendizagem, em cada componente curricular apresentado; 7) Critérios de certificação de estudos e diplomação, explanando as informações relativas ao(s) documento(s) de conclusão de curso, identificando os títulos ocupacionais que está certificando; e dentre outros aspectos para o funcionamento do curso, além do aproveitamento de estudos de conhecimentos e experiências anteriores dos estudantes matriculados no Curso Técnico em Ludoteca.



## 1. JUSTIFICATIVA

O curso de Técnico em Ludoteca está de acordo com o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos, no Eixo Tecnológico de Desenvolvimento Educacional e Social.

As Ludotecas são locais que possibilitam ações lúdicas, seja envolvendo aprendizado e estimulação do cognitivo e psicológico, acompanhamento de crianças e adolescentes vítimas de violência, idosos institucionalizados, formação social e pessoal de pessoas, interação do indivíduo com a sua imaginação, com seus pares e com seu eu interior. Essas ações demonstram a importância de espaços lúdicos para toda a população em diferentes idades.

Nos últimos anos no Distrito Federal já foram instaladas mais de 21 Ludotecas, dentro de hospitais regionais, fóruns de tribunais e Centros de Referência Especializados de Assistência Social (CREAS), com o apoio de parecerias privadas e públicas através da rede de laboratórios SABIN e das Secretarias da Mulher, da Saúde, de Desenvolvimento Social e Transferência de Renda. Em todo o projeto já foram aplicados mais de R\$ 120 mil, além de custos com apoio e reposição de brinquedos (INSTITUTO SABIN, 2017).

Corroborando com esse aumento e fortalecimento de espaços lúdicos, a Secretaria de Cultura tem transformado as bibliotecas públicas do Distrito Federal em centros de convivência que concentrarão, além da oferta de leitura, atividades culturais e sociais para jovens, crianças, adultos e idosos. Esse projeto, desde 2013, visa o acesso democrático à informação, aos serviços e aos bens culturais, tornando a biblioteca pública um espaço estratégico para a promoção da cidadania e o desenvolvimento humano (SECULT, 2017).

Além disso, na estrutura da Secretaria de Estado de Educação do DF existem 14 ludotecas que apresentam produtos artísticos (músicas, arranjos musicais, partituras, gravuras, ilustrações, textos teatrais, coreografias etc.), projetos, softwares, aplicativos para computadores, objetos de ensino-aprendizagem, entre outros que tem consolidado na rede pública de ensino, como espaço, por excelência, de aprimoramento da prática docente (EAPE, 2017).

Em virtude dessa enorme gama de possibilidades de ações, da importância das ludotecas e do investimento dos setores público e privado que tem aumentado na criação e fortalecimento de espaços lúdicos é imprescindível uma formação e capacitação dos profissionais que atuarão ou atuam nessa área. Em virtude desse fato, o Curso Técnico em Ludoteca, desenvolvido pela Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF), teve os seus componentes curriculares direcionados a fim de que os estudantes possam desempenhar atividades diversas relacionadas à criação e execução de atividades lúdicas



(jogos; brincadeiras; leituras, outros), gestão e empreendedorismo de espaços lúdicos, informações e conhecimentos de legislações vigentes e políticas públicas, recreação de idosos, primeiros socorros e confecções de brinquedos. O curso conta com uma grande variedade de conteúdos curriculares garantindo ao estudante uma aprendizagem ampla e com pluralidade em diversas áreas para o desempenho profissional nos espaços lúdicos que tem aumentado no DF.

Assim, a SEE-DF, por intermédio de suas unidades ofertantes de Educação Profissional busca ofertar cursos Técnicos de Nível Médio promovendo a formação profissional, com vistas a elevação da escolaridade e inserção no mundo do trabalho, além de estimular a aproximação, a cooperação e a troca de experiências entre os profissionais que pretendem atuar na área educacional. Neste sentido, esta SEE-DF, propõe o curso Técnico de Nível Médio de Ludoteca do Eixo Tecnológico Desenvolvimento Educacional e Social, visando o melhor atendimento nestes serviços, contribuindo assim, para a excelência no atendimento nesta área, colocando em prática o objetivo em foco que é a formação profissional.

Quando da finalização da política pública do Programa MédioTEC ficará a cargo da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal manter a oferta do respectivo curso concomitante ou subsequente, podendo inclusive serem estendidos para estudantes da Educação de Jovens e Adultos.

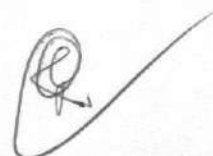
## 2. OBJETIVOS E METODOLOGIA ADOTADA

O curso de Técnico em Ludoteca visa o desenvolvimento dos estudantes para as competências conceituais, habilidades e atitudes próprios de profissional da área.

Dessa forma, a Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, ao oferecer o Curso Técnico em Ludoteca, tem por objetivos:

### 2.1. OBJETIVO GERAL

Promover a formação com competência técnica e humanista, respeitando os preceitos éticos, de profissionais interessados em atuar com a perspectiva lúdica em unidades escolares, hospitais e clínicas, instituições públicas e privadas, shoppings, empresas, instituições de longa permanência, casas de festas, organizações e movimentos sociais.



## 2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Habilitar profissionais aptos a criação, desenvolvimento e execução de atividades lúdicas para os mais diversos setores em que a ludoteca possa estar inserida;

Proporcionar experiências teóricas e práticas, pessoais e coletivas, para que os profissionais estejam aptos a promoção de atividades lúdicas em sua área de interesse;

Oportunizar conteúdo sobre gestão e empreendedorismo para administração de espaços lúdicos;

Informar sobre as legislações vigentes e políticas públicas de interesse para atuação em ludoteca;

Possibilitar a confecção de brinquedos e jogos com material alternativo para práticas pedagógicas supervisionadas;

Destacar a importância da ludoteca para a sociedade, atingindo aspectos educativos, econômicos, ambientais e socioculturais.

## 2.3. METODOLOGIA ADOTADA

O curso será ministrado na modalidade presencial de forma articulada, concomitante ao Ensino Médio. Ele terá a carga horária total de 800 (oitocentos) horas divididos em dois módulos com 400 (quatrocentos) horas cada, considerando que a hora-aula será de 60 minutos. Ao concluir todos os componentes curriculares do módulo I (400 h.), o estudante receberá uma certificação (saída intermediária) de Recriador (Ocupação Classificação Brasileira de Ocupações/CBO nº 371410), conforme a possibilidades de certificação intermediária em cursos de qualificação profissional no itinerário formativo do Curso Técnico em Ludoteca, definido pelo Catálogo Nacional de Cursos Técnicos do MEC.

O curso será ministrado por meio de aulas expositivas, debates, dinâmicas de grupos, realização de palestras, atividades práticas em laboratório de informática e atividades práticas da rotina de espaços lúdicos. Será feito uso de recursos multimídia como vídeos, músicas e slides para a realização das aulas e de materiais alternativos para confecções de materiais utilizados nas aulas práticas.

Para uma maior experiência e vivência do estudante do Curso Técnico em Ludoteca também serão desenvolvidas práticas pedagógicas supervisionadas com a resolução de problemas e vivências em espaços lúdicos, com o objetivo de favorecer a construção da aprendizagem significativa a partir do contexto local das ludoteca e brinquedotecas. Durante as práticas pedagógicas supervisionadas o estudante irá utilizar a problematização nos diversos cenários que ocorrem, possibilitando a formação de um profissional com capacidade





crítica e reflexiva, considerando a importância da inter-relação e integração teórica prática, objetivando assim, a aproximação dos conteúdos, temas e objetos de investigação dos problemas relevantes nas ludotecas, nos espaços e segmentos de eventos a qual permitirá um maior envolvimento dos estudantes, instigando-os a decidir, opinar, debater e construir com autonomia o seu desenvolvimento profissional.

As metodologias adotadas, respeitando a autonomia dos professores em sua forma de transpor os conhecimentos para os estudantes, irão se basear em procedimentos didático-pedagógicos que auxiliem os discentes na construção habilidades intelectuais e procedimentais, tais como:

Elaborar e implementar o planejamento, o registro e a análise das aulas e das atividades realizadas;

Problematizar o conhecimento, sem esquecer de considerar os diferentes ritmos de aprendizagens e a subjetividade do estudante, incentivando-o a pesquisar em diferentes fontes;

Contextualizar os conhecimentos, valorizando as experiências dos estudantes, sem perder de vista a (re)construção dos saberes;

Elaborar materiais didáticos adequados ao público envolvido para subsidiar as atividades pedagógicas;

Disponibilizar apoio pedagógico para estudantes que apresentarem dificuldades, visando à melhoria contínua da aprendizagem;

Diversificar as atividades acadêmicas, utilizando aulas expositivas dialogadas e interativas, desenvolvimento de projetos, aulas experimentais, visitas técnicas, seminários, debates, atividades individuais e em grupo, grupos de estudos e outros;

Organizar o ambiente educativo de modo a articular múltiplas atividades voltadas às diversas dimensões de formação dos jovens e adultos, favorecendo a transformação das informações em conhecimentos diante das situações reais da vida.

Dessa maneira, é fundamental que se criem situações de ensino e aprendizagem que provoquem nos estudantes a necessidade e o desejo de pesquisar e, assim, desenvolver suas competências necessárias ao exercício profissional em Ludoteca.



### 3. REQUISITOS PARA INGRESSO NO CURSO

O curso Técnico em Ludoteca é oferecido para estudantes que estejam regularmente matriculados a partir da segunda série do Ensino Médio, com interesse em desempenhar atividades relacionadas à área.

Em consonância com o Art. 253 do Regimento Escolar da Rede Pública de Ensino do Distrito Federal (DISTRITO FEDERAL, 2015), o ingresso e a matrícula dos estudantes neste curso serão efetivados por meio de processo seletivo próprio para os cursos ofertados pelo Programa MédioTEC, seguindo as orientações pactuadas entre o MEC e a SEEDF, publicado no Diário Oficial do Distrito Federal e, ou no site da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, de acordo com critérios definidos pela SEEDF.

As matrículas serão efetuadas conforme cronograma a ser definido no processo seletivo do curso, atendidos os requisitos de acesso e à Legislação vigente.

#### 3.1 DOCUMENTAÇÃO NECESSÁRIA

Seguindo o disposto no Art. 254 do Regimento Escolar da Rede Pública de Ensino do Distrito Federal (DISTRITO FEDERAL, 2015), no ato da matrícula são apresentados à unidade escolar, original e cópia dos seguintes documentos:

- I. Em todas as situações:
  - a) Documento de identificação – Certidão de Nascimento se for menor de idade, ou documento oficial com foto;
  - b) 2 (duas) fotografias 3x4;
  - c) Registro Geral e CPF do Estudante e do responsável legal pela matrícula cópia legível;
  - d) Comprovante de Tipagem Sanguínea e Fator RH .
- II. Conforme o caso:
  - a) cartão de vacina atualizado;
  - b) histórico escolar do Ensino Fundamental (original);;
  - c) declaração de escolaridade para matrícula na Educação Profissional Técnica de Nível Médio;
  - d) certificado de conclusão do Ensino Fundamental ou do Ensino Médio;
  - e) comprovante de quitação com o serviço militar, para os estudantes do sexo masculino e maiores de 18 anos;
  - f) título de eleitor (fotocópia legível, para maiores de 18 anos);
  - g) comprovante de residência e/ou trabalho (fotocópia legível);

h) Número de Inscrição Social (NIS), quando for o caso

#### 4. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO DE CURSO

De acordo com o disposto no Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (BRASIL, 2016), o Técnico em Ludoteca organiza o espaço lúdico para ser educativo, atrativo e acolhedor; disponibiliza brinquedos e jogos educativos, conforme a faixa etária atendida; supervisiona as atividades e zela pela segurança dos usuários durante a interação no ambiente.

O Técnico em Ludoteca pode atuar em escolas, associações comunitárias, hospitais, clínicas, instituições de longa permanência, shoppings e casas de festas.

O Recreador realiza tarefas de executa e promove atividades ludopedagógicas; promove a integração social e de desenvolvimento pessoal das crianças, jovens e adultos, em ambientes escolares e não escolares; utiliza técnicas e tecnologias para a promoção e execução de atividades ludopedagógicas; zela pela integridade física e psicológica dos participantes.

Além disso, existe a possibilidade de formação continuada em cursos de especializações técnicas em nível médio nos seguintes itinerários formativos: Especialização técnica em jogos infantis; Especialização técnica em produção de materiais didáticos; Especialização técnica em recreação, lazer e jogos cooperativos; e Especialização técnica em lazer e recreação. Há também possibilidade de dar continuidade, verticalmente, em cursos de graduações que atendam os itinerários formativos das seguintes áreas: Curso superior de Tecnologia em Processos Escolares. Curso superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e Lazer. Bacharelado em Terapia Ocupacional.

#### 5. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

A modalidade da oferta é de forma presencial, com a organização em dois módulos com carga horária total de 800 horas.

Ao concluir o primeiro módulo, com aprovação nos respectivos componentes curriculares, o estudante receberá a certificação intermediária de Recreador, (Ocupação Classificação Brasileira de Ocupações/CBO nº 371410), curso do Eixo Tecnológico: Desenvolvimento Educacional e Social, conforme o Guia Pronatec de Cursos FIC (BRASIL, 2016).

A progressão ocorrerá de um módulo para outro, com obtenção de êxito nos componentes de cada módulo, com domínio dos conhecimentos, das técnicas e habilidades próprias que a profissão exige.

Ao final do segundo módulo, o estudante estará habilitado como Técnico em Ludoteca, desde que seja apresentado o certificado de conclusão do Ensino Médio. O curso Técnico em Ludoteca inclui Práticas Pedagógicas Supervisionadas distribuídas nos Módulos I e II realizadas de forma concomitante ao desenvolvimento dos componentes curriculares e será supervisionada por professores habilitados.

### 5.1.MATRIZ CURRICULAR:

Curso: **Técnico em Ludoteca.**

Eixo Tecnológico: **Desenvolvimento Educacional e Social.**

Forma de oferta: **CONCOMITANTE.**

| Nº              | COMPONENTES CURRICULARES   | PRÉ - REQUISITOS                                  | Carga Horária (h)*                      |            |     |   |
|-----------------|--|---|---|------------|-----|---|
|                 |  |   | TE**                                    | TP**<br>*  |     |   |
| 1               | Empreendedorismo   | --  | 60                                      | --         |     |   |
| 2               | Ética e Relações Humanas   | --  | 40                                      | --         |     |   |
| 3               | Gestão de Brinquedotecas e Ludotecas                                       | 01  | 40                                      | --         |     |   |
| 4               | Primeiros Socorros   | --  | 30                                      | 18         |     |   |
| <b>MÓDULO I</b> | Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil/ MEC – SEB/2010 | --  | 32                                      | --         |     |   |
|                 | 6  | Atividades Físicas Lúdicas                        | --                                      | 30         | 10. |   |
|                 | 7  | Aprendizagem por meio da Ludicidade               | --                                      | 30         | 10. |   |
|                 | 8  | Oficina de Brinquedos                             | --                                      | 26.        | 10. |   |
|                 | 9  | Laboratório I: Jogos e Recreações                 | 06; 07                                  | 24         | 40. |   |
|                 | <b>TOTAL DA CARGA HORÁRIA DO MÓDULO I</b>                                  |   |   | <b>400</b> |     |   |
|                 | <b>SAÍDA/FORMAÇÃO INTERMEDIÁRIA (MÓDULO I – 400 h.): RECREADOR</b>         |   |   |            |     |   |
|                 | <b>MÓDULO II</b>   | 10  | Legislação Vigente e Políticas Públicas | 05         | 40  | - |
|                 |  | 11  | Informática Aplicada                    | --         | 28  | 8 |
| 12              |  | O Lúdico e as Novas Tecnologias                   | 11                                      | 36         | -   |   |
| 13              |  | Literatura Infantil                               | --                                      | 26         | 10  |   |
| 14              |  | Atividades Lúdicas aplicadas a Educação Alimentar | --                                      | 26         | 06  |   |
| 15              |  | Atividades Lúdicas aplicadas a Educação Ambiental | --                                      | 22         | 10  |   |

|  |  |                       |            |    |
|--|--|-----------------------|------------|----|
| 16   | Atividades Lúdicas para Pessoas com Deficiência    | --                    | 34         | 10 |
| 17   | Atividades Lúdicas para Idosos Institucionalizados | --                    | 34         | 10 |
| 18   | Laboratório II: Teatro; Música e Dança             | 06; 07; 09; 11;<br>13 | 40         | 40 |
| <b>TOTAL DA CARGA HORÁRIA DO MÓDULO II</b> |  |                       | <b>400</b> |    |

**MODULO I + MODULO II: TÉCNICO EM LUDOTECA**

\*Hora Aula = 60 min; \*\*T = Teórica; \*\*\*TP = Teórico-Prática.

## 5.2. EMENTAS:

**Empreendedorismo**

Curso: Técnico em Ludoteca

## Módulo I

Total da Carga Horária: 60 h.

Teórica: 60 h.

Prática:

**OBJETIVOS**

Conhecer os fundamentos e conceitos do empreendedorismo e das características comportamentais empreendedoras, tendo em vista o desenvolvimento de atitudes empreendedoras para o exercício da profissão. Identificar oportunidades de negócio, com base no processo criativo e inovador de geração de ideias, analisando a viabilidade mercadológica, econômica e financeira, entendendo e atendendo as demandas de mercado. Instrumentalizar o estudante para gerenciar seu percurso profissional, formulando e gerindo projetos. Elaborar plano de negócio com ferramenta de gestão e organização, analisando recursos físicos, humanos, financeiros e jurídicos, proporcionando uma visão sistêmica para aumentar a chance de sucesso.

**BASES TECNOLÓGICAS (CONTEÚDO)**

Autoanálise de histórico profissional. Estratégias de colocação profissional. Elaboração de currículo e portfólio. Elaboração de planejamento de carreira com ferramentas estruturadas. Estabelecimentos de metas de médio e longo prazo. O que é ser empreendedor. Entendendo o mercado. Pesquisa de segmento de mercado. Estratégias de preço. Como a tecnologia contribui para o empreendedorismo. Relação empresa x cliente.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**DORNELAS, J. C. A.. **Inovação e Empreendedorismo**. 1º ed.. Rio de Janeiro: 2007.BOUILLERCE, B.; CARRÉ, E. **Saber desenvolver a criatividade na vida e no trabalho**.

São Paulo, Editora Larousse do Brasil, 2.a Edição, 2006.

KAKUTA, S. T. **Brasil: tendências de negócios para micro e pequenas empresas**. Porto Alegre: SEBRAE/RS, 2007. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2000.

LOPES, Rose (org.). **Educação empreendedora: conceitos, modelos e práticas**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

MILITÃO, ALBIGENOR & ROSE. **Jogos, Dinâmicas & Vivências Grupais/Como Desenvolver sua melhor "técnica" em atividades grupais** – Rio de Janeiro: Qualitymark Editora, 2000.

RAMAL, Silvina Ana. **Como transformar seu talento em um negócio de sucesso: gestão de negócio para pequenos empreendimentos**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

### Ética e Relações Humanas

Curso: Técnico em Ludoteca

Módulo I

Total da Carga Horária: 40 h.

Teórica: 40 h.

Prática:

#### OBJETIVOS

Fomentar processos criativos. Estabelecer relações interpessoais. Analisar e aplicar processos psicológicos das relações humanas no trabalho, referentes à competência interpessoal, às emoções, à liderança e à administração de conflitos. Proporcionar ao estudante o desenvolvimento de habilidades para o trabalho em equipe, comunicação eficaz, autoconhecimento e respeito à diversidade, considerando a importância da postura ética e profissional adequada no ambiente de trabalho.

#### BASES TECNOLÓGICAS (CONTEÚDO)

Ética no trabalho e postura profissional. Relações Interpessoais. Postura profissional. Cidadania e conduta. Cultura organizacional. Comunicação e Competência Interpessoal. Inteligência emocional. Percepção social. Trabalho em equipe e grupos. Liderança. Mediação de conflitos.

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BERG, E. A. **Administração de conflitos: abordagens práticas para o dia a dia**. Curitiba: Juruá, 2011.

FREITAS, M. E. **Cultura Organizacional: formação, tipologias e impactos**. São Paulo: Makron Books, 1991.

MAGINN, M. D. **Eficiência do trabalho em equipe**. São Paulo: Nobel, 1996.

MOSCOVICI, F. **Desenvolvimento interpessoal**. 13. ed. Rio de Janeiro, José Olympio, 2002.

SHIPSIDE, S. **Você sabe se comunicar?** Aprenda a transmitir uma mensagem e ouvir. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2009.

MINICUCCI, A. **Relações humanas:** psicologia das relações interpessoais. São Paulo: Atlas, 2008;

SILVERSTEIN, B. **Motivação:** desperte o que há de melhor em sua equipe. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2009 (Gestão Inteligente, v.1).

TRUJILLO, A. M. **Ética numa Perspectiva transdisciplinar.** Brasília, Thesaurus, 2011.

### Gestão de Brinquedotecas e Ludotecas

Curso: Técnico em Ludoteca

Módulo I

Total da Carga Horária: 40 h.

Teórica: 40 h.

Prática:

#### OBJETIVOS

Conhecer os principais conceitos de custos e formação de preços e sua aplicabilidade na gestão de ludotecas e brinquedotecas, considerando os principais métodos de custeio e contribuindo para o processo de tomada de decisão. Identificar o processo de institucionalização de uma organização. Identificar os recursos, áreas e níveis administrativos de empresas do ramo de brinquedos e ludotecas. Registrar e contabilizar as etapas do processo de produção. Monitorar e avaliar processos e desempenho. Estabelecer metas e objetivos. Estabelecer normas e regulamentos e verificar o seu cumprimento.

#### BASES TECNOLÓGICAS (CONTEÚDO)

Gestão de Equipamentos. Gestão financeira. Práticas administrativas aplicadas às empresas de brinquedotecas e ludotecas na área de pessoas, finanças, vendas, *marketing* e produção. Definição de contas a pagar, contas a receber. Estudo de fluxo de caixa, juros e descontos simples e composto. Estudo de capital de giro. Aplicação de cálculo de prazo médio. Definição do que são custos e como se classificam. Fatores a serem considerados para a definição do preço mais adequado. Planilha geral de custos. Noções de micro e macro economia (sistemas financeiros; tipos de financiamentos e aplicações; fluxo de caixa; ponto de equilíbrio e controles). Gestão de projetos em Ludotecas e Brinquedotecas. Fatores que interferem negativamente na qualidade do trabalho na brinquedoteca e da Ludoteca. Diferentes tipos de brinquedoteca e de Ludoteca. Os diferentes espaços da brinquedoteca e da ludoteca. Logística.

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ATKINSON, P. **Uma breve história das brinquedotecas.** In: OLIVEIRA, Vera Barros de.

- (Org.). Brinquedoteca: uma visão internacional. Rio de Janeiro: Vozes, 2011. p. 36-51.
- ARAÚJO, L. C. de. **Organização Sistemas e Métodos**. São Paulo: Atlas, 2001.
- CHIAVENATO, I. **Gestão de pessoas**. 2.ed. rev. atual. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.
- CLELAND, D.I.; IRELAND, R. I. **Gerência de Projetos**. Rio de Janeiro: Reichmann & Affonso, 2000.
- DUBOIS, A; KULPA, L; S. **Gestão de custos e formação de preços**. São Paulo: Atlas, 2009
- KOTLER, P.; KELLER, K. L. **Administração de marketing**. 12. ed. São Paulo: Prentice-Hall, 2006.
- SARMENTO, M. **As Crianças e as Organizações**: desafios à gestão das instituições para a infância. Cidade Solitária, n.º 4: 24-27, 2000.
- SLACK, N.; CHAMBERS, S.; JOHNSTON, R. **Administração da produção**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2002. 747 p.

### Primeiros Socorros

Curso: Técnico em Ludoteca

Módulo I

Total da Carga Horária: 48 h.

Teórica: 30 h.

Prática: 18 h.

### OBJETIVOS

Conhecer noções básicas de primeiros socorros. Capacitar a realização de procedimentos básicos do primeiro atendimento. Informar sobre as medidas a serem tomadas, bem como o que não deve ser realizado, evitando-se assim o agravamento da vítima. Atuar com eficiência nas situações de urgência/emergência.

### BASES TECNOLÓGICAS (CONTEÚDO)

Importância e objetivos do atendimento de Primeiros Socorros. Técnicas e procedimentos de primeiros socorros: Hemorragias. Queimaduras. Intoxicação/envenenamento. Afogamento. Corpos estranhos. Picadura de insetos. Mordedura de animais peçonhentos, Temperatura; Verificação de pulso. Pressão arterial. Convulsões. Acidente ortopédico; Asfíxia; Respiração. Infarto; Parto súbito. Transportes de acidentados. Efeitos fisiológicos decorrentes de altitude, temperatura, profundidade e fuso horário.

### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- FERNANDES, A.; SILVA, A. K. da. **Tecnologia de Prevenção e Primeiros Socorros ao Trabalhador Acidentado**. Goiânia: AB Editora, 2007.
- LIMA, I. M. A. **Acidentes em Turismo: prevenção e segurança**. São Paulo: Férias Vivas, 2005.



FL 663

PRÓC 084 000193/2017 17

RUB MAT: 216.238-5

MEDEIROS, M. SOUSA, M. **Primeiros Socorros – Condutas Técnicas**. Latria, 2011.

NORO, J. J. **Manual de Primeiros Socorros: Como proceder nas emergências em casa, no trabalho e no lazer**. São Paulo: Ática, 1996.

SILVEIRA, J. M. da S. **Primeiros Socorros: Como Agir em Situações de Emergência**. São Paulo: SENAC, 2008.

### Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação

Curso: Técnico em Ludoteca

Infantil/ MEC – SEB/2010

Módulo I

Total da Carga Horária: 32 h.

Teórica: 32 h.

Prática:

### OBJETIVOS

Apresentar e discutir aspectos relacionados a Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil/MEC -SEB/2010. Analisar as políticas e leis sobre os direitos à infância.

### BASES TECNOLÓGICAS (CONTEÚDO)

Leis que Regem a Educação Infantil e sua organização. Leis, que apontem metas de qualidades, que contribuam para que as crianças tenham um desenvolvimento integral, de suas identidades, capazes de crescerem como cidadãos cujos direitos à infância sejam reconhecidos e respeitados.

### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**, de 5 de outubro de 1988.

Brasil/Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil /Secretaria de Educação Básica**. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. **LDB - Lei nº 9394/96**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional. Brasília : MEC, 1996.

### Atividades Físicas Lúdicas

Curso: Técnico em Ludoteca

Módulo I

Total da Carga Horária: 40 h.

Teórica: 30 h.

Prática: 10 h.

### OBJETIVOS

Compreender a importância das atividades físicas, do jogo e das atividades lúdicas para a vida. Realizar exercícios corporais e mentais visando a compreensão dos seus benefícios

para manutenção do bem estar. Elaborar atividades lúdicas visando a demonstração de autonomia na elaboração de atividades corporais, assim como capacidade para discutir e modificar regras. Proporcionar a inclusão social, através das atividades físicas, esportivas e culturais. Refletir sobre as informações específicas da cultura corporal, sendo capaz de discerni-las e reinterpretá-las em bases científicas, adotando uma postura autônoma, na seleção de atividades procedimentos para a manutenção ou aquisição de saúde.

#### EMENTA

Análise contextualizada do desenvolvimento humano e da cultura corporal, numa perspectiva emancipatória. Fundamentos teórico-metodológicos relacionados às diferentes práticas corporais. Estudo e vivência de práticas corporais nas suas diferentes manifestações e dimensões. Práticas corporais como vivências para o lazer e saúde. Práticas corporais como autoconhecimento e prazer. Expressividade, prazer e jogo. Dinâmicas de jogos e atividades lúdicas, como elemento de solidificação do processo ensino-aprendizagem. O recreio dirigido, como prática pedagógica e educativa.

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ALMEIDA, D. B. L. de. **Sobre brinquedos e infância: aspectos da experiência e da cultura do brincar.** *Educ. Soc.* [online]. 2006, vol.27, n.95, pp. 541-551. ISSN 0101-7330.

ANTUNES, C.. **Da hora da brincadeira e da aprendizagem para uma nova concepção sobre o papel do brincar.** In: ANTUNES, Celso. *Educação Infantil: prioridade imprescindível.* Rio de Janeiro : Vozes, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2000. N. C. 371.3078 J 64.

MARCELLINO, N. C. **Lúdico, educação e educação física.** 2. ed. Ijuí, RS: Unijuí, 2003.

MONTEIRO, Sandoval Vilaverde. **Lazer, subjetivação e amizade: potencialidades das práticas corporais de aventura na natureza.** Natal: IFRN, 2008.

NAJMANOVICH, D. **Pensar/Viver: a corporalidade para além do dualismo.** In: GARCIA, Regina Leite (org.). *O corpo que fala: dentro e fora da escola.* Rio de Janeiro : DP&A, 2002

PIERRAKOS, J. C. **Energética da essência: desenvolvendo a capacidade de amar e de curar.** São Paulo: Cultrix, 1990.

\_\_\_\_\_. (Org.) **Corpo e história.** Campinas, SP: Autores Associados, 2001.

SILVA, MAURÍCIO ROBERTO DA. **Recortando e colando as imagens da vida cotidiana do trabalho e da cultura lúdica das meninas-mulheres e das mulheres-meninas da Zona da Mata Canavieira Pernambucana.** *Cad. CEDES* [online]. 2002, vol.22, n.56, pp. 23-52. ISSN 0101-3262

Curso: Técnico em Ludoteca

Conteúdo: **Aprendizagem por meio da Ludicidade**

Módulo I

Total da Carga Horária: 40 h. - Teórica: 30 h.

Prática: 10 h.

**OBJETIVOS**

Reconhecer os espaços e tempos do movimento na escola. Entender a cultura lúdica como uma dimensão da cultura infantil. Visualizar o movimento humano como uma dimensão sócio-histórica do desenvolvimento da cultura corporal das crianças. Investigar a memória sobre jogos, brincadeiras e brinquedos. Valorizar a cultura lúdica como uma importante produção de conhecimento das crianças no cotidiano escolar.

**BASES TECNOLÓGICAS (CONTEÚDO)**

Ludicidade como ciência. Espaços lúdicos. Capacitação relacional do professor com crianças em atividades lúdicas educativas. O lúdico e a prática pedagógica. Lúdico: espaço para pensar e aprender. Jogos, brinquedos e brincadeiras.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ANTUNES, C.. **Da hora da brincadeira e da aprendizagem para uma nova concepção sobre o papel do brincar**. In: ANTUNES, Celso. Educação Infantil: prioridade imprescindível. Rio de Janeiro : Vozes, 2007.

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 2008

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000. N. C. 371.3078 J 64.

KUHLMANN J. R. **Infância, história e educação**. In: KUHLMANN JR., Moysés. Infância e Educação Infantil: uma abordagem histórica. Porto Alegre : Editora Mediação, 2004

OLIVEIRA, M. V. de F. *et al.* **Brinquedos e brincadeiras populares: identidade e memória**. 2. ed. Natal: Editora IFRN, 2010.

SILVA, M. R. da. **Recortando e colando as imagens da vida cotidiana do trabalho e da cultura lúdica das meninas-mulheres e das mulheres-meninas da Zona da Mata Canavieira Pernambucana**. *Cad. CEDES* [online]. 2002, vol.22, n.56, pp. 23-52. ISSN 0101-3262.

VERDEN – ZÖLLER, Gerda. **O brincar na relação materno-infantil: fundamentos biológicos da consciência social**. In: MATURANA, Humberto R. e VERDEN – ZÖLLER, Gerda. Amar e brincar: fundamentos esquecidos do humano. São Paulo: Palas Athena, 2004.

Curso: Técnico em Ludoteca

**Oficina de Brinquedos**

Módulo I



Total da Carga Horária: 36 h. Teórica: 26 h.

Prática: 10 h.

**OBJETIVOS**

Permitir sequências didáticas que possibilitem a vivência de percursos de criação (no desenho, na pintura, na modelagem, na escultura e na colagem). Oportunizar a apreciação dos brinquedos e instrumentos musicais, em ludotecas e brinquedotecas, criados com materiais alternativos. Articular, por meio de criação, na teoria e na prática, o desenvolvimento psicomotor e o brinquedo. Oportunizar o resgate cultural através da criação de brinquedos e o "brincar".

**BASES TECNOLÓGICAS (CONTEÚDO)**

Confecção de brinquedos com material reciclável e sucatas. Confecções de brinquedos lúdicos através de sucatas e materiais descartáveis. Confecções de instrumentos musicais com materiais diversos. Desenvolvimento psicomotor do brinquedo. O resgate da cultura local, através do estímulo dos brinquedos.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

CHÂTEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

LORENZETTO, L. A. **A coragem de brincar**. Revista Motriz, v. 17, n. 1, p. 53-56, jan/jun. 2001.

FERREIRA, K.. **Brincadeiras e Brinquedos: da Educação Infantil à melhor idade**. – Petrópolis, RJ : Vozes, 2011

OLIVEIRA, M. V. de F. *et al.* **Brinquedos e brincadeiras populares: identidade e memória**. 2. ed. Natal: Editora IFRN, 2010.

ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SANTOS, S. M. P. dos S. **Brinquedoteca: Sucata vira Brinquedo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SANTOS, S. M. P. dos S. (org). **Brinquedoteca o Lúdico em diferentes contextos**; Porto Alegre: ed. Vozes, 1997.

Curso: Técnico em Ludoteca

**Laboratório I: Jogos e Recreações**

Módulo I

Total da Carga Horária: 64 h.

Teórica: 24 h.

Prática: 40 h.

**OBJETIVOS**

Compreender os vários "brincar". Entender o valor de brincar. Desempenhar atividades e



conhecimentos adquiridos nos demais componentes curriculares. Vivenciar através dos jogos e brincadeiras compromissos pedagógicos. Resgatar as principais brincadeiras e jogos visando uma preservação da cultura nacional.

### **BASES TECNOLÓGICAS (CONTEÚDO)**

Descobrir a criança através do brinquedo. O valor do brincar. Os objetivos da brinquedoteca e da ludoteca. Implicações educacionais da brinquedoteca e da ludoteca. Os jogos e a competição. Seleção e preparação dos brinquedos para circulação. A função simbólica dos jogos e brinquedos. Brincadeiras culturais do Brasil. Oficinas. Saber emprestar e dividir brinquedos.

### **BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo, SP : Cortez, 1995.
- FERREIRA, K. **Brincadeiras e Brinquedos: da Educação Infantil à melhor idade**. – Petrópolis, RJ : Vozes, 2011
- MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. 5. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2003.
- OLIVEIRA, M. V. de F. *et al.* **Brinquedos e brincadeiras populares: identidade e memória**. 2. ed. Natal: Editora IFRN, 2010.
- ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979
- SANTOS, S. M. P. dos S. (org). **Brinquedoteca o Lúdico em diferentes contextos**; Porto Alegre: ed. Vozes, 1997.

### **Legislação Vigente e Políticas Públicas**

Curso: Técnico em Ludoteca

Módulo II

Total da Carga Horária: 40 h.

Teórica: 40 h.

Prática:

### **OBJETIVOS**

Analisar e discutir as legislações e políticas locais vigentes para gestão e atuação em espaços lúdicos. Promover a reflexão crítica sobre as políticas públicas desenvolvidas no DF no contexto de brinquedotecas e ludotecas. Problematizar as legislações vigentes e incentivar o debate acerca das políticas públicas.

### **BASES TECNOLÓGICAS (CONTEÚDO)**

Estudo das leis locais e nacionais que regem brinquedotecas e ludotecas e sua organização. Instrumentos de promoção da capacidade do governo em implementar políticas públicas de forma eficiente. Dimensões da coordenação: intra-governamental, intergovernamental e

governo-sociedade. Colaboração público-privada e capacidade de gestão.

### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BRASIL. Congresso Nacional. Senado Federal. **Estatuto da criança e do adolescente**. Brasília: Senado Federal, 2009.

\_\_\_\_\_. **Constituição da República Federativa do Brasil** de 5 de outubro de 1988.

Brasil/Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília : MEC, SEB, 2010.

BRASIL/Ministério de Educação e Cultura. **LDB - Lei nº 9394/96**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional. Brasília : MEC, 1996.

NUNES, M. F. R.; CORSINO, P. **Políticas públicas universalistas e residualistas: os desafios da educação infantil**. In.: ROCHA, Eloisa A. C. : KRAMER, Sonia (Orgs.) **Educação Infantil: enfoques em diálogo**. Campinas, SP: Papyrus, 2011, p. 331-347.  
PEREIRA, Eva Waisros; TEIXEIRA, Zuleide Araújo. Reexaminando a educação básica na LDB: o que permanece e o que muda. In.: **LDB dez anos depois: reinterpretação sob diversos olhares**. BRZEZINSKI, Iria (Org.) 3 ed. São Paulo: Cortez, 2012, p. 99-130.

TAVARES, J. de F. **Comentários ao estatuto da criança e do adolescente**. Rio de Janeiro: Forense, 2010.

SAVIANI, D. **A nova lei da educação: trajetórias, limites e perspectivas**. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 1997.

VIEIRA, E. **A política e as bases do direito educacional**. Cadernos CEDES, ano XXI, nº 55, novembro/2001.

### Informática Aplicada

Curso: Técnico em Ludoteca

Módulo II

Total da Carga Horária: 56 h.

Teórica: 28 h.

Prática: 28 h.

### OBJETIVOS

Entender, através da história da computação, o funcionamento e o desenvolvimento de software e hardware. Proporcionar o entendimento e a compreensão de informática visando à construção do conhecimento de programas de texto, planilhas eletrônicas e programas de apresentação, além do funcionamento da internet. Desenvolver trabalhos utilizando os aplicativos de programas de computador gratuitos.

### BASES TECNOLÓGICAS (CONTEÚDO)

Uso do computador pessoal. Sistemas Operacionais. Sistemas em Rede, Administração de Recursos e Usuários. Aplicativos de Produtividade Pessoal: Editor de Texto, Planilha



Eletrônica e Apresentações Gráficas. Histórico da Computação. Aplicativos de programas de computador gratuitos, como por exemplo o BrOffice. Tecnologias e Aplicações de Computadores.

### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- BROOKSHEAR, J. G. **Ciência da Computação: Uma Visão Abrangente**. Bookman, 1999.
- JOHNSON, S. **A cultura da interface: como o computador transforma a nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 2001.
- LOBO, E. J. R. **BrOffice Writer - Nova Solução em Código Aberto na Editoração de Textos**. Ciência Moderna, 2008.
- MEIRELLES, F. **Informática: Novas Aplicações com Microcomputadores**. 2ª ed. Editora Makron Books, 2004.
- NORTON, P. **Introdução à Informática**. Editora Pearson Education, 2005
- ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DO TURISMO. **E-business: guia prático para destinos e empresas turísticas**. Porto Alegre: Bookmann, 2003.
- PEOPLE EDUCATION. **Apostila de Word, Power Point e Excel User Specialist 2003**.

### O Lúdico e as Novas Tecnologias

Curso: Técnico em Ludoteca

Módulo II

Total da Carga Horária: 36 h.

Teórica: 36 h.

Prática:

### OBJETIVOS

Oferecer subsídios teóricos que permitam a percepção e a conscientização sobre o impacto das novas tecnologias na aprendizagem, na educação e socialização. Proporcionar experiências sobre ferramentas da internet e de aplicativos *on line*. Aprender como utilizar o celular e equipamentos eletrônicos (*tablets*; câmeras digitais; jogos eletrônicos) de forma lúdica. Fomentar, através de elementos teóricos que os envolvam em, um processo de resolução de problemas o qual possibilite a compreensão de novas tecnologias como ferramenta didática – pedagógica no ambiente lúdico.

### BASES TECNOLÓGICAS (CONTEÚDO)

Impacto de novas tecnologias na educação e socialização de crianças, adolescentes e idosos. Ferramentas para Internet. Ferramentas e aplicativos do Google. Uso de novas tecnologias no ensino de aprendizagem. Uso do celular e de equipamentos eletrônicos (*tablets*; câmeras digitais; jogos eletrônicos) nos espaços lúdicos.



**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

- BERTOMEU, J. V.C. **Criação visual e multimídia**. São Paulo: CENGAGE, 2009.
- COSTA, E. A. **BrOffice.org: da teoria à prática**. 3º ed. São Paulo: Brasport, 2002.
- SIQUEIRA, E. **Para entender o mundo digital**. Rio de Janeiro: Globo, 2008.

**Literatura Infantil**

Curso: Técnico em Ludoteca

## Módulo II

Total da Carga Horária: 36 h.

Teórica: 26 h.

Prática: 10 h.

**OBJETIVOS**

Apresentar os conceitos básicos para uma teoria da literatura Infantil. Traçar um panorama histórico da literatura infantil. Estimular a utilização do texto como ferramenta pedagógica. Discutir a questão da leitura a partir dos textos infantis. Aprender atuar como “contadores de histórias” – incentivadores do gosto pela leitura, formadores de leitores, formadores de produtores de texto e pesquisadores na área de leitura. Preparar a criança para o trabalho com leitura, produção de texto e formação do leitor mirim. Valorizar a linguagem que a criança traz em sua vivência, e sem excluir esta prática, apresentar outras linguagens, inclusive, a linguagem padrão.

**BASES TECNOLÓGICAS (CONTEÚDO)**

O texto a partir da leitura de contos, poesias e histórias em quadrinhos, dentre outros, numa relação intertextual. Conhecimento através das fantasias, dos sonhos, da imaginação, através dos livros infantis que possibilitam e incentivam a criança para a descoberta do universo das coisas e do mundo da leitura e da escrita. Habilidades de leitura, de ouvir, re(contar), re(criar) histórias. Produção nacional e estrangeira. Características das obras e subgêneros literários. Produção de textos. Uso de linguagens.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

- CAVALCANTI, J. **Caminhos da literatura infantil e juvenil: dinâmicas e vivências pedagógicas**. São Paulo: Paulus, 2002.
- COELHO, N. N. **Conto de fadas, O: símbolos, mitos, arquétipos**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

\_\_\_\_\_. **Literatura infantil: teoria, análise, didática**. São Paulo: Moderna, 2002



COSTA, Marta Morais da. **Como usar a literatura infantil na sala de aula**. Curitiba: Ibpe, 2007.

PAIVA, Aparecida; MARTINS, Aracy; PAULINO, Graça. **Literatura e letramento: espaços, suportes e interfaces : o jogo do livro**.

ZILBERMAN, R. **Como e por que ler a literatura infantil brasileira**. Rio de Janeiro: Objetiva: 2005.

### Atividades Lúdicas aplicadas a Educação Alimentar

Curso: Técnico em Ludoteca

Módulo II

Total da Carga Horária: 32 h. Teórica: 26 h.

Prática: 06 h.

#### OBJETIVOS

Reconhecer a importância da educação alimentar através de meios lúdicos como atividades recreativas, brincadeiras, cantigas e outros. Conceituar educação alimentar em saúde. Identificar as bases da educação em saúde pública. Discutir e analisar os componentes da educação alimentar e nutricional nas políticas públicas de saúde e de segurança alimentar e nutricional na educação infantil. Descrever os fundamentos dos comportamentos alimentares. Preparar receitas com alimentos saudáveis.

#### BASES TECNOLÓGICAS (CONTEÚDO)

Educação em saúde: conceitos, importância, princípios e objetivos. Fundamentos do comportamento alimentar. Planejamento de programas de educação em saúde. Estratégias e tecnologias de Educação Alimentar e Nutricional. Confeção e análise de materiais educativos para as atividades de Educação Alimentar e Nutricional. Guia Alimentar da População Brasileira como instrumento de Educação Alimentar e Nutricional. Técnicas dietéticas para preparo de alimentos saudáveis. Receitas utilizando partes não convencionais dos legumes e frutas.

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ABRANDH- Ação Brasileira pela Nutrição e Direitos Humanos. **Direito humano à alimentação adequada no contexto da segurança alimentar e nutricional**. Curso on line, 2010.

BORDENAVE, J. D.; PEREIRA, A. M. **Estratégias de ensino-aprendizagem**. 16 ed., Petrópolis: Vozes, 1995. 316p. 6.

BRASIL. MINISTÉRIO DA SAÚDE. Diretoria de Programas de Educação em Saúde. **Educação em saúde: histórico, conceitos e propostas**.

\_\_\_\_\_. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Atenção Básica.

**Política Nacional de Alimentação e Nutrição.** 2 ed. rev. Brasília: 2005. 48p. (Série B. Textos Básicos de Saúde). 8. <http://portal.www.saude.gov.br/alimentacao>.

\_\_\_\_\_. Secretaria de Vigilância em Saúde. **Política Nacional de Promoção de Saúde.** Brasília: Ministério da Saúde, 2006. 58p. 10. \_\_\_\_\_. Secretaria de Atenção à Saúde/Departamento de Atenção Básica. Política nacional de atenção básica. Brasília: ministério da Saúde, 2006. 59p.

\_\_\_\_\_. Secretaria Executiva/Departamento de Apoio à Descentralização/Coordenação-Geral de Apoio à Gestão Descentralizada. **Diretrizes operacionais dos pactos pela vida, em defesa dos SUS e de gestão.** Brasília: Ministério da Saúde, 2006. 77p. 12.

\_\_\_\_\_. Fundo Nacional de Desenvolvimento da educação-FNDE/ Diretoria de Ações Educacionais/Coordenação Geral do Programa Nacional de Alimentação Escolar-PNAE. **Diretrizes operacionais para o planejamento de atividades do programa nacional de alimentação escolar(PNAE)- programação e controle de qualidade.** Brasília: Ministério da Saúde, 2004. 30p.

CANDEIAS, N. M. F. **Conceitos de educação e de promoção em saúde:** mudanças individuais e mudanças organizacionais. Rev. Saúde Pública, v.31, n.2, p.209-13, 1997.

### **Atividades Lúdicas aplicadas a Educação Ambiental**

Curso: Técnico em Ludoteca

Módulo II

Total da Carga Horária: 32 h. Teórica: 22 h.

Prática: 10 h.

#### **OBJETIVOS**

Reconhecer a importância da educação ambiental através de meios lúdicos como atividades recreativas, brincadeiras, cantigas e outros. Contribuir para a identificação das potencialidades e dificuldades dos processos de educação ambiental através de processos lúdicos. Proporcionar e contribuir para o desenvolvimento de valores, conhecimentos, habilidades, sensibilidades, atitudes e competências pautadas nos princípios da Educação Ambiental. Entender e compreender as relações estabelecidas entre os indivíduos, sociedade e natureza, entendendo o ambiente em suas múltiplas dimensões - social, político, cultural, ético e ecológico.

#### **BASES TECNOLÓGICAS (CONTEÚDO)**

Políticas Públicas em Educação Ambiental. Concepções de Educação Ambiental na produção teórico-prática. A formação da prática docente em Educação Ambiental. O diagnóstico da Educação Ambiental na educação formal. Análise de material didático e paradidático voltados para Educação Ambiental. Confeções de materiais para Educação Ambiental. Problematizando as concepções de meio ambiente, desenvolvimento sustentável

e educação ambiental.

### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

LIMA, G. **O discurso da sustentabilidade e suas implicações para a educação.** Ambiente & Sociedade, Campinas, v. 6, n. 2, p. 99-119, jul./dez. 2003.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro.** 8.ed. São Paulo: Cortez; Brasília: UNESCO, 2003.

RODRIGUES, N. **Educação: da formação humana à construção do sujeito ético.** Educação & Sociedade, Campinas, v. 22, n. 76, p. 232-257, out. 2001.

SORRENTINO, M.; TRAJBER, R.; MENDONÇA, P.; FERRARO JÚNIOR, L. A. **Educação ambiental como política pública.** Educação & Pesquisa. São Paulo, v. 31, n. 2, p. 285-299, 2005.

TOZONI-REIS, M. F. C. **Formação dos educadores ambientais e paradigmas em transição.** Ciência & Educação, Bauru, v. 8, n. 1, p. 83-96, 2002.

### Atividades Lúdicas para Pessoas com Deficiência

Curso: Técnico em Ludoteca

Módulo II

Total da Carga Horária: 44 h.

Teórica: 34 h.

Prática: 10 h.

### OBJETIVOS

Demonstrar a perspectiva da ludicidade no processo da educação inclusiva. Discutir as concepções atuais sobre as dificuldades no processo de ensino aprendizagem, os distúrbios de aprendizagem, as deficiências e as possibilidades educativas numa proposta inclusiva. Oportunizar atividades lúdicas visando a ampliação para pessoas com deficiência, a noção de responsabilidade e de trabalho para sua própria independência, realização pessoal. Ensinar exercícios de orientação ambiental, envolvendo habilidades motoras e de encorajamento. Utilizar a leitura e a música como instrumento para fala, escrita e expressão e coordenação facial.

### BASES TECNOLÓGICAS (CONTEÚDO)

Conceitos e paradigmas históricos da Educação Especial e das propostas de Educação Inclusiva: Políticas Públicas de Educação no cenário internacional e nacional. Conscientização sobre a inclusão de pessoas com deficiência. Fundamentos e recursos pedagógicos para inclusão: acessibilidade, tecnologia assistiva, desenho universal Leitura de contos. Canto de cantigas. Atividades desportivas e recreativas.

### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BRASIL. **O acesso de alunos com deficiência às Escolas e Classes Comuns da Rede Regular.**/ Ministério Público Federal: Fundação Procurador Pedro Jorge de Melo e Silva (Orgs.) /2ed. rev. e atualiz. –Brasília: Portaria Federal dos Direitos do Cidadão, 2004, p.7-36.

\_\_\_\_\_. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. Lei nº 7.853/89. **Decreto nº3. 298/99. (Política Nacional para a Integração da Pessoa Portadora de Deficiência).** Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index...> Acesso em: 28/08/10.

MAZZOTTA, M. J. S. **Educação especial no Brasil: História e políticas públicas.** 3ª ed.- São Paulo: Cortez, 2001.

MEC. Secretaria de Educação Especial. Política Nacional de Educação Especial. Brasília, MEC/SEESP.1993. In: MAZZOTTA, M.J.S. **Educação especial no Brasil: história e políticas públicas.** 3ª ed.- São Paulo: Cortez,2001.

PIMENTEL, S. C. **O especial dos jogos e brincadeiras no atendimento às diferenças.** Temática: Educação, arte e ludicidade. Revista FAEBA: Educação e contemporaneidade, Salvador, v. 15, n. 25, p. 147-156, jan./jun., 2006.

SANTOS, M. G. S. *apud* SANTOS, M. da G. S. dos. 1997. **Educação especial.** V2, 2 ed. Rio de Janeiro. Fundação: CECIERJ, 2005.

SOARES, E. M. **A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional.** 33 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Faculdade de Formação de Professores. 2010.

UNESCO. **Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais.** Brasília, CORDE, 1994.

### Atividades Lúdicas para Idosos Institucionalizados

Curso: Técnico em Ludoteca

Módulo II

Total da Carga Horária: 44 h. Teórica: 34 h.

Prática: 10 h.

### OBJETIVOS

Relacionar os processos fisiopatológicos que envolvem o idoso. Identificar as atividades de vida diária do idoso. Estabelecer meios de prevenção de acidentes e agravos à saúde do idoso. Demonstrar a perspectiva da ludicidade no processo de mudanças de comportamento de idosos institucionalizados durante a aplicação de métodos recreativos. Proporcionar aos idosos institucionalizados uma melhora nas condições de sua diária, através de atividades lúdicas e recreativas. Proporcionar atividades lúdicas que aumente o desempenho físico e social do idoso além de proporcionar uma melhora das suas funções cognitivas.

### BASES TECNOLÓGICAS (CONTEÚDO)

Conceitos e paradigmas históricos sobre o Idoso. Políticas Públicas nacionais para a pessoa idosa. . Fundamentos e recursos pedagógicos para melhorias na vida do idoso

institucionalizado: Confeções de materiais para jogos e brincadeiras. Recortes e Dobraduras. Técnicas de dinâmica de grupo. Atividades de leitura e discussão. Oficinas de dança e música. Atividades de alongamento e exercícios físicos.

### **BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

AMARANO, A. A. **Instituições de longa permanência e outras modalidades de arranjos domiciliares para idosos**. In: NERI, A. L. (Org.). Idosos no Brasil: vivências desafios e expectativas na terceira idade. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, Edições SESC, SP, 2007.

BRASIL. **Estatuto do Idoso** – Lei n. 10.741, de 1º de outubro de 2003. São Paulo: Sugestões literárias, 2003.

CHAIMOWICZ, F.; GRECO, D. B. **Dinâmica da institucionalização de idosos em Belo Horizonte, Brasil**. Rev. Saúde Pública, v.33, n.5, 454-460p, 1999.

PAULA, F. de L. **Envelhecimento e quedas de idosos**. Rio de Janeiro: Apicuri, 2010.

QUARESMA, M. L. B. Envelhecimento: questões de gênero. In: CORTE, B.; MERCADANTE, E. F.; ARCURI, I. G. (Orgs.). **Envelhecimento e velhice: um guia para a vida**. 1.ed., v.2, São Paulo: Vetor, 2006.

SANTOS FILHO, J. A. A. **Atividades recreativas e envelhecimento**. In: SCHWARTZ, G. M.; RANGEL, I. C. A.; DARIDO, S. C. Educação Física no ensino superior: atividades recreativas. Faculdade Anhanguera de Jundiaí, programa do livro texto (PLT), 2009.

### **Laboratório II: Teatro; Música e Dança (Práticas**

Curso: Técnico em Ludoteca **Pedagógicas Supervisionadas)**

Módulo II

Total da Carga Horária: 80 h. Teórica: 40 h.

Prática: 40 h.

### **OBJETIVOS**

Utilizar a comunicação e expressão de pensamentos e sentimentos por meio das linguagens da música, teatro e dança. Confeccionar e manusear instrumentos musicais. Dançar ao som de ritmos nacionais variados. Cantar, tocar e dançar canções do folclore brasileiro. Criar canções de roda. Aprender atividades circenses.

### **BASES TECNOLÓGICAS (CONTEÚDO)**

O resgate da cultura local, através do estímulo às danças, músicas e outras atividades típicas de cada comunidade. Oficina Básica de músicas. Confeções de aparelhos musicais de material reciclável e sucata. Apresentação de bandas e danças. Oficinas de danças. Oficinas e Técnicas Circenses.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento**. Rio de Janeiro: Ed. Shape, 1992.

GASPARI, J. C.; SCHWARTZ, G. M. **Vivências em arte circense: motivos de aderência e expectativas**. Motriz, Rio Claro, v.13 n.3 p.158-164, jul./set. 2007

GOMES, P. B. M. B. Os materiais artísticos na Educação Infantil. In: CRAIDY, Carmem; KAERCHER, Gládis E. (Orgs). **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed Editora, 2001. p. 109-121.

SARTO, K. C; MARCELLINO, N. C. Dança e lazer. In: TOLOCKA, R. E; VERLENGIA, R.(Orgs). **Dança e diversidade humana**. Campinas: Ed. Papirus, 2006. p. 61-7

**6. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

Os artigos 202 a 206 do Regimento Escolar da Rede Pública de Ensino do Distrito Federal (Distrito Federal, 2015), descrevem os princípios da avaliação formativa segundo as Diretrizes de Avaliação Educacional da SEEDF na Educação Profissional.

No Art. 203, que trata dos objetivos do processo de avaliação nesta modalidade, em seu Parágrafo único estabelece que a avaliação na Educação Profissional reger-se-á pelos princípios pedagógicos da pesquisa e intervenção social e envolverá a participação nas atividades práticas de laboratórios, visitas técnicas, feiras, oficinas e estágio. Vale ressaltar, que por se tratar de um curso técnico, é importante que as avaliações também incluam competências práticas, importantes para o exercício da profissão. Assim, os instrumentos de avaliação devem ser usados de maneira diversificada, visando o atendimento de todos os objetivos pedagógicos. Os instrumentos de avaliação podem ser: portfólios, seminários, trabalhos em grupos, trabalhos individuais, desenho técnico, maquete, provas, testes, projetos, apresentações, participação nas atividades práticas de laboratórios, visitas técnicas, feiras, oficinas, entre outros. Destaca-se que toda a avaliação deve ocorrer ao longo do desenvolvimento dos componentes curriculares.

Já o Art. 204, que se refere a verificação do aproveitamento escolar, indica que além dos dispositivos legais, deve ser observado, a utilização de, no mínimo, 2 (dois) momentos de avaliação mediante diferentes instrumentos e estratégias que possibilitem uma avaliação do estudante de forma contínua e cumulativa; e o domínio, pelo estudante, de habilidades e conhecimentos que se constituem em condições indispensáveis para as aprendizagens subsequentes.

Por fim, o Art. 205 estabelece que ao final de cada componente curricular, constituído do módulo de estudos, após análise do processo de aprendizagem do estudante, os resultados

devem ser expressos por uma das menções conceituadas e operacionalmente definidas a seguir:

| Menção | Conceito | Definição Operacional  |
|--------|----------|--|
| A      | Apto     | O estudante desenvolveu as competências requeridas, com o desempenho desejado conforme Plano de Curso. |
| NA     | Não Apto | O estudante não desenvolveu as competências requeridas.  |

Fonte: Regimento Escolar da Rede Pública de Ensino do DF (2015).

A recuperação contínua/paralela é oferecida durante o processo de ensino e de aprendizagem, em cada componente curricular, de acordo com os critérios previamente explicados pelo professor responsável pelo componente curricular. Porém ao final de cada componente curricular será oferecida uma recuperação final ao estudante. Essa recuperação ocorrerá em horário diferente do qual o componente é ofertado, não acarretando carga horária residual. A recuperação final ficará a critério do professor responsável pelo componente curricular.

## 7. PROCESSO DE ACOMPANHAMENTO, CONTROLE E AVALIAÇÃO DO ENSINO, DA APRENDIZAGEM E DO CURSO

O Curso Técnico em Ludoteca visa à formação profissional, desenvolvendo a autonomia intelectual dos estudantes para que eles possam desempenhar suas atividades com excelência no mundo do trabalho. Para tanto, é necessário que os professores realizem o acompanhamento acadêmico personalizado dos estudantes de maneira garantir o ensino com qualidade e a permanência no curso.

Os professores deverão, de maneira individual e coletiva, acompanhar os resultados, a participação e a frequência dos estudantes durante todo o período letivo, não somente ao final dele. Sempre que forem identificadas dificuldades de aprendizagem em algum estudante, é necessário que se desenvolvam estratégias diferenciadas de ensino para que o estudante consiga atingir os objetivos de aprendizagem e superar as suas dificuldades. Nesse momento, é fundamental que os professores utilizem metodologias diversificadas para ensino e avaliação, da forma que for mais adaptada às dificuldades do estudante. Todas as estratégias interventivas utilizadas e os resultados obtidos devem ser registrados no diário de classe. A avaliação ficará a critério do professor, podendo ser utilizados diversos tipos de instrumentos avaliativos conforme a necessidade do componente curricular. A avaliação será contínua e cumulativa, priorizando aspectos qualitativos relacionados com o processo de aprendizagem e



o desenvolvimento do estudante observado durante a realização das atividades propostas, individualmente e/ou em grupo durante o componente curricular.

Periodicamente, os professores e a equipe gestora da unidade escolar certificadora ou coordenação do curso deverão se reunir para tratar sobre as avaliações, rendimento dos estudantes, a respectiva participação e frequência. Os professores e a equipe gestora da unidade escolar certificadora ou coordenação do curso são responsáveis por acompanhar os estudantes, devendo, quando menores de idade, entrar em contato com seus responsáveis ou próprio estudante, caso identifiquem elevado número de faltas ou que os resultados estão insatisfatórios. Nessas situações, o trabalho individualizado com o estudante viabiliza o sucesso na aprendizagem para a formação profissional.

Além do acompanhamento pedagógico-disciplinar por parte da equipe docente, é importante contar com a participação dos pais ou responsáveis pelo estudante no processo de aprendizagem, para que eles contribuam com as estratégias de acompanhamento, controle e avaliação do estudante.

Espera-se que, com o desenvolvimento do curso, o estudante adquira maturidade acadêmica para desempenhar as competências aprendidas com sucesso, por isso é essencial que o estudante seja sujeito ativo no seu processo de aprendizagem, em colaboração com os demais sujeitos, como professores, equipe técnica e responsáveis

#### **8. INFRAESTRUTURA ADEQUADA AO CURSO:**

A infraestrutura mínima necessária para a efetivação dos componentes curriculares com qualidade e estará em conformidade com aquela descrita no Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (BRASIL, 2016), a saber: Biblioteca e videoteca com acervo específico e atualizado. Laboratório de informática com programas específicos. Ludoteca.

#### **9. CRITÉRIOS DE CERTIFICAÇÃO DE ESTUDOS E DIPLOMAÇÃO**

Ao estudante que concluir com êxito todos os componentes curriculares do primeiro módulo do curso (400 horas), será conferido o certificado de **Recreador**.

Ao estudante que finalizar com êxito todos os componentes curriculares dos dois módulos (800 horas) e após apresentação do certificado de conclusão do Ensino Médio, será concedido o diploma de **Técnico em Ludoteca** vinculado ao eixo tecnológico Desenvolvimento Educacional e Social.

Por se tratar de uma política pública, numa ação emergencial, as unidades certificadoras serão aquelas vinculadas a Educação Profissional da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal.



**10. RELAÇÃO DE PROFESSORES E ESPECIALISTAS**

De acordo com a Portaria Nº. 127 de 30 de março de 2017, os docentes e especialistas bolsistas serão contratados pelo Processo Seletivo Simplificado, a ser definido em Portaria e remunerados com recursos próprios do Programa MédioTEC.

| COMPONENTE CURRICULAR   | FORMAÇÃO/HABILITAÇÃO   |
|---|--|
| Empreendedorismo  | Professor com habilitação em Administração ou Recursos Humanos ou áreas afins com habilitação ou experiência comprovada no componente curricular.  |
| Ética e Relações Humanas  | Professor com habilitação em Psicologia; Recursos Humanos ou Administração com aptidão em Recursos Humanos ou áreas afins com habilitação ou experiência comprovada no componente curricular.                                      |
| Gestão de Brinquedotecas e Ludotecas                                      | Professor com habilitação em Administração ou Recursos Humanos ou áreas afins com habilitação ou experiência comprovada no componente curricular.  |
| Primeiros Socorros  | Professor com habilitação em Enfermagem ou em Educação Física com aptidão em Primeiros Socorros ou áreas afins com habilitação ou experiência comprovada no componente curricular.   |
| Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil/MEC - SEB/2010 | Professor com habilitação em Pedagogia.  |
| Atividades Físicas Lúdicas  | Professor com habilitação em Terapia Ocupacional ou Educação Física com aptidão em atividades Lúdicas ou áreas afins com habilitação ou experiência comprovada no componente curricular.   |
| Aprendizagem por meio da Ludicidade                                       | Professor com habilitação em Pedagogia ou em Psicologia com aptidão em aprendizagens por meios lúdicos ou áreas afins com habilitação ou experiência comprovada no componente curricular.  |
| Oficina de Brinquedos   | Professor com habilitação em Pedagogia; Artes ou qualquer profissional pós-graduado em área afim com aptidão em confecção de brinquedos lúdicos ou áreas afins com habilitação ou experiência comprovada no componente curricular. |
| Laboratório I: Jogos e Brincadeiras                                       | Professor com habilitação em Pedagogia; Artes; Educação Física ou qualquer profissional pós-graduado em área afim ou áreas afins com habilitação ou experiência comprovada no componente curricular.                               |
| Legislação Vigente e Políticas Públicas                                   | Professor com habilitação em Pedagogia ou áreas afins com habilitação ou experiência   |

|  |   |
|--|---|
| Informática Aplicada                               | comprovada no componente curricular.<br>Professor com habilitação em Informática ou áreas afins com habilitação ou experiência comprovada no componente curricular.   |
| O Lúdico e as Novas Tecnologias                    | Professor com habilitação em Informática ou em Pedagogia com aptidão em tecnologias ou áreas afins com habilitação ou experiência comprovada no componente curricular.  |
| Literatura Infantil                                | Professor com habilitação em Pedagogia, Biblioteconomia ou em Artes Cênicas ou áreas afins com habilitação ou experiência comprovada no componente curricular.  |
| Educação alimentar e Alimentação Infantil          | Professor com habilitação em Nutrição ou em Pedagogia com aptidão em Educação Alimentar ou áreas afins com habilitação ou experiência comprovada no componente curricular.  |
| Atividades Lúdicas aplicadas a Educação Ambiental  | Professor com habilitação em Pedagogia; Biologia; Geografia ou qualquer profissional pós-graduado em área afim ou áreas afins com habilitação ou experiência comprovada no componente curricular.   |
| Atividades Lúdicas para Crianças com Deficiência   | Professor com habilitação em Terapia Ocupacional; Fisioterapia; Pedagogia ou em Educação Física com aptidão a atividades com crianças com deficiências ou áreas afins com habilitação ou experiência comprovada no componente curricular. |
| Atividades Lúdicas para Idosos Institucionalizados | Professor com habilitação em Terapia Ocupacional; Fisioterapia; ou em Educação Física com aptidão a atividades com idosos ou áreas afins com habilitação ou experiência comprovada no componente curricular.                              |
| Laboratório II - Teatro; Música e Dança            | Professor com habilitação em Artes Cênicas ou Música ou áreas afins com habilitação ou experiência comprovada no componente curricular.   |

## 11. RELAÇÃO DE PESSOAL TÉCNICO, ADMINISTRATIVO E DE APOIO

O curso contará com a mesma equipe gestora, técnica, administrativa e de apoio da unidade escolar certificadora, conforme Portaria N° 15 de 12 de maio de 2015 e será complementada com bolsistas remunerados com recursos do Programa MédioTEC, conforme Portaria N° 127 de 30 de março de 2017.

## 12. CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE ESTUDOS, DE CONHECIMENTOS E DE EXPERIÊNCIAS ANTERIORES

Os artigos 268 a 279 do Regimento Escolar da Rede Pública de Ensino do Distrito Federal (DISTRITO FEDERAL, 2015), estabelecem os critérios para Aproveitamento, Adaptação e Equivalência de Estudos.

O Art. 268 entende que a unidade escolar pode fazer aproveitamento de estudos realizados com êxito pelo estudante em outra instituição educacional/unidade escolar, enquanto que no Art. 269 indica que na Educação Profissional Técnica de Nível Médio, as experiências anteriores e os conhecimentos devem ser aproveitados, desde que estejam diretamente relacionados com o perfil profissional de conclusão da respectiva habilitação, considerando os itinerários formativos ou as trajetórias de formação. Em seu parágrafo 1º, o Art. 269, estabelece os conhecimentos e as experiências passíveis de aproveitamento adquiridos, sejam eles no: Ensino Médio; em qualificações profissionais e etapas ou módulos do Curso Técnico de Nível Médio concluídos em outros cursos; em cursos de Educação Profissional de Formação Inicial e Continuada - FIC, mediante a avaliação do estudante; no trabalho ou em meios informais; mediante reconhecimento em processos formais de certificação profissional e mediante diploma de nível superior em área afim. Caberá à unidade escolar certificadora disciplinar os critérios de aproveitamento de estudos, de conhecimentos e de experiências anteriores, de acordo com o previsto no Regimento Escolar da referida unidade.

Vale ressaltar que cabe à equipe gestora da unidade escolar certificadora, conjuntamente com a coordenação do Programa MédioTEC designarem professores para analisar os casos específicos de aproveitamento de estudos e decidir sobre esses.

O aproveitamento de estudos realizados, conhecimentos ou experiências anteriores devem ser registrados em ata própria e na ficha individual do estudante, devendo ser comunicados à família e, ou ao responsável legal, ou ao estudante, quando maior de idade.


Neste sentido, o estudante que desejar o aproveitamento de estudos, conhecimentos e experiências anteriores deverá solicitá-lo mediante requerimento geral direcionado à equipe gestora da unidade escolar certificadora e coordenação do curso. O requerimento deve ser apresentado juntamente com certificados, diplomas, histórico escolar e ementas ou qualquer outro documento que comprove as aprendizagens adquiridas pelo estudante em outro curso, ou experiências anteriores. Apenas será considerado o aproveitamento de estudos e de experiências anteriores de cursos realizados até cinco anos antes da solicitação de aproveitamento.



Compete à coordenação do curso informar ao estudante os prazos para solicitação e que a abertura do processo não indica aceite no aproveitamento dos mesmos, assim, o mesmo deverá continuar o acompanhamento dos componentes curriculares solicitados até que o resultado da solicitação seja liberada.

F2 682

PRÓC 084 000193/2017

RUB  MAT: 216.238-5

Joelma Bonfim da Cruz Campos  
Diretora de Educação Profissional  
Diretora - Mat. 202.874-3  
DODF nº 40, 01/03/2016

### 13. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL/MEC. **Catálogo Nacional de Cursos Técnicos**. Instituído pela Portaria MEC nº 870, de 16 de julho de 2008, com base no Parecer CNE/CEB nº 11/2008 e Resolução CNE/CEB nº 1, de 5 de dezembro de 2014.

\_\_\_\_\_. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. 2013.

\_\_\_\_\_. **Lei n. 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 23 de dezembro de 1996.

\_\_\_\_\_. Resolução CNE/CEB nº 6, de 20 de setembro de 2012 - **Define Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional Técnica de Nível Médio**.

\_\_\_\_\_. Resolução CNE/CEB nº 7, de 9 de novembro de 2012 - Altera o parágrafo único do art. 2º da Resolução CNE/CEB nº 2/2004 e o art. 3º da Resolução CNE/CEB nº 2/2006, e **inclui a exigência da oferta de Educação Profissional Técnica de Nível Médio** e a obrigatoriedade de oferta de aulas de Língua e Cultura Japonesas e de cadastro no censo escolar do Ministério da Educação.

BRASÍLIA. Portaria nº 15, de 11 de fevereiro de 2015. **DIÁRIO OFICIAL DO DISTRITO FEDERAL**, Poder Executivo, Brasília, DF, 13 de maio de 2015, Seção 1.

\_\_\_\_\_. Portaria 127 de 30 de março de 2017, "Regulamenta, no âmbito da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal - SEEDF, o Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego - PRONATEC.". **Diário Oficial [do Distrito Federal]**, Brasília, DF, Nº 63, de 31 de março de 2017. Seção I, p.15 a 18.

\_\_\_\_\_. **Regimento Escolar das Instituições de Ensino da Rede Pública do DF**, 6ª Edição. Brasília-DF, 2015.

\_\_\_\_\_. **Orientações Pedagógicas da Integração da Educação Profissional com o Ensino Médio e a Educação de Jovens e Adultos**. Disponível em: <http://www.se.df.gov.br/sobre-a-secretaria/publicacoes-da-sedf/orientacoes-pedagogicas.htm>. Acesso em 01/03/2017.

INSTITUTO SABIN. **Ludotecas**. Disponível em: <http://institutosabin.org.br/site/ludoteca>. Acesso em: 01/03/2017.

SECRETARIA DE CULTURA DO DF - SECULT. **Brinquedotecas**. Disponível em: <http://www.cultura.df.gov.br/>. Acesso em: 01/03/2017.

SEEDF/CEDF. **Resolução nº 1/2012-CEDF**, alterada em seus dispositivos pela Resolução nº 1/2014-CEDF - Estabelece normas para o Sistema de Ensino do Distrito Federal, em observância às disposições da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. 2014.

SEEDF/EAPE. **Ludotecas**. Disponível em: <http://www.eape.se.df.gov.br/acervopedagogico/ludoteca.html>. Acesso em: 01/03/2017.