

Identificação do Componente	
Componente Curricular: Prática Pedagógica e Seminário Integrador V	Carga horária total: 30h + 45h (PCC) = 75h
	Teórica: 30h
	Prática:
	Prática como Componente Curricular: 45h
Ementa	
Ludicidade no ensino-aprendizagem de língua.	
Objetivos	
Criar jogos de leitura, produção de textos e gramática.	
Conteúdos Programáticos	
<ul style="list-style-type: none"> ● Ludicidade e ensino ● A utilização de jogos nas práticas de ensino de língua portuguesa ● Criando jogos para ensinar Português 	
Referências Bibliográficas Básicas	
<p>ANTUNES, Celso. Jogos para estimulação das múltiplas inteligências. 12 ed. Petrópolis: Vozes, 2003.</p> <p>COSCARELLI, Carla. Livro de receitas do professor de português. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.</p> <p>MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicolli; PASSOS, Norimar Chirte. Aprender com jogos e situações problema. Porto Alegre: Artmed, 2000.</p> <p>RANGEL, Mary. Dinâmicas de leitura para a sala de aula. 13 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.</p>	
Referências Bibliográficas Complementares	
<p>ALMEIDA, Paulo Nunes. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 9 ed. São Paulo: Loyola, 1998.</p> <p>ALVARADO, Maite. O leitorão: jogos para despertar leitores. Adaptação: Maria Antonieta Antunes Cunha. 5 ed. São Paulo: Ática, 2000.</p> <p>BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais. Língua Portuguesa. 2 ed. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, 2000.</p> <p>FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 43 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.</p> <p>KLEIMAN, Angela. Oficina de leitura: teoria e prática. 8 ed. Campinas: Pontes, 2001.</p>	