



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
Secretaria de Estado de Educação
Subsecretaria de Educação Básica

PLANO DE CURSO
CURSO TÉCNICO DE NÍVEL MÉDIO DE
TÉCNICO EM LUDOTECA

BRASÍLIA – DF
2020

IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

EIXO TECNOLÓGICO	DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL E SOCIAL
BASE LEGAL	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; Resolução nº 1/2018-CEDF, alterada pela Resolução nº 2/2019-CEDF; Decreto Federal nº5.622 de 2005; Decreto Federal nº 5.154/2004; Resolução CNE/CEB nº04/1999 e Lei Federal nº 9.394/1996;
HABILITAÇÃO PROFISSIONAL	TÉCNICO DE NÍVEL MÉDIO DE TÉCNICO EM LUDOTECA
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL	RECREADOR
MODALIDADE	Educação Profissional Técnica de Nível Médio – Presencial
CARGA HORÁRIA TOTAL	800 Horas

Documento revisado pela Equipe da DIEP 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

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	4
1. JUSTIFICATIVA PARA OFERTA DO CURSO	5
2. OBJETIVOS DO CURSO	6
3. METODOLOGIAS DE ENSINO ADOTADAS	7
4. REQUISITOS PARA INGRESSO NO CURSO	8
5. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO DE CURSO E DAS SAÍDAS INTERMEDIÁRIAS	8
6. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR E RESPECTIVA MATRIZ	9
7. AVALIAÇÃO DAS APRENDIZAGENS	25
8. PLANO DE PERMANÊNCIA E ÊXITO ESCOLAR DOS ESTUDANTES	27
9. AVALIAÇÃO DO CURSO	28
10. CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE ESTUDOS, DE CONHECIMENTOS E DE EXPERIÊNCIAS ANTERIORES	29
11. CRITÉRIOS DE CERTIFICAÇÃO DE ESTUDOS E DIPLOMAÇÃO	31
12. RECURSOS HUMANOS, FÍSICOS E DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS	31
13. PRÁTICAS PROFISSIONAIS	31
14. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	33

APRESENTAÇÃO

Trata o presente documento do Plano de Curso do Curso Técnico de Nível Médio de Técnico em Ludoteca, a ser desenvolvido como parte da estratégia de fortalecimento da Política de Educação Profissional, por Unidades Escolares da Rede Pública de Ensino do Distrito Federal, que apresentarem as condições previstas em documento específico.

O Curso Técnico de Nível Médio de Técnico em Ludoteca se apresenta como uma possibilidade de formação de jovens e adultos, alinhada com as demandas de formação técnica no Distrito Federal, visando à formação de profissionais capacitados para a atuação no mundo do trabalho em áreas diversas como na disponibilização de brinquedos e jogos educativos, conforme a faixa etária atendida; na organização e disponibilização do espaço lúdico para ser educativo, atrativo e acolhedor; supervisão de atividades e zelo pela segurança dos usuários durante a interação no ambiente e atuação em empresas e casas de festas, escolas, associações comunitárias, shoppings, hospitais, clínicas e instituições de longa permanência nos âmbitos Federal e Distrital.

O presente Plano de Curso segue as orientações normativas nos âmbitos Federal e Distrital, a saber: Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2013), Resolução CNE/CEB N° 6, de 20 de setembro de 2012 (BRASIL, 2012), Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (BRASIL, 2016), a Resolução n° 1/2018-CEDF, alterada pela Resolução n° 2/2019-CEDF, e ainda a Classificação Brasileira de Ocupações – CBO.

Dessa forma, o Plano de Curso aprovado pelo Conselho de Educação do Distrito Federal, 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 à sua área.

Para isso o documento apresenta a justificativa que fundamenta a oferta do curso em tela, estabelece seu objetivo central e os objetivos específicos, bem como a metodologia indicada para o alcance dos mesmos. Na sequência, o documento lista os principais requisitos para o ingresso de estudantes e o perfil esperado do profissional ao término do curso. Esses tópicos fundamentam o item referente à organização curricular e encaminham para o item que define a avaliação das aprendizagens e o plano de permanência e êxito escolar dos estudantes.

1. JUSTIFICATIVA PARA OFERTA DO CURSO

O curso de Técnico de Nível Médio de Técnico em Ludoteca está de acordo com o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos, no Eixo Tecnológico de Desenvolvimento Educacional e Social e já foi autorizado pelo Conselho de Educação do Distrito Federal - CEDF, como parte de uma política de ampliação da Educação Profissional, por meio de adesão da Secretaria de Educação do Distrito Federal com o Ministério de Educação - MEC. Agora está sendo atualizado, com as devidas alterações, de forma que possa ser ofertado pela SEEDF, com ou sem adesão a programas distrital ou federal.

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 parcerias 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 têm 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 de Nível Médio de 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 Distrito Federal.

Diante desse cenário a SEEDF, por intermédio de suas unidades ofertantes de Educação Profissional busca ofertar cursos Técnicos de Nível Médio promovendo a formação profissional, com vistas à 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. Assim a SEEDF 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 para atender às expectativas que o mercado apresenta.

2. OBJETIVOS DO CURSO

2.1.OBJETIVO GERAL

Promover a formação de profissionais, 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;
- Oportunizar condições para a construção de competências, habilidades e atitudes profissionais na perspectiva do mundo da produção e do trabalho;
- Possibilitar a confecção de brinquedos e jogos com material alternativo para práticas profissionais;
- Destacar a importância da ludoteca para a sociedade, atingindo aspectos educativos, econômicos, ambientais e socioculturais.
- Corroborar no desenvolvimento da cidadania, enfatizando a adequada postura profissional, o conhecimento dos deveres, dos direitos e da responsabilidade social e ambiental.

3. METODOLOGIAS DE ENSINO ADOTADAS

Conforme o Parecer CNE/CEB nº 7/2010, a curiosidade e a pesquisa devem ser o núcleo central das aprendizagens. Assim, a metodologia da problematização é adotada como instrumento de incentivo à pesquisa e à curiosidade pelo inusitado e ao desenvolvimento do espírito inventivo nas práticas didáticas usadas no curso.

Para a efetivação do trabalho e da pesquisa como princípios educacionais norteadores, os professores devem agir mais como mediadores e facilitadores da aquisição de conhecimentos pelos estudantes do que como transmissores de conhecimentos, ou seja, os estudantes devem atuar como sujeitos ativos no processo de aprendizagem.

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 confecção de materiais utilizados nas aulas práticas.

Para uma maior experiência e vivência do estudante do Curso Técnico de Nível Médio de Técnico em Ludoteca, também serão desenvolvidas práticas profissionais 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 profissionais, 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.

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

4. REQUISITOS PARA INGRESSO NO CURSO

O curso técnico de nível médio de Técnico em Ludoteca será ofertado por Unidades Escolares da Rede Pública de Ensino do DF, em consonância com o Regimento Escolar da Rede Pública de Ensino do Distrito Federal. As condições para ingresso dos estudantes neste curso, assim como os documentos que deverão ser apresentados no ato da matrícula, serão divulgados por meio de processo seletivo, previsto em edital próprio, de acordo com os critérios definidos pela Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. O curso será ofertado nas formas concomitante ou subsequente ao Ensino Médio.

5. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO DE CURSO E DAS SAÍDAS INTERMEDIÁRIAS

De acordo com o disposto no Catálogo Nacional de Cursos Técnicos, o técnico de nível médio de 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

(BRASIL, 2016).

Após o término do Módulo I, haverá uma saída intermediária que fará jus à certificação da qualificação profissional de Recreador. Esta qualificação 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.

Após o término dos Módulos I e II, o estudante fará jus ao diploma de técnico de nível médio de Técnico em Ludoteca, desde que apresente a comprovação de conclusão do Ensino Médio. Este profissional pode atuar em escolas, associações comunitárias, hospitais, clínicas, instituições de longa permanência, shoppings e casas de festas.

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 graduação que atendam os itinerários formativos das seguintes áreas: Curso superior de Tecnologia em Processos Escolares; Curso superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e Lazer; e Bacharelado em Terapia Ocupacional.

6. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR E RESPECTIVA MATRIZ

A modalidade da oferta é de forma presencial, com a organização em dois módulos (I e II), com carga horária de 400 horas cada, totalizando um total de 800 horas. Ao concluir o primeiro módulo, com aprovação nos respectivos componentes curriculares, o estudante receberá a certificação de Recreador (Ocupação Classificação Brasileira de Ocupações/CBO nº 371410), conforme o Guia Pronatec de Cursos FIC (BRASIL, 2016). As aulas têm a duração de 50 (cinquenta) minutos e cada módulo é composto por carga horária compatível com a carga horária de cada componente curricular.

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. No decorrer do curso, os componentes curriculares podem ser reorganizados, ou seja, é possível mudar a ordem de oferta de um componente curricular

dentro de um módulo ou para módulos diferentes, de acordo com as necessidades pedagógicas do perfil profissional ou para atender a necessidades estruturais da Unidade Escolar. No entanto, é necessário respeitar a exigência de pré-requisitos entre os componentes prevista na Matriz Curricular.

Ao final do segundo módulo, o estudante estará habilitado como técnico de nível médio de Técnico em Ludoteca, desde que seja apresentado o certificado de conclusão do Ensino Médio.

O referido curso inclui Práticas Profissionais distribuídas em seus componentes curriculares. Serão realizadas por professores habilitados, de forma que se promova que em todos eles haja o desenvolvimento de atividades voltadas para ampliar a performance deste técnico.

6.1.MATRIZ CURRICULAR:

Curso: TÉCNICO DE NÍVEL MÉDIO EM LUDOTECA				
Modalidade: Educação Profissional Técnica de Nível Médio - Presencial				
Eixo Tecnológico: Desenvolvimento Educacional e Social				
Regime de Matrícula: modular				
Módulo	COMPONENTES CURRICULARES		PRÉ - REQUISITOS	Horas
I	1	Empreendedorismo	--	60
	2	Ética e Relações Humanas	--	40
	3	Gestão de Brinquedotecas e Ludotecas	--	40
	4	Atividades Físicas Lúdicas	--	60
	5	Aprendizagem por meio da Ludicidade	--	60
	6	Oficina de Brinquedos	--	60
	7	Jogos e Recreações	--	80
	CARGA HORÁRIA DO MÓDULO I			400
QUALIFICAÇÃO INTERMEDIÁRIA : RECREADOR				
II	8	O Lúdico e as Novas Tecnologias	--	60
	9	Literatura Infantil	--	60
	10	Atividades Lúdicas aplicadas a Educação Alimentar	--	40
	11	Atividades Lúdicas aplicadas a Educação Ambiental	--	40
	12	Atividades Lúdicas para Pessoas com Deficiência	--	60
	13	Atividades Lúdicas para Idosos Institucionalizados	--	60
	14	Teatro, Música e Dança	--	80
	CARGA HORÁRIA DO MÓDULO II			400
CARGA HORÁRIA TOTAL			800	
Observações:				
Duração da hora-aula (h/a): 50 (cinquenta) minutos				

6.2. EMENTAS

Curso: Técnico em Ludoteca	Empreendedorismo
	Módulo I
Total da Carga Horária: 60 h.	
OBJETIVOS	
<ul style="list-style-type: none">• 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 planos de negócios com ferramentas de gestão e organização, analisando recursos físicos, humanos, financeiros e jurídicos, proporcionando uma visão sistêmica para aumentar as chances de sucesso.	
BASES TECNOLÓGICAS	
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 . 1ª ed. Rio de Janeiro: 2007. BOUILLERCE, B.; CARRÉ, E. Saber desenvolver a criatividade na vida e no trabalho . São Paulo, Editora Larousse do Brasil, 2ª 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, S. A. Como transformar seu talento em um negócio de sucesso: gestão de negócio para pequenos empreendimentos . Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.	

Curso: Técnico em Ludoteca	Ética e Relações Humanas
	Módulo I
Total da Carga Horária: 40 h.	
OBJETIVOS	
<p>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.</p>	
BASES TECNOLÓGICAS	
<p>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.</p>	
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	
<p>BERG, E. A. Administração de conflitos: abordagens práticas para o dia a dia. Curitiba: Juruá, 2011.</p> <p>FREITAS, M. E. Cultura Organizacional: formação, tipologias e impactos. São Paulo: Makron Books, 1991.</p> <p>MAGINN, M. D. Eficiência do trabalho em equipe. São Paulo: Nobel, 1996.</p> <p>MOSCOVICI, F. Desenvolvimento interpessoal. 13. ed. Rio de Janeiro, José Olympio, 2002.</p> <p>SHIPSIDE, S. Você sabe se comunicar? Aprenda a transmitir uma mensagem e ouvir. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2009.</p> <p>MINICUCCI, A. Relações humanas: psicologia das relações interpessoais. São Paulo: Atlas, 2008;</p> <p>SILVERSTEIN, B. Motivação: desperte o que há de melhor em sua equipe. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2009 (Gestão Inteligente, v.1).</p> <p>TRUJILLO. A. M. Ética numa Perspectiva transdisciplinar. Brasília, Thesaurus, 2011.</p>	

Curso: Técnico em Ludoteca	Gestão de Brinquedotecas e Ludotecas
	Módulo I
Total da Carga Horária: 40 h.	
OBJETIVOS	
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Reconhecer e entender os processos de institucionalização de uma organização. • Identificar e analisar 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. 	

- Organizarmetas e objetivos.
- Estabelecer normas e regulamentos e verificar o seu cumprimento.

BASES TECNOLÓGICAS

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.

Curso: Técnico em Ludoteca	Atividades Físicas Lúdicas Módulo I
Total da Carga Horária: 60 h.	
OBJETIVOS	
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
BASES TECNOLÓGICAS	
<p>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.</p>	
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	
<p>ALMEIDA, D. B. L. de. Sobre brinquedos e infância: aspectos da experiência e da cultura do brincar. <i>Educ. Soc.</i> [online]. 2006, vol.27, n.95, pp. 541-551. ISSN 0101-7330.</p> <p>ANTUNES, C. Da hora da brincadeira e da aprendizagem para uma nova concepção sobre o papel do brincar. In: ANTUNES, Celso. <i>Educação Infantil: prioridade imprescindível.</i> Rio de Janeiro : Vozes, 2007.</p> <p>KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2000. N. C. 371.3078 J 64.</p> <p>MARCELLINO, N. C. Lúdico, educação e educação física. 2. ed. Ijuí, RS: Unijuí, 2003.</p> <p>MONTEIRO, Sandoval Vilaverde. Lazer, subjetivação e amizade: potencialidades das práticas corporais de aventura na natureza. Natal: IFRN, 2008.</p> <p>NAJMANOVICH, D. Pensar/Viver: a corporalidade para além do dualismo. In: GARCIA, Regina Leite (org.). <i>O corpo que fala: dentro e fora da escola.</i> Rio de Janeiro : DP&A, 2002,</p> <p>PIERRAKOS, J. C. Energética da essência: desenvolvendo a capacidade de amar e de curar. São Paulo: Cultrix, 1990.</p> <p>_____. (Org.) Corpo e história. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.</p> <p>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. <i>Cad. CEDES</i> [online]. 2002, vol.22, n.56, pp. 23-52. ISSN 0101-3262,</p>	

Curso: Técnico em Ludoteca	Conteúdo: Aprendizagem por meio da Ludicidade
	Módulo I
Total da Carga Horária: 60 h.	
OBJETIVOS	
<ul style="list-style-type: none"> • 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	
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	
<p>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.</p> <p>BROUGÉRE, G., A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 2008</p> <p>KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2000. N. C. 371.3078 J 64.</p> <p>KUHLMANN J. R. Infância, história e educação. In: KUHLMANN JR., Moysés. Infância e Educação Infantil: uma abordagem histórica. Porto Alegre : Editora Mediação, 2004,</p> <p>OLIVEIRA, M. V. de F. <i>et al.</i> Brinquedos e brincadeiras populares: identidade e memória. 2. ed. Natal: Editora IFRN, 2010.</p> <p>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. <i>Cad. CEDES</i> [online]. 2002, vol.22, n.56, pp. 23-52. ISSN 0101-3262.</p> <p>VERDEN-ZÖLLER, G., O brincar na relação materno-infantil: fundamentos biológicos da consciência social. In: MATURANA, H, R. e VERDEN – ZÖLLER, G., Amar e brincar: fundamentos esquecidos do humano. São Paulo: Palas Athena, 2004.</p>	

Curso: Técnico em Ludoteca	Oficina de Brinquedos
	Módulo I
Total da Carga Horária: 60 h.	
OBJETIVOS	
<ul style="list-style-type: none"> • Permitir seqüências 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

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

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.

RONZONI, D. **Oficina de Brinquedos com material reciclado**, São Paulo: Girassol, 2011,

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.

SILVA, P. N. G. (Org.) **Oficina de Brinquedos e Brincadeiras**, Ed, Vozes, 2013,

Curso: Técnico em Ludoteca	Jogos e Recreações
Módulo I	
Total da Carga Horária: 80 h.	
OBJETIVOS	
<ul style="list-style-type: none"> • Compreender os vários “brincar”. • Entender o valor de brincar e das brincadeiras. • 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 e identidade nacional. 	
BASES TECNOLÓGICAS	
<p>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.</p>	
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	
<p>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, KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2000. N. C. 371.3078 J 64. MARCELLINO, N. C. Pedagogia da animação. 5. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2003. OLIVEIRA, M. V. de F. <i>et al.</i> Brinquedos e brincadeiras populares: identidade e memória. 2. ed. Natal: Editora IFRN, 2010. SILVA, P. N. G. (Org.) Oficina de Brinquedos e Brincadeiras, Ed, Vozes, 2013,</p>	

Curso: Técnico em Ludoteca	O Lúdico e as Novas Tecnologias Módulo II
Total da Carga Horária: 60 h.	
OBJETIVOS	
<ul style="list-style-type: none"> • 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 <i>on line</i>. • Aprender como utilizar o celular e equipamentos eletrônicos (<i>tablets</i>; 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	
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 (<i>tablets</i> ; 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.	

Curso: Técnico em Ludoteca	Literatura Infantil
Módulo II	
Total da Carga Horária: 60 h.	
OBJETIVOS	
<ul style="list-style-type: none"> • 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	
<p>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.</p>	
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	
<p>CAVALCANTI, J. Caminhos da literatura infantil e juvenil: dinâmicas e vivências pedagógicas. São Paulo: Paulus, 2002.</p> <p>COELHO, N. N. Conto de fadas, O: símbolos, mitos, arquétipos. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.</p> <p>_____. Literatura infantil: teoria, análise, didática. São Paulo: Moderna, 2002</p> <p>COSTA, M, M, da. Como usar a literatura infantil na sala de aula. Curitiba: Ibex, 2007.</p> <p>PAIVA, A,; MARTINS, A,; PAULINO, G,. Literatura e letramento: espaços, suportes e interfaces : o jogo do livro.</p> <p>ZILBERMAN, R. Como e por que ler a literatura infantil brasileira. Rio de Janeiro: Objetiva: 2005.</p>	

Curso: Técnico em Ludoteca	Atividades Lúdicas aplicadas a Educação Alimentar Módulo II
Total da Carga Horária: 40 h.	
OBJETIVOS	
<ul style="list-style-type: none"> • 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	
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. Confecção 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	
<p>ABRANDH- Ação Brasileira pela Nutrição e Direitos Humanos. Direito humano à alimentação adequada no contexto da segurança alimentar e nutricional. Curso on line, 2010.</p> <p>BORDENAVE, J. D.; PEREIRA, A. M. Estratégias de ensino-aprendizagem. 16 ed., Petrópolis: Vozes, 1995. 316p. 6.</p> <p>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.</p> <p>_____. 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.</p> <p>_____. 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.</p> <p>_____. 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.</p> <p>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.</p>	

Curso: Técnico em Ludoteca	Atividades Lúdicas aplicadas a Educação Ambiental Módulo II
Total da Carga Horária: 40 h.	
OBJETIVOS	
<ul style="list-style-type: none"> • 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	
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. Confecções de materiais para Educação Ambiental. Problematizando as concepções de meio ambiente, desenvolvimento sustentável e educação ambiental.	
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	
<p>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.</p> <p>MORIN, E. Os sete saberes necessários à educação do futuro. 8.ed. São Paulo: Cortez; Brasília: UNESCO, 2003.</p> <p>RODRIGUES, N. Educação: da formação humana à construção do sujeito ético. Educação & Sociedade, Campinas, v. 22, n. 76, p. 232-257, out. 2001.</p> <p>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.</p> <p>TOZONI-REIS, M. F. C. Formação dos educadores ambientais e paradigmas em transição. Ciência & Educação, Bauru, v. 8, n. 1, p. 83-96, 2002.</p>	

Curso: Técnico em Ludoteca	Atividades Lúdicas para Pessoas com Deficiência
	Módulo II
Total da Carga Horária: 60 h.	
OBJETIVOS	
<ul style="list-style-type: none"> • 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	
<p>Conceitos e paradigmas históricos da Educação Especial e das propostas de Educação Inclusiva: Políticas Públicas de Educação Inclusiva 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.</p>	
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	
<p>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.</p> <p>MAZZOTTA, M. J. S. Educação especial no Brasil: História e políticas públicas. 3ª ed.- São Paulo: Cortez, 2001.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>SANTOS, M. G. S. <i>apud</i> SANTOS, M. da G. S. dos. 1997. Educação especial. V2, 2 ed. Rio de Janeiro. Fundação: CECIERJ, 2005.</p> <p>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.</p> <p>UNESCO. Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais. Brasília, CORDE, 1994.</p>	

Curso: Técnico em Ludoteca	Atividades Lúdicas para Idosos Institucionalizados Módulo II
Total da Carga Horária: 60 h.	
OBJETIVOS	
<ul style="list-style-type: none"> • 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	
<p>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.</p>	
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	
<p>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.</p> <p>BRASIL. Estatuto do Idoso – Lei n. 10.741, de 1º de outubro de 2003. São Paulo: Sugestões literárias, 2003.</p> <p>CHAIMOWICZ, F.; GRECO, D. B. Dinâmica da institucionalização de idosos em Belo Horizonte, Brasil. Rev. Saúde Pública, v.33, n.5, 454-460p, 1999.</p> <p>PAULA, F. de L. Envelhecimento e quedas de idosos. Rio de Janeiro: Apicuri, 2010.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	

Curso: Técnico em Ludoteca	Teatro, Música e Dança
	Módulo II
Total da Carga Horária: 80 h.	
OBJETIVOS	
<ul style="list-style-type: none"> • 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	
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	
<p>De Almeida, F S. Dança e educação – 30 Experiências Lúdicas com Crianças. Summus, 2018,</p> <p>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</p> <p>GIL, J. Movimento Total: O corpo e a dança. Iluminaras, 2004,.</p> <p>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.</p> <p>SARTO, K. C; MARCELLINO, N. C. Dança e lazer. In: TOLOCKA, R. E; VERLENGIA, R.(Orgs). Dança e diversidade humana. Campinas: Ed. Papyrus, 2006. p. 61-7</p>	

7. AVALIAÇÃO DAS APRENDIZAGENS

O Regimento Escolar da Rede Pública de Ensino do Distrito Federal descreve os princípios da avaliação formativa e as normas para operacionalização, segundo as Diretrizes de Avaliação Educacional da SEEDF, na Educação Profissional. Os princípios descritos no documento orientam para um processo de avaliação contínua da aprendizagem, possibilitando desde o diagnóstico de conhecimentos prévios até avaliações preventiva e final.

Nos objetivos do processo de avaliação nesta modalidade 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 etc. 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.

Em relação 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, identificando os saberes dos estudantes pelo domínio das competências e habilidades requeridas no planejamento curricular.

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.

Por fim, estabelece ao final do componente curricular, o estudante receberá menções conceituadas em: APTO (A) se tiver alcançado todos os objetivos de aprendizagem necessários para o exercício da profissão, além da frequência mínima de 75% da carga horária. Caso contrário, onde rendimento é considerado insatisfatório, o estudante receberá o conceito NÃO APTO (NA), devendo cursar novamente aquele componente curricular, conforme definido no quadro abaixo

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).

Segundo a Portaria nº 15, de 11 de fevereiro de 2015, “os estudos de recuperação constituem parte integrante do processo de ensino e de aprendizagem e tem como princípio básico o respeito à diversidade de características, de necessidades e de ritmos de aprendizagem de cada estudante. ”

Dessa forma, para os estudantes que não obtiveram rendimento satisfatório, será ofertada recuperação contínua e paralela às atividades de aprendizagem, executada pelo professor do componente curricular em que se detecta(m) o(s) déficit(s). O docente acompanhará individualmente o estudante, estabelecendo para isso, horários diferenciados e atividades extras, com vistas à realização de novos estudos apenas dos conteúdos e objetivos

educacionais não consolidados, intencionando-se assim, alcançar aprendizagens reais e não somente a consecução de notas mínimas.

O processo de recuperação deve ser contínuo e paralelo, permitindo identificar e corrigir possíveis deficiências ao longo do módulo, se constituindo em reforço da aprendizagem. O docente deverá estabelecer estratégias de recuperação, adotando critérios para os estudantes com menores rendimentos nas atividades, que deverão ser traduzidas em novas avaliações. As novas avaliações substituirão as anteriores, caso apresentem nota superior. Porém, se ainda assim o estudante que não alcançar os valores mínimos para ser considerado APTO, terá direito à avaliação final de recuperação, desde que justifique a ausência na entrega de atividades ou na realização de provas, e que será acrescida às notas obtidas ao longo do componente curricular, compondo a média aritmética final.

8. PLANO DE PERMANÊNCIA E ÊXITO ESCOLAR DOS ESTUDANTES

A evasão e a retenção escolar são consideradas um problema multifatorial que faz parte do contexto educacional, e suas consequências comprometem a vida social e profissional do estudante. A Unidade Escolar tem como propósito a progressão, com o alcance dos objetivos, em cada componente curricular, promovendo a conclusão do curso dentro do prazo previsto e diminuindo as chances de evasão escolar e, conseqüentemente, de que o estudante interrompa formação e fique exposto à vulnerabilidade social.

Com a finalidade de promover a permanência e o êxito escolar do estudante, a Unidade Escolar utiliza as seguintes estratégias:

- Identificar os indicadores quantitativos da retenção e evasão, por meio de relatórios emitidos pela Secretaria Escolar, com análise da Coordenação Pedagógica;
- Identificar as possíveis causas da retenção e evasão escolar, por meio de diagnóstico qualitativo a ser desenvolvido com os estudantes, os docentes e com toda equipe técnica e pedagógica da unidade escolar;
- Identificar possíveis fatores externos ao ambiente escolar que possam estar dificultando a frequência dos estudantes;
- Identificar os cursos de maior índice de evasão e definir estratégias adequadas a serem aplicadas, a fim de minimizar o problema ;
- Envolver os profissionais docentes da unidade escolar na análise dos fatores prováveis

que podem influenciar a falta de interesse do estudante em determinado componente curricular do curso, levando-o a fazer uma reflexão contínua sobre a sua prática pedagógica;

- Promover monitorias e criar grupos de estudos, oportunizando ao estudante em risco de retenção, superar suas dificuldades evidenciadas no decorrer do processo de ensino e aprendizagem ;
- Realizar programa de orientação profissional com os estudantes;
- Promover o engajamento dos estudantes em atividades externas relacionadas ao perfil profissional do curso, tais como feiras de ciências, olimpíadas do conhecimentos, projetos de iniciação científica, entre outros.

9. AVALIAÇÃO DO CURSO

Sabe-se que a avaliação do curso é um instrumento importante para aprimorar a qualidade de ensino, da gestão acadêmica e para fortalecer o comprometimento social da unidade escolar envolvida. Por isso, a equipe escolar como um todo utiliza inúmeros instrumentos que possibilitam detectar e avaliar as situações de aprendizagem e a necessidade de replanejamento do processo de ensino e de aprendizagem. Deve também ser capaz de verificar práticas exitosas no sentido de agregá-las ao desenvolvimento do curso.

Este curso será avaliado, periodicamente, mediante a distribuição de um questionário e/ou outro instrumento formulado pela equipe pedagógica da Unidade Escolar, a fim de serem respondidos pelos docentes, estudantes, responsáveis legais dos estudantes, representante(s) da comunidade.

Após tabulados, a análise dos resultados será discutida pela equipe pedagógica nas reuniões, com o propósito de compartilhar experiências, sugestões e avaliações dos pontos positivos e negativos, com o objetivo de proporcionar o aprimoramento do referido curso.

O acompanhamento do curso pela equipe gestora da Unidade Escolar deve ser um processo contínuo e permanente, possibilitando o controle de todos os componentes que envolvem o processo ensino-aprendizagem e a correta avaliação na busca dos objetivos propostos pelo conjunto de componentes curriculares estruturados.

A equipe deverá estar aberta às possíveis adequações que se façam necessários ao

longo do processo e também estar atenta e disponível para que toda a comunidade escolar possa participar de maneira ativa e construtiva em todos os momentos de acompanhamento, controle e avaliação do curso, inclusive estabelecendo instrumentos próprios e adequados para tal avaliação.

10. CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE ESTUDOS, DE CONHECIMENTOS E DE EXPERIÊNCIAS ANTERIORES

O Regimento Escolar da Rede Pública de Ensino do Distrito Federal estabelece os critérios para Aproveitamento, de conhecimentos e experiências do estudante. Tal compreensão está de acordo com a Resolução 6/2012 do Conselho Nacional de Educação, que em seu Capítulo I estabelece que, cabe aos sistemas de ensino elaborarem diretrizes metodológicas para avaliação e validação dos saberes profissionais desenvolvidos pelos estudantes em seu itinerário profissional e de vida, para fins de prosseguimento de estudos ou de reconhecimento dos saberes avaliados e validados, para fins de certificação profissional, de acordo com o correspondente perfil profissional de conclusão do respectivo curso técnico de nível médio.

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. Os conhecimentos e as experiências 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 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, todos eles serão objeto de avaliação e aproveitamento, de acordo com o perfil profissional aqui proposto. Caberá à Unidade Escolar disciplinar os critérios de aproveitamento de estudos, de conhecimentos e de experiências anteriores, de acordo com o previsto no Regimento Escolar da referida unidade.

O aproveitamento de estudos realizados, conhecimentos ou experiências anteriores devem ser registrados em ata própria e na ficha individual do estudante, de acordo com a legislação vigente, devendo ser comunicados à família e/ou 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 e coordenação do curso. Apenas será considerado o aproveitamento de estudos e de experiências anteriores de cursos adquiridos nos últimos 5 (cinco) anos.

Ao requerer aproveitamento de estudos, o estudante deverá anexar os documentos com as exigências abaixo relacionadas:

- Os estudantes advindos de outras instituições de ensino técnico de nível médio, por meio de transferência, deverão apresentar histórico escolar, planos de ensino e Matriz Curricular do curso de origem, com intenção de que seja feita a análise do currículo para possíveis complementações ou adaptações. Caso não haja compatibilidade das competências, será realizada uma avaliação de conhecimentos;
- Os estudantes advindos de instituições de nível superior deverão apresentar histórico escolar, planos de ensino e Matriz Curricular do curso, com intenção de que seja feita a análise do currículo para possíveis complementações ou adaptações;
- Para conhecimentos adquiridos por meio informal, o estudante deverá apresentar documentos relativos à experiência profissional e ser submetido a uma avaliação de conhecimentos;
- Para conhecimentos adquiridos em Cursos de Formação Inicial e Continuada (FIC), o estudante deverá apresentar o certificado constando a ementa do referido curso, para que seja verificada a compatibilidade das competências e de carga horária, além de ser submetido a uma avaliação de conhecimentos.
- Compete à coordenação do curso informar ao estudante os prazos para solicitação e que a abertura do processo não indica aceite no aproveitamento de estudos, assim, ele

deverá continuar o acompanhamento dos componentes curriculares solicitados até que o resultado da solicitação seja liberado.

11. 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 apresentar certificado de conclusão do Ensino Médio, será concedido o diploma de técnico de nível médio de **Técnico em Ludoteca**, vinculado ao eixo tecnológico Desenvolvimento Educacional e Social.

12. RECURSOS HUMANOS, FÍSICOS E DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS

A infraestrutura mínima necessária para a efetivação dos componentes curriculares com qualidade e 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. Esses laboratórios podem estar nos espaços da Unidade Escolar ofertante do curso ou em espaços de outras instituições com as quais sejam estabelecidas parcerias, convênios, termos de cooperação, entre outros, devidamente comprovados pela Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal.

O quantitativo de docentes para o curso depende da quantidade de turmas que forem formadas na ocasião de sua oferta. Cabe à SEEDF providenciar esses profissionais e o pessoal técnico, administrativo e de apoio, por meio de concursos públicos, contratos temporários ou como bolsistas de programas com os quais venha firmar adesões, de acordo com as habilitações e aptidões exigidas para cada componente curricular, de acordo com a legislação vigente.

13. PRÁTICAS PROFISSIONAIS

O estudante fará as práticas profissionais no próprio ambiente escolar, em laboratórios, oficinas, participação em atividades e eventos, objetivando a ampliação da performance dos

técnicos e em conformidade com a teoria e com as diretrizes estabelecidas na legislação em vigor.

Podendo ser também desenvolvidas em ambientes extraescolares, desde que promovidos pela equipe pedagógica do curso.

Durante o módulo I, o estudante deverá ser capaz de executar e promover atividades ludopedagógicas; promover a integração social e de desenvolvimento pessoal das crianças, jovens e adultos, em ambientes escolares e não escolares; utilizar técnicas e tecnologias para a promoção e execução de atividades ludopedagógicas; zelar pela integridade física e psicológica dos participantes.

Ao final do módulo II, o estudante deve ser capaz de desenvolver níveis diferentes de experiências pessoais e coletivas entre os usuários. De utilizar material concreto para estabelecer a relação entre o brincar e o aprendizado. De estimular a socialização, criatividade, o espírito esportivo e o trabalho em equipe. De desenvolver atividades que possibilitem a aprendizagem e o desenvolvimento nos aspectos cognitivo, social e afetivo de um grupo de crianças nos ambientes escolares. De criar/selecionar materiais de acordo com a faixa etária e com o nível educacional das crianças.

A prática profissional será avaliada por meio de trabalhos práticos, onde o estudante fará, em laboratório na unidade de ensino.

14. 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.

_____. Resolução nº 1/2018-CEDF, publicada no DODF nº 241, de 20 de dezembro de 2018, p. 83 e republicada no DODF nº 245, de 27 de dezembro de 2018, p.79. **Estabelece normas para o Sistema de Ensino do Distrito Federal**. Conselho de Educação do Distrito Federal. Brasília, 2018.

_____. **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.

_____. CNE. CNE/CEB nº 7/2010 - **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica**. Brasília: CNE, 2010.

_____. Decreto Federal nº 5.622 de 19 dezembro de 2005. Regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional e caracteriza a educação a distância como modalidade educacional. Diário Oficial da União, Poder Executivo, Brasília, DF, 20 de Dezembro, 2005, Seção 1. p. 1

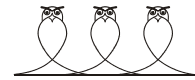
_____. Portaria nº 15, de 11 de fevereiro de 2015. **Diário Oficial do Distrito Federal**,

Poder Executivo, Brasília, DF, 13 de maio de 2015, Seção 1.

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



[Homologado em 12/3/2020, DODF nº 37-B, de 24/3/2020, pag. 8.](#)
[Portaria nº 56, de 13/3/2020, DODF nº 58, de 26/3/2020, pag. 5.](#)

PARECER Nº 29/2020-CEDF

Processo nº 00080-00201959/2018-18

Interessado: **SEEDF**

Aprova os Planos de Cursos dos Cursos Técnicos de Nível Médio, modalidade presencial: Técnico em Agente Comunitário de Saúde, eixo tecnológico Ambiente e Saúde; Técnico em Cenografia, eixo tecnológico Produção Cultural e Design; Técnico em Cervejaria, eixo tecnológico Produção Alimentícia; Técnico em Composição e Arranjo, eixo tecnológico Produção Cultural e Design; Técnico em Cuidados de Idosos, eixo tecnológico Ambiente e Saúde; Técnico em Eventos, eixo tecnológico Turismo, Hospitalidade e Lazer; Técnico em Fabricação de Instrumentos Musicais, eixo tecnológico Produção Cultural e Design; Técnico em Ludoteca, eixo tecnológico Desenvolvimento Educacional e Social; Técnico em Modelagem do Vestuário, eixo tecnológico Produção Cultural e Design; Técnico em Processos Fonográficos, eixo tecnológico Produção Cultural e Design.; Técnico em Produção de Áudio e Vídeo, eixo tecnológico Produção Cultural e Design; e, Técnico em Vestuário, eixo tecnológico Produção Industrial, para a rede pública de ensino do Distrito Federal.

I - HISTÓRICO - O presente processo, autuado por meio do Memorando SEI-GDF Nº 11/2019 - SEE/SUBEB/DIEP/GEP, datado de 8 de novembro de 2019, da Gerência de Acompanhamento da Educação Profissional da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, situada no SBN, Quadra 2, Bloco C, Edifício Phenícia, Brasília - Distrito Federal, trata da solicitação de aprovação de 12 (doze) Planos de Cursos, referentes aos cursos técnicos de nível médio a seguir relacionados:

1. Curso Técnico em Agente Comunitário de Saúde, eixo tecnológico Ambiente e Saúde.
2. Curso Técnico em Cenografia, eixo tecnológico Produção Cultural e Design.
3. Curso Técnico em Cervejaria, eixo tecnológico Produção Alimentícia.
4. Curso Técnico em Composição e Arranjo, eixo tecnológico Produção Cultural e Design.
5. Curso Técnico em Cuidados de Idosos, eixo tecnológico Ambiente e Saúde.
6. Curso Técnico em Eventos, eixo tecnológico Turismo, Hospitalidade e Lazer.
7. Curso Técnico em Fabricação de Instrumentos Musicais, eixo tecnológico Produção Cultural e Design.
8. Curso Técnico em Ludoteca, eixo tecnológico Desenvolvimento Educacional e Social.
9. Curso Técnico em Modelagem do Vestuário, eixo tecnológico Produção Cultural e Design.
10. Curso Técnico em Processos Fonográficos, eixo tecnológico Produção Cultural e Design.



11. Curso Técnico em Produção de Áudio e Vídeo, eixo tecnológico Produção Cultural e Design.
12. Curso Técnico em Vestuário, eixo tecnológico Produção Industrial.

Registra-se que, com base na Portaria nº 297/SEEDF, de 11 de julho de 2017, e Parecer nº 117/2017-CEDF, restou autorizada a oferta de trinta e dois cursos técnicos de nível médio, na modalidade de educação presencial, Cursos MedioTec, na rede pública de ensino do Distrito Federal.

A Portaria nº 500-SEEDF, de 27/12/2019, tendo por base o Parecer nº 199/2019-CEDF, aprova 10 (dez) Planos de Curso dos Cursos Técnicos de Nível Médio, modalidade presencial, da rede pública de ensino do Distrito Federal: Técnico em Redes de Computadores, eixo tecnológico Informação e Comunicação, Técnico em Artes Circenses, eixo tecnológico Produção Cultural e Design, Técnico em Conservação e Restauro, eixo tecnológico Produção Cultural e Design, Técnico em Dança, eixo tecnológico Produção Cultural e Design, Técnico em Eletroeletrônica, eixo tecnológico Controle e Processos Industriais, Técnico em Guia de Turismo, eixo tecnológico Hospitalidade e Lazer, Técnico em Informática, eixo tecnológico Informação e Comunicação, Técnico em Manutenção e Suporte em Informática, eixo tecnológico Informação e Comunicação, Técnico em Produção de Moda, eixo tecnológico Produção Cultural e Design, e Técnico em Teatro, eixo tecnológico Produção Cultural e Design.

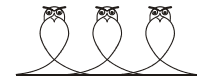
Nesse contexto e considerada a necessidade de revisão e devida adequação dos Planos de Cursos, inicialmente construídos com foco nas normas do MedioTec, os doze documentos organizacionais são encaminhados a este órgão para nova aprovação, de forma que os mesmos sejam adaptáveis às modalidades concomitante e subsequente.

II - ANÁLISE - O processo foi instruído e analisado pelas equipes técnicas da Diretoria de Supervisão Institucional e Normas de Ensino - Dine/Suplav/SEEDF e do Conselho de Educação do Distrito Federal - CEDF, sob a égide e de acordo com o que determina a Resolução nº 1/2018-CEDF, e legislação específica vigente, destacando-se os seguintes documentos anexados aos autos:

Dos Planos de Curso:

Os Planos de Curso contemplam o previsto na legislação específica vigente para educação profissional técnica de nível médio e estão de acordo com o artigo 175 da Resolução nº 1/2018-CEDF. Em relação às versões anteriores, insta registrar que as alterações se dão basicamente em atendimento aos itens previstos na resolução deste Conselho de Educação em vigência, além de alterações de carga horária de alguns componentes curriculares, bem como de algumas nomenclaturas.

A seguir, registra-se, em síntese, os aspectos comuns da análise dos Planos de Curso:



1- Justificativa para oferta dos cursos: os cursos, no geral, foram autorizados como parte de uma política de ampliação da Educação Profissional, por meio de adesão da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal com o Ministério de Educação - MEC. Agora estão sendo atualizados à legislação vigente e ainda de forma que possam ser ofertados pela SEEDF, com ou sem adesão a programas distritais ou federais.

2- Objetivo dos Cursos: como objetivo geral, os cursos buscam qualificar o estudante na área específica do curso com vistas ao suprimento da demanda do setor de forma criativa, autônoma, ética e responsável socialmente, contribuindo assim, na geração de trabalho e renda e, conseqüentemente, no desenvolvimento econômico, social, artístico e cultural local. Os objetivos específicos são elencados em cada um dos cursos, em pleno acordo com o perfil profissiográfico esperado para cada formação.

3- Metodologia Adotada: de forma geral, é privilegiada a prática pedagógica contextualizada, colocando o estudante frente a situações problemáticas que possibilitem o exercício contínuo da mobilização e a articulação dos saberes necessários para a ação e a solução de questões inerentes à natureza do trabalho, observadas as características de cada curso para o desenvolvimento das atividades.

4- Requisitos para Ingresso nos Cursos: as condições para ingresso dos estudantes nos cursos serão divulgadas por meio de processo seletivo previsto em edital próprio, de acordo com os critérios definidos pela Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. Os cursos são ofertados nas formas concomitante e subsequente ao Ensino Médio.

5- Perfil Profissional de conclusão do curso: são característicos de cada curso e atendem a proposta para o egresso de acordo com o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos de Nível Médio. Os cursos, conforme especificidades, oferecem uma ou duas opções de saídas intermediárias.

6- Organização Curricular: as organizações curriculares de cada curso estão estruturadas de acordo com o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos de Nível Médio, de forma modular, com dois ou três módulos, com carga horária total que varia de 800 a 1200 horas, conforme discriminado no Quadro 1, e são ofertadas nas formas concomitante e subsequente ao ensino médio, na modalidade presencial. As práticas pedagógicas são realizadas no próprio ambiente escolar, em laboratórios, oficinas, participação em atividades e eventos, objetivando a ampliação da performance dos técnicos e em conformidade com a teoria e com as diretrizes estabelecidas na legislação em vigor, podendo ser também desenvolvidas em ambientes extraescolares, desde que promovida pela equipe pedagógica dos cursos. Não há previsão de estágios supervisionados. As matrizes curriculares que resumem os cursos constituem os anexos e correspondem às encontradas nos Planos de Cursos.

Quadro 1 - Curso Técnico de Nível Médio:

N.	Curso Técnico de Nível Médio - Técnico em:	Eixo Tecnológico	Formação Intermediária	Habilitação Profissional	Carga Horária (horas)
----	--	------------------	------------------------	--------------------------	-----------------------

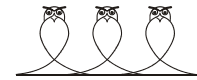


1	Agente Comunitário de Saúde	Ambiente e Saúde	<ul style="list-style-type: none">• Agente Comunitário de Saúde• Agente de Combate às Endemias	Técnico em Agente Comunitário de Saúde	1200
2	Cenografia	Produção Cultural e Design	<ul style="list-style-type: none">• Contrarregra	Técnico em Cenografia	800
3	Cervejaria	Produção Alimentícia	<ul style="list-style-type: none">• Cervejeiro• Produtor de Cerveja	Técnico em Cervejaria	1200
4	Composição e Arranjo	Produção Cultural e Design	<ul style="list-style-type: none">• Operador de Áudio	Técnico em Composição e Arranjo	800
5	Cuidados de Idosos	Ambiente e Saúde	<ul style="list-style-type: none">• Cuidador em Saúde• Cuidador de Idosos	Técnico em Cuidados de Idosos	1200
6	Eventos	Turismo, Hospitalidade e Lazer	<ul style="list-style-type: none">• Mestre de Cerimônias	Técnico em Eventos	800
7	Fabricação de Instrumentos Musicais	Produção Cultural e Design	<ul style="list-style-type: none">• Fabricante de Instrumentos de Percussão	Técnico em Fabricação de Instrumentos Musicais	800
8	Ludoteca	Desenvolvimento Educacional e Social	<ul style="list-style-type: none">• Recreador	Técnico em Ludoteca	800
9	Modelagem do Vestuário	Produção Cultural e Design	<ul style="list-style-type: none">• Desenhista de Moda	Técnico em Modelagem do Vestuário	800
10	Processos Fonográficos	Produção Cultural e Design	<ul style="list-style-type: none">• Operador de Áudio	Técnico em Processos Fonográficos	800
11	Produção de Áudio e Vídeo	Produção Cultural e Design	<ul style="list-style-type: none">• Editor de Vídeo	Técnico em Produção de Áudio e Vídeo	800
12	Vestuário	Produção Industrial	<ul style="list-style-type: none">• Modelista• Costureiro Industrial do Vestuário	Técnico em Vestuário	1200

7- Avaliação das Aprendizagens: As formas de avaliação do desempenho dos estudantes atendem as normas da rede pública de ensino do DF. Há previsão de recuperação contínua e paralela para os estudantes que não obtiverem rendimento suficiente para aprovação em cada componente curricular.

8- Plano de Permanência e Êxito Escolar dos Estudantes: tem-se como propósito a progressão, com o alcance dos objetivos em cada componente curricular, promovendo a conclusão do curso dentro do prazo previsto e diminuindo as chances de evasão escolar. Com a finalidade de promover a permanência e o êxito escolar do estudante, destacam-se as seguintes estratégias:

- a) Identificar os indicadores quantitativos da retenção e evasão, por meio de relatórios emitidos pela Secretaria Escolar, com análise da Coordenação Pedagógica;



- b) Identificar as possíveis causas da retenção e evasão escolar, por meio de diagnóstico qualitativo a ser desenvolvido com os estudantes, os docentes e com toda equipe técnica e pedagógica da unidade escolar;
- c) Identificar possíveis fatores externos ao ambiente escolar que possam estar dificultando a frequência dos estudantes;
- d) Identificar os cursos de maior índice de evasão e definir estratégias adequadas a serem aplicadas, a fim de minimizar o problema;
- e) Envolver os profissionais docentes da unidade escolar na análise dos fatores prováveis que podem influenciar a falta de interesse do estudante em determinado componente curricular do curso, levando-o a fazer uma reflexão contínua sobre a sua prática pedagógica;
- f) Promover monitorias e criar grupos de estudos, oportunizando ao estudante em risco de retenção, superar suas dificuldades evidenciadas no decorrer do processo de ensino e aprendizagem;
- g) Realizar programa de orientação profissional com os estudantes;
- h) Promover o engajamento dos estudantes em atividades externas relacionadas ao perfil profissional do curso, tais como feiras de ciências, olimpíadas do conhecimento, projetos de iniciação científica, entre outros.

9- Critérios de Aproveitamento de Estudos, de Conhecimentos e de Experiências Anteriores:

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. Os conhecimentos e as experiências 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 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, todos eles serão objeto de avaliação e aproveitamento, de acordo com o perfil profissional aqui proposto. Caberá à Unidade Escolar disciplinar os critérios de aproveitamento de estudos, de conhecimentos e de experiências anteriores, de acordo com o previsto no Regimento Escolar da referida unidade.

10. Critérios de Certificação de Estudos e Diplomação: ao concluir os componentes curriculares dos Módulos, o estudante fará jus ao Diploma de técnico de nível médio, vinculado ao eixo tecnológico correspondente ao curso, observadas as saídas intermediárias e respectivas qualificações profissionais. É condição fundamental para a obtenção do diploma de técnico, a apresentação da devida certificação do Ensino Médio ou equivalente.

III – CONCLUSÃO - Diante do exposto e dos elementos de instrução do processo, o parecer é por aprovar os Planos de Cursos dos Cursos Técnicos de Nível Médio, modalidade presencial: Técnico em Agente Comunitário de Saúde, eixo tecnológico Ambiente e Saúde; Técnico em Cenografia, eixo tecnológico Produção Cultural e Design; Técnico em Cervejaria, eixo tecnológico Produção Alimentícia; Técnico em Composição e Arranjo, eixo tecnológico Produção Cultural e Design; Técnico em Cuidados de Idosos, eixo tecnológico Ambiente e Saúde; Técnico em Eventos, eixo tecnológico Turismo, Hospitalidade e Lazer; Técnico em Fabricação de Instrumentos Musicais, eixo tecnológico Produção Cultural e Design; Técnico



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL
CONSELHO DE EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL



em Ludoteca, eixo tecnológico Desenvolvimento Educacional e Social; Técnico em Modelagem do Vestuário, eixo tecnológico Produção Cultural e Design; Técnico em Processos Fonográficos, eixo tecnológico Produção Cultural e Design.; Técnico em Produção de Áudio e Vídeo, eixo tecnológico Produção Cultural e Design; e, Técnico em Vestuário, eixo tecnológico Produção Industrial, para a rede pública de ensino do Distrito Federal, incluindo as matrizes curriculares que constituem os anexos I a XII do presente parecer.

Sala “Helena Reis”, Brasília, 10 de março de 2020.

MÁRIO SÉRGIO MAFRA
Conselheiro-Relator

Aprovado na CEP
e em Plenário
em 10/3/2020

MARCO ANTÔNIO ALMEIDA DEL’ISOLA
Presidente do Conselho de Educação
do Distrito Federal



**Anexo I do PARECER Nº 29/2020-CEDF
MATRIZ CURRICULAR**

Curso: TÉCNICO EM AGENTE COMUNITÁRIO DE SAÚDE Modalidade: Educação Profissional Técnica de Nível Médio - Presencial Eixo Tecnológico: AMBIENTE E SAÚDE Regime de Matrícula: Modular				
Módulos	Componente Curricular		Pré-requisito	HORAS
Módulo I	1	Política Nacional de Saúde - SUS e a Atenção Básica	-	60
	2	Noções de Anatomia e Fisiologia	-	80
	3	Noções de Microbiologia e Parasitologia	-	60
	4	Primeiros Socorros	-	80
	5	Estratégia de Saúde da Família (ESF)	-	60
	6	Empreendedorismo	-	60
	CARGA HORÁRIA DO MÓDULO I			
Saída Intermediária	Qualificação Profissional: Agente Comunitário de Saúde			
Módulo II	7	Doenças Endêmicas, Emergentes e Re-Emergentes	3	60
	8	Vigilância Ambiental e Saúde do Trabalhador	-	80
	9	Vigilância em Saúde I	-	60
	10	Sistemas de Informação em Saúde (SIS)	1, 5	40
	11	Técnicas e Dinâmicas de Trabalho com Grupos Populacionais	5	40
	12	Ética, Cidadania e Relacionamento Humano	-	60
	13	Análise e Planejamento em Saúde	1, 5	60
CARGA HORÁRIA DO MÓDULO II				400
Saída Intermediária	Qualificação Profissional: Agente de Combate às Endemias			
Módulo III	14	Informática Aplicada: manuseio dos Sistemas de Informações em Saúde	10	60
	15	Projeto Educativo com a Família e Comunidade	11	80
	16	Vigilância em Saúde II	9	60
	17	Saúde da Mulher, da Criança e do Adolescente	10, 13	80
	18	Saúde do Adulto e do Idoso	10, 13	60
	19	Política Nacional de Promoção da Saúde	10, 13	60
	CARGA HORÁRIA DO MÓDULO III			
CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO				1.200
Observações: Duração de hora-aula (h/a) : 50 (cinquenta) minutos				



**Anexo II do PARECER N° 29/2020-CEDF
MATRIZ CURRICULAR**

Curso: TÉCNICO EM CENOGRAFIA Modalidade: Educação Profissional Técnica de Nível Médio - Presencial Eixo Tecnológico: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN Regime de Matrícula: Modular				
	Nº	COMPONENTES CURRICULARES	PRÉ - REQUISITOS	HORAS
MÓDULO I	1	História da Cenografia	-	80
	2	Uso da Cor e da Luz em Cenários	-	80
	3	Empreendedorismo	-	60
	4	Produção Cultural	-	100
	5	Montagem do Espaço Cênico	-	80
CARGA HORÁRIA DO MÓDULO I				400
Saída Intermediária	Qualificação Profissional: CONTRARREGRA			
MÓDULO II	7	Estética em Figurinos	-	80
	8	Fundamentos de Sonoplastia	-	60
	9	Maquiagem Cênica	-	80
	10	Cenografia II	6	80
	11	Produção Cenográfica	4	100
CARGA HORÁRIA DO MÓDULO I I				400
CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO				800
Observações: Duração da hora-aula (h/a): 50 (cinquenta) minutos.				



**Anexo III do PARECER N° 29/2020-CEDF
MATRIZ CURRICULAR**

Curso: TÉCNICO EM CERVEJARIA				
Modalidade: Educação Profissional Técnica de Nível Médio - Presencial				
Eixo Tecnológico: Produção Alimentícia				
Regime de Matrícula: Modular				
Módulos	Componente Curricular		Pré-Requisito	Horas
I	1	História da Fabricação da Cerveja	-	60
	2	Microbiologia e Bioquímica Aplicadas	-	80
	3	Gestão Ambiental	-	60
	4	Boas Práticas de Fabricação	-	60
	5	Higiene e Segurança no Trabalho	-	80
	6	Empreendedorismo	-	60
CARGA HORÁRIA DO MÓDULO I				400
Saída Intermediária	Qualificação Intermediária: Cervejeiro			
II	7	Fundamentos Gerais de Produto e Processo	2	80
	8	Princípios de Engenharia Industrial	3	60
	9	Noções Básicas sobre Qualidade Total	4	60
	10	Processo de Fabricação do Malte	2,4	100
	11	Processo de Fabricação do Mosto	2,4	100
CARGA HORÁRIA DO MÓDULO II				400
Saída Intermediária	Qualificação Intermediária: Produtor de Cervejas			
III	13	Análise Físico-Química do Processo de Fabricação de Cervejas	8, 10, 11	100
	14	Análise Sensorial Aplicada	10, 11, 12	80
	15	Processo de Envasamento	10, 11, 12	60
	16	Gestão de Negócios para Comercialização	8, 9, 12	100
	17	Distribuição e controle de estoque	8, 9, 12	60
CARGA HORÁRIA DO MÓDULO III				400
CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO				1.200
Observações:	Hora-aula: 50 (cinquenta) minutos			



**Anexo IV do PARECER Nº 29/2020-CEDF
MATRIZ CURRICULAR**

Curso: técnico de nível médio de TÉCNICO EM COMPOSIÇÃO E ARRANJO Modalidade: Educação Profissional Técnica de Nível Médio -Presencial Eixo Tecnológico: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN Regime de Matrícula: Modular			
MÓDULOS	Componente Curricular	Pré-Requisito	Horas
I	01. Empreendedorismo	--	60
	02. Harmonia I	--	80
	03. Informática e Notação Musical	--	60
	04. Composição I	--	80
	05. Operação de Áudio	--	60
	06. Arranjo I		60
Saída Intermediária	Operador de Áudio		
III	07. Harmonia III	02	80
	08. Prática Conjunto		60
	09. Ética e Relações Humanas no Trabalho	-	60
	10. Composição II	04	80
	11. Arranjo II	06	60
	12. Portfólio Digital <i>On-Line</i>	--	60
	Carga Horária do Módulo II		400
Carga Horária Total do Curso			800
Observações: Duração da hora/aula (h/a) 50 (cinquenta) minutos			



**Anexo V do PARECER Nº 29/2020-CEDF
MATRIZ CURRICULAR**

Curso: TÉCNICO EM CUIDADOS DE IDOSOS					
Modalidade: Educação Profissional Técnica de Nível Médio - Presencial					
Eixo Tecnológico: AMBIENTE E SAÚDE					
Regime de Matrícula: Modular					
Módulo	Componente Curricular			Pré-Requisito	Horas
I	1	Anatomia e Fisiologia Humana		-	80
	2	Políticas Públicas, Direito e Legislação voltados ao cuidado à Pessoa		-	60
	3	Ética Profissional e o Cuidador no Contexto Individual, Familiar e Comunitário		-	60
	4	Cuidados Gerais com a Pessoa		-	60
	5	Primeiros Socorros		-	80
	6	Empreendedorismo		-	60
	Carga horário do módulo I				
Saída Intermediária	Qualificação Profissional: Cuidador em Saúde				
II	7	Atenção Integral à Saúde do Idoso - PNSPI		2	60
	8	Processo de Envelhecimento e a Nutrição		1	60
	9	Processo de Envelhecimento e a Atividade Física		1	60
	10	Processo Biopsicossocial do Envelhecimento		1	80
	11	Noções de Farmacologia e Administração de Medicamentos		1	60
	12	Projetos de atenção à pessoa idosa I		1, 3	80
	CARGA HORÁRIO DO MÓDULO II				
Saída Intermediária	Qualificação Profissional: Cuidador de Idosos				
III	13	Institucionalização e Trabalho com a Pessoa Idosa Dependente		10	80
	14	Saúde Mental e Aspectos Comportamentais do Envelhecimento		11	40
	15	Acessibilidade e Prevenção de Acidentes Domésticos		9	60
	16	Doenças Prevalentes na Pessoa Idosa		10, 13	40
	17	Gerontologia e a Interdisciplinaridade no Cuidado à Pessoa Idosa		10, 13	40
	18	Projetos de atenção à pessoa idosa II		10, 13	140
	CARGA HORÁRIO DO MÓDULO III				
CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO					1.200
Observações: Duração de hora-aula (h/a) : 50 (cinquenta) minutos					



**Anexo VI do PARECER N° 29/2020-CEDF
MATRIZ CURRICULAR**

Curso: TÉCNICO EM EVENTOS Modalidade: Educação Profissional Técnica de Nível Médio - Presencial Eixo Tecnológico: TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER Regime de Matrícula: Modular				
MÓDULO	Componente Curricular		Pré-Requisito	Horas
I	01	Empreendedorismo	--	60
	02	Ética e Relações Humanas	--	40
	03	Informática Aplicada	--	40
	04	Gestão e <i>Marketing</i> em Empresas de Eventos	--	60
	05	Legislação e Políticas Públicas Aplicadas	--	40
	06	Primeiros Socorros	--	40
	07	Comunicação e Expressão	--	60
	08	Cerimonial, Protocolo e Etiqueta em Eventos	--	60
	CARGA HORÁRIA DO MÓDULO I			
SAÍDA INTERMEDIÁRIA	Qualificação Profissional em Mestre de Cerimônias			
II	09	Desenvolvimento de Atividades Lúdicas	--	60
	10	Inglês Instrumental	--	40
	11	Eventos e as Novas Tecnologias e Elaboração de Projetos de Eventos	--	60
	12	Alimentos e Bebidas em Eventos	--	40
	13	Logística Aplicada a Eventos	--	60
	14	Saúde e Segurança no Trabalho	--	40
	15	Decoração de Ambientes e Interiores para Eventos	--	60
	16	Introdução ao Turismo de Eventos	--	40
	CARGA HORÁRIA DO MÓDULO II			
CARGA HORÁRIA TOTAL				800
Observação: Hora-aula (h/a): 50 (cinquenta) minutos				



**Anexo VII do PARECER N° 29/2020-CEDF
MATRIZ CURRICULAR**

Curso: TÉCNICO EM FABRICAÇÃO DE INSTRUMENTOS MUSICAIS Modalidade: Educação Profissional Técnica de Nível Médio - Presencial Eixo Tecnológico: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN Regime de Matrícula: Modular				
Período	Componente Curricular		Pré-requisito	Horas
Módulo I	1	Ética, Cidadania e Relações Humanas	-	40
	2	Eletricidade, Eletrônica e Informática Aplicadas	-	60
	3	Empreendedorismo	-	60
	4	Educação Musical I	-	60
	5	Desenho I	-	60
	6	Construção e Entalhe I	-	60
	7	Restauração I	-	60
CARGA HORÁRIA DO MÓDULO I				400
Saída Intermediária	Qualificação Profissional: Fabricante de Instrumentos de Percussão			
Módulo II	8	Segurança no Trabalho	1	40
	9	Educação Musical II	4	60
	10	Desenho II	5	60
	11	Construção e Entalhe II	6	60
	12	Restauração II	7	60
	13	Fabricação de Instrumentos Musicais	4,5,6,7	120
Carga Horária Módulo II				400
CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO				800
Observação: Hora Aula = 50 min				



Anexo VIII do PARECER Nº 29/2020-CEDF
MATRIZ CURRICULAR

Curso: TÉCNICO EM LUDOTECA			
Modalidade: Educação Profissional Técnica de Nível Médio - Presencial			
Eixo Tecnológico: DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL E SOCIAL			
Regime de Matrícula: Modular			
Módulo	COMPONENTES CURRICULARES	PRÉ - REQUISITOS	Horas
I	Empreendedorismo	--	60
	Ética e Relações Humanas	--	40
	Gestão de Brinquedotecas e Ludotecas	--	40
	Atividades Físicas Lúdicas	--	60
	Aprendizagem por meio da Ludicidade	--	60
	Oficina de Brinquedos	--	60
	Jogos e Recreações	--	80
	CARGA HORÁRIA DO MÓDULO I		
SAÍDA/FORMAÇÃO INTERMEDIÁRIA (MÓDULO I - 400 h.): RECREADOR			
II	Lúdico e as Novas Tecnologias	--	60
	Literatura Infantil	--	60
	Atividades Lúdicas aplicadas a Educação Alimentar	--	40
	Atividades Lúdicas aplicadas a Educação Ambiental	--	40
	Atividades Lúdicas para Pessoas com Deficiência	--	60
	Atividades Lúdicas para Idosos Institucionalizados	--	60
	Teatro, Música e Dança	--	80
CARGA HORÁRIA DO MÓDULO II			400
CARGA HORÁRIA TOTAL			800
Observações: Duração da hora-aula (h/a): 50 (cinquenta) minutos			



**Anexo IX do PARECER Nº 29/2020-CEDF
MATRIZ CURRICULAR**

Curso: TÉCNICO EM MODELAGEM DO VESTUÁRIO				
Modalidade: Educação Profissional Técnica de Nível Médio - Presencial				
Eixo Tecnológico: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN				
Regime de Matrícula: Modular				
Módulo	Componente Curricular		Pré-Requisito	Horas
I	1	Desenho Técnico do Vestuário	-	80
	2	Modelagem I	-	80
	3	Tecnologia do Enfesto e Corte	-	80
	4	Empreendedorismo	-	80
	5	História da Indumentária e do Vestuário	-	80
	CARGA HORÁRIA DO MÓDULO I			
Saída Intermediária	Qualificação Profissional em Desenhista de Moda			
II	6	Modelagem II	1,2	100
	7	Modelagem Tridimensional	2,3	80
	8	Modelagem Computadorizada	2,3	80
	9	Materiais e Processos Têxteis	2,3	80
	10	Segurança do Trabalho	-	60
	CARGA HORÁRIA DO MÓDULO II			
CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO				800
Observações: Duração da hora-aula (h/a): 50 (cinquenta) minutos				



**Anexo X do PARECER Nº 29/2020-CEDF
MATRIZ CURRICULAR**

Curso: TÉCNICO EM PROCESSOS FONOGRÁFICOS Modalidade: Educação Profissional Técnica de Nível Médio - Presencial Eixo Tecnológico: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN Regime de Matrícula: Modular			
MÓDULO	COMPONENTE CURRICULAR	PRÉ-REQUISITO	HORAS
I	a) História da Música Erudita e Contemporânea	--	40
	b) Fundamentos de Eletrônica e Equipamentos	--	60
	c) Leitura e Escrita Musical I	--	60
	d) Teorias da Comunicação e Mídias	--	60
	e) Técnicas de Acústica, Captação e Gravação	--	60
	f) Empreendedorismo	--	60
	g) Mixagem e Edição	--	60
	CARGA HORÁRIA DO MÓDULO I		
Saída Intermediária	QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL: OPERADOR DE ÁUDIO		
II	h) Leitura e Escrita Musical II	3	60
	i) Teoria dos Instrumentos	--	60
	j) Arranjo e Estrutura Musical	--	60
	k) Produção Musical I - Fonografia	--	60
	l) Produção Musical II - Eventos	--	40
	m) Produção Musical III - Audiovisual	--	60
	n) Produção Musical IV - Marketing e Gestão de Projetos	--	60
	CARGA HORÁRIA DO MÓDULO II		
CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO			800
Observações: Duração da hora-aula (h/a): 50 (cinquenta) minutos			



**Anexo XI do PARECER Nº 29/2020-CEDF
MATRIZ CURRICULAR**

Curso: TÉCNICO EM PRODUÇÃO DE ÁUDIO E VÍDEO Modalidade: Educação Profissional Técnica de Nível Médio - Presencial Eixo Tecnológico: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN Regime de Matrícula: Modular			
MÓDULO	COMPONENTE CURRICULAR	PRÉ-REQUISITO	HORAS
I	1. História do Audiovisual		60
	2. Teoria de áudio e vídeo		60
	3. Projetos e roteiros audiovisuais		60
	4. Ética e Cidadania		60
	5. Empreendedorismo: Editor de Vídeo		80
	6. Montagem e Edição de Vídeos		80
	CARGA HORÁRIA DO MÓDULO I		
Saída Intermediária	Editor de Vídeo		
II	6. Laboratório de áudio digital	2	60
	7. Pós-produção e tratamento de som e imagem	6	80
	8. Fotografia, direção de fotografia e pós-produção		60
	9. Novas tecnologias e multimídia		40
	10. Formação de repertório em audiovisual	3	60
	11. Técnicas de Direção		60
	12. Projeto final e criação de portfólio		40
	CARGA HORÁRIA DO MÓDULO II		
CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO			800
Observações: Duração de hora-aula (h/a) 50 (cinquenta) minutos			



**Anexo XII do PARECER Nº 29/2020-CEDF
MATRIZ CURRICULAR**

Curso: TÉCNICO EM VESTUÁRIO				
Modalidade: Educação Profissional Técnica de Nível Médio				
Eixo Tecnológico: PRODUÇÃO INDUSTRIAL				
Regime de Matrícula: Modular				
PERÍODO	COMPONENTE CURRICULAR		PRÉ-REQUISITOS	HORAS
I	1	Desenho Técnico do Vestuário	-	80
	2	Modelagem I	-	80
	3	Tecnologia da Confecção	-	60
	4	Tecnologia do Enfesto e Corte	-	60
	5	Empreendedorismo	-	60
	6	História da Moda e da Indumentária	-	60
	Carga Horária do Módulo I			400
Saída Intermediária: Qualificação Profissional: Modelista				
II	7	Modelagem II	1,2	80
	8	Costura Industrial	3,4	80
	9	Informática Aplicada ao Vestuário	-	60
	10	Materiais e Processos Têxteis	-	80
	11	Gestão Ambiental	-	60
	12	Segurança do Trabalho	-	40
Carga Horária do Módulo II			400	
Saída Intermediária: Qualificação Profissional : Costureiro Industrial do Vestuário				
III	13	Modelagem Tridimensional	7	80
	14	Modelagem Computadorizada	7	80
	15	Tempos e Métodos do Processo Produtivo	-	60
	16	Normas Técnicas e Controle de Qualidade na Produção	10	60
	17	Análise de Custos e Formação de Preços	5	60
	18	Gestão e Psicologia das Organizações	5	60
Carga Horária do Módulo III			400	
CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO			1200	
Observação: Duração da hora/aula 50 minutos.				