



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ARAGUAÍNA
COORDENAÇÃO DO CURSO DE GEOGRAFIA**

PROGRAMA DE DISCIPLINA

Disciplina: Psicologia da Educação II		Código da Disciplina: CHU306	
Professor: Angélica Amanda C. Seixas			
Semestre/Ano: 2015.2		Período: 4º	
CH Teórica: 60	CH Prática: 15	CH Total: 45	Créditos: 04

1. EMENTA

Identificação do fenômeno aprendizagem, segundo a interpretação dos principais teóricos, focalizando os diferentes fatores que propiciam este processo. Psicologia e educação – as relações existentes, concepções atuais e objetos de estudo. Psicologia da Aprendizagem – conceitos e fatores dominantes. Diferentes perspectivas teóricas: Concepção Behaviorista – Watson; Concepção Humanista – Rogers; Epistemologia Genética – Piaget; Concepção Interacionista – Vygostsky; Contribuição da Psicanálise; Concepções de Gardner e Wallon sobre o processo de aprendizagem. Implicações destes conhecimentos para a prática pedagógica em sala de aula.

2. OBJETIVOS

2.1. Geral:

Reconhecer a aprendizagem como um processo psicológico básico, identificando os processos e variáveis que influenciam e afetam a aprendizagem, especialmente no âmbito escolar.

2.2. Específicos:

Identificar os diferentes olhares da psicologia para o fenômeno da aprendizagem.

Conhecer e utilizar estratégias de ensino-aprendizagem com base nos aportes teóricos.

Relacionar as demandas cotidianas da docência com os processos psicológicos básicos envolvidos na aprendizagem.

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

3.1. Bases biológicas da aprendizagem

3.1.2 Inato x Adquirido

3.2. Modelo Behaviorista de aprendizagem

3.3. Modelo Gestaltista de aprendizagem

3.4 Modelos Cognitivistas de aprendizagem

3.4.1 Teoria de Piaget

3.4.2 Teoria de Vygotsy

3.4.3 Teoria de Bandura

3.4.4 Teoria do processamento de informação

- 3.5 Concepções psicanalistas
- 3.6 Modelo de Gardner de inteligências múltiplas
- 3.7 Estratégias lúdicas no processo de aprendizagem
- 3.8 Dificuldades de aprendizagem na prática docente

4. METODOLOGIA

4.1. Ensino: Aulas expositivo-dialogadas; observação do comportamento; apresentação de filmes e documentários; estudo de texto dirigido; mapa conceitual; observação do comportamento; aplicação de instrumentos em situação prática; role-play

4.2. Avaliação:

* **Nota 1:** Avaliação Individual

* **Nota 2:** Somatório das mini-avaliações com o trabalho em equipe (elaboração de mapa conceitual)

5. BIBLIOGRAFIA

5.1. Básica:

- Bock, A. (2009). **Psicologias: Uma introdução ao estudo de psicologia**. São Paulo: Saraiva.
- Coll, C. (1994). **Aprendizagem escolar e construção do conhecimento**. Porto Alegre: Artmed.
- Coll, C. (1999). **Psicologia da Educação**. Porto Alegre: Artmed.
- Davidoff, L. (2006). **Introdução à psicologia**. São Paulo: Makron.
- Gardner, H. (2002). **Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas**. Porto Alegre: Artmed
- Pinker, S. (2007). **Como a mente funciona**. São Paulo: Companhia das Letras.
- Piaget, J. (1975). **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro: Zahar.

5.2. Complementar:

- Bittencourt, J. R. & Giraffa, L. M. M. (2009) A utilização dos Role Playing Games Digitais no Processo de Ensino Aprendizagem.
- Cordazzo, S. T. & Vieira, M. L. (2007). A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, Rio de Janeiro, v. 1, n.1, 89-101.
- La Taille, I. (1992). **Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Summu.
- Luders, Valeira (1998). Jogo informatizado em situação de intervenção : estudo de possíveis efeitos sobre a capacidade de raciocínio indutivo em crianças com dificuldade de aprendizagem. *Dissertação de Mestrado. Não publicada.* (UNICAMP)
- Papalia, D. (2000). **Desenvolvimento Humano**. Porto Alegre: Artmed.

Data: 20/03/2016

Assinatura da professora:

