

PROJETO PEDAGÓGICO

INSTITUIÇÃO DE ENSINO	
RAZÃO SOCIAL:	CURSOS VIRTUAIS LTDA
NOME FANTASIA:	CURSOSVIRTUAIS.NET
CNPJ:	08.179.401/0001-62
REGISTRO ABED:	7734 - CATEGORIA INSTITUCIONAL

CURSO	
NOME:	LUDICIDADE E EDUCAÇÃO
MODALIDADE:	CAPACITAÇÃO LIVRE OFERTA - EAD

Metodologia: O conteúdo do curso é disponibilizado ao aluno para estudo online em uma interface diagramada de fácil navegação AVA (Ambiente de estudos). O acesso ao material é bastante intuitivo e proporciona uma experiência de interatividade no processo de aprendizagem a distância. O curso conta com a realização de atividade avaliativa ao término de cada aula/módulo e também realização de avaliação final.

Sincronicidade: O curso é caracterizado como síncrono, a partir do momento da matrícula, com a indicação por parte do aluno, da data que iniciará, tendo em vista que passa a ter data de início e término definidas. As aulas/módulos de estudo são disponibilizados de forma gradual, sendo necessário que o aluno complete os estudos de um módulo para prosseguir para o módulo seguinte no período de estudos programado.

Tutoria e Formas de Interação: Os alunos recebem suporte de uma tutoria especificamente designada. A interação é realizada por meio do Ambiente de estudos AVA. A tutoria consiste na assistência didática, compartilhamento de informações, troca de experiências visando o melhor aproveitamento dos conteúdos estudados.

Avaliação final/Certificação: A avaliação final é quantitativa. A geração do certificado é condicionada à verificação de aproveitamento mínimo de 70% (setenta por cento) nas atividades da avaliação final. O curso conta com ferramenta de avaliação de conteúdo (aprendizagem) correspondente à carga horária certificada.

Organização curricular: O curso apresenta organização curricular elaborada a partir de projetos pedagógicos específicos por uma equipe pedagógica multidisciplinar, que acompanha toda a concepção dos conteúdos.

Tecnologia de EAD/e-learning: Após a elaboração dos conteúdos é realizada a migração para o ambiente de estudos, que é um AVA otimizado para nossa plataforma de ensino.

Materiais Didáticos: O conteúdo programático é lastreado em materiais didáticos atualizados. Dentre as ferramentas de aprendizagem além do material de estudo estão a avaliação final, grupo de estudos com o tutor/professor e sistema de anotações sobre o curso.

Interação e Suporte Administrativo: O curso conta – além do suporte de tutoria - com uma infraestrutura de apoio que prevê a interação entre alunos e professores/tutores; e alunos e equipe de apoio administrativo. Essa interação é garantida por meios eletrônicos e/ou por meio telefônico, conforme o caso. O Ambiente de estudos utilizado pela CURSOS VIRTUAIS LTDA é uma plataforma proprietária, desenvolvida e atualizada permanentemente.

Sobre a Instituição de Ensino: A CURSOS VIRTUAIS LTDA é uma escola de educação à distância. Iniciamos nossas atividades em 2006 e contamos com mais de 500 mil alunos matriculados em diversos cursos. Além disso, somos associados da ABED - Associação Brasileira de Educação a Distância. Legalmente constituída inscrita no CNPJ 08.179.401/0001-62, atua com a idoneidade e credibilidade auxiliando diversos órgãos públicos e empresas privadas, além de milhares de profissionais, servidores públicos, estudantes e professores de todo o país.

ESTRUTURA DO CURSO - COMPONENTES CURRICULARES

NOME DA CAPACITAÇÃO: Ludicidade e Educação

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM: Proporcionar ao aluno uma visão abrangente sobre os temas do conteúdo programático. Melhorar as competências específicas do curso e desenvolver habilidades de pensamento crítico e analítico acerca do tema estudado.

ATIVIDADES/AULAS:

- 1) Introdução
- 2) Educação e Ludicidade
- 3) Ludicidade e Imaginário Infantil
- 4) Ludicidade e Pedagogia do Brincar
- 5) Música, Dança e Ludicidade
- 6) Ludicidade e Corporeidade
- 7) Tecnologias Digitais e Ludicidade

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO DETALHADO:

Conceitos do jogo
Perspectiva histórica e características do jogo na educação
O jogo no processo ensino-aprendizagem
Perspectivas psicológicas sobrejogo
O papel do educador na aplicação do jogo
Intervenção educativa através da ludicidade
Sub-áreas do desenvolvimento cognitivo
Psicomotricidade
Criatividade
Desenvolvimento motor
Desenvolvimento social e autonomia
Conceituação
Abordagem histórica e cultural
Jogos, brincadeiras e desenvolvimento humano
Tipos de jogos e brincadeiras
O lúdico na construção da identidade e da autonomia
O(a) professor(a) brincante!
Brinquedoteca
Atividades lúdicas
Ludicidade e psicomotricidade
A importância da espontaneidade
O imaginário infantil
Espaços destinados ao brincar na escola
Espaços escolares
Características dos espaços destinados à ludicidade
Brincadeiras na escola
Brincadeiras e aprendizagem
Breve história da educação infantil século XX
A educação da crianças: a particularidade brasileira
Legislação brasileira
O brincar e o educar
O brincar na sala de aula
A importância do brincar e da criatividade
As implicações no ato de brincar no desenvolvimento da criança no ambiente escolar
A formação do professor que vai trabalhar de forma lúdica na educação
A ludicidade com a utilização da música e da dança
A música como recurso pedagógico
Aprender dançando
A dança na sala de aula - Planejar é importante
A importância da ludicidade: a música e a dança no desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil

A criança e a cultura lúdica
O lúdico e o desenvolvimento da imaginação criadora
Sensibilidade e da expressão na aquisição de conhecimentos
Implicações para a educação básica
As Tecnologias Móveis e a Interconectividade
Ubiquidade e Aprendizagem Ubíqua
O Híbridismo Tecnológico e a Convergência de Mídias
Interação e Cooperação em Espaços Digitais