

# 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 Virtual 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 da prova final.

**Formato:** O curso é ofertado de forma assíncrona e conta com atividades complementares síncronas, permitindo que o aluno organize seus estudos conforme sua disponibilidade. Os módulos de aprendizado são liberados de maneira assíncrona e progressiva, sendo necessário concluir cada etapa para avançar à seguinte. Complementarmente, o curso conta com atividade síncrona por meio do suporte em tempo real com o professor, disponível às terças e quintas-feiras, das 15h às 16h, na ferramenta de tira-dúvidas.

**Tutoria e Formas de Interação:** Os alunos recebem suporte de uma tutoria especificamente designada. A interação é realizada por meio do da Área do Aluno, no Ambiente Virtual de Estudos (AVA). A tutoria consiste na assistência didática, compartilhamento de informações, troca de experiências visando o melhor aproveitamento dos conteúdos estudados.

**Prova final/Certificação:** A prova final é quantitativa. A geração do certificado é condicionada à verificação de aproveitamento mínimo de 70% (setenta por cento) na prova 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 na área do aluno, 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 prova final, grupo de estudos com o tutor/professor, e atividades atividade avaliativas sobre cada aula do 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 Virtual de Estudos (AVA) 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 Hibridismo Tecnológico e a Convergência de Mídias  
Interação e Cooperação em Espaços Digitais