PROGRAMA 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 desenvolvido com base em apostilas e outros materiais didáticos atualizados. Além do material de estudo, o aluno conta com diferentes ferramentas de aprendizagem, como grupo de estudos com tutor/professor, tira-dúvidas por inteligência artificial, atividades avaliativas ao longo das aulas e prova final para avaliação do aprendizado.

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

BASE LEGAL: CF/88, arts. 206, II, e 209; na LDB 9.394/96, arts. 39, § 2º, I, e 40; e no Decreto 5.154/2004, art. 3, em consonância com a Resolução CNE/CP 1/2021 (MEC), arts. 14 e 37, quanto à formação e aperfeiçoamento profissional.

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM: Ao concluir o curso de Ludicidade e Educação, o aluno deverá ser capaz de compreender os fundamentos históricos, culturais, psicológicos e pedagógicos do brincar e sua relação com a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo, psicomotor, criativo, social e da autonomia. Deverá também reconhecer o papel mediador do educador e planejar atividades lúdicas adequadas às necessidades dos estudantes, utilizando jogos, brincadeiras, espaços escolares, música, dança e tecnologias digitais como recursos pedagógicos. Além disso, deverá valorizar a espontaneidade, o imaginário infantil, a expressão corporal, a cooperação e a criatividade, adotando práticas que tornem o ensino mais participativo e significativo.

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 caraterísticas 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 historia 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

DOCUMENTO ASSINADO DIGITALMENTE

CURSOS VIRTUAIS LTDA - CNPJ 08.179.401/0001-62
Assinatura eletrônica qualificada com certificado digital ICP-Brasil

Código: **385**

