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 NA EDUCAÇÃO INFANTIL
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 na Educação Infantil

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) O Lúdico na Educação Infantil
2) Metodologias de Alfabetização e Letramento
3) BNCC na Educação Infantil
4) Educação e Ludicidade
5) Ludicidade e Imaginário Infantil
6) Ludicidade e Pedagogia do Brincar
7) Tecnologias Digitais e Ludicidade

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO DETALHADO:
O lúdico e seu conceito
O lúdico trabalhado na escola
O jardim da infância - 4 a 6 anos
Trabalhando as atividades
Como pode ser trabalhado o lúdico?
Aliança pela infância no brasil - a caminho do século XXI
Os quatro pilares da educação
Sobre o brincar como direito e oportunidade
Sobre o brincar na área sociocultural
Sobre o brincar e os quatro pilares da educação
A essência do brinquedo
Brincar na escola
A brincadeira e o jogo precisam vir à escola
Brinquedoteca: um espaço estruturado para brincar
A importância da diferenciação entre jogos e brincadeira
As brincadeiras
Os jogos
Escolarização e brincadeira na educação infantil
A interação do ser entre o jogo e a arte
A educação x cultura
Desenvolvimento-imaginário arte e expressão
Origem do termo letramento
Alfabetização e letramento - Caminhos e descaminhos
Métodos de alfabetização
Construtivismo e sua influência no processo de alfabetização
Alfabetização e letramento - Repensando o ensino da língua
Escrita e da linguagem oral
As relações entre linguagem oral e escrita
Repensando o ensino da língua escrita
Didática da alfabetização
Uma proposta de aprendizagem da língua escrita
Distinção entre alfabetização e letramento
Alfabetizar letrando
Pensando nos textos de uso diário e no incentivo a leitura
Propostas de atividades
Uso do material didático, possibilidades e limitações
O papel do professor alfabetizador
O que mudou?
Com a BNCC, as crianças passam a ter 6 direitos de aprendizagem
Campos de experiência
O que é essencial aprender e desenvolver dos 0 a 5 anos de idade

Evolução nos documentos
O que diferencia a BNCC das referências anteriores?
O que e como ensinar
Conheça os principais conceitos de aprendizagem da BNCC
Exemplo prático
Confira uma experiência real alinhada à BNCC
Análise
Por que planejar na Educação Infantil?
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
As Tecnologias Móveis e a Interconectividade
Ubiquidade e Aprendizagem Ubíqua
O Hibridismo Tecnológico e a Convergência de Mídias
Interação e Cooperação em Espaços Digitais