

TUTORIAL DE INSCRIÇÃO

ATIVIDADES DE EXTENSÃO DA BRINQUEDOTECA

1. PASSO - Acessar o link do Sigaa UFPB:

<https://sigaa.ufpb.br/sigaa/link/public/extendao/visualizacaoAcaoExtendao/4768>

Após ter clicado no link acima, você será direcionado para esta página logo abaixo.

Universidade Federal da Paraíba
SIGAA
Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas
Acessível para Deficientes visuais
ENTRAR NO SISTEMA
João Pessoa, 15 de Novembro de 2019

VISUALIZAÇÃO DA AÇÃO DE EXTENSÃO

AÇÃO DE EXTENSÃO

Título: Brinquedoteca e Ludicidade: trocando experiências
Ano: 2019 Nº Bolsas Concedidas: 0 Nº Discentes Envolvidos: 11 Público Estimado: 100
Área Principal: EDUCAÇÃO Área do CNPq: Ciências Humanas
Unidade Proponente: CE - DEPARTAMENTO DE FUNDAMENTAÇÃO DA EDUCAÇÃO UNIDADES ENVOLVIDAS:
Tipo: EVENTO
Municípios de Realização: João Pessoa - PB Bananeiras - PB
Espaços de Realização: Auditório do Centro de Educação Brinquedoteca
Fonte de Financiamento: FINANCIAMENTO INTERNO (EDITAL Nº 02/2019 - FLUEX 2019)
Tipo do Evento: CICLO DE ESTUDOS Carga Horária: 15 Quantidade de Vagas: 130
Url da Ação: https://sigaa.ufpb.br/sigaa/link/public/extendao/visualizacaoAcaoExtendao/4768

RESUMO

Trata-se de um conjunto de atividades formativas, a serem desenvolvidas pela Coordenação da Brinquedoteca do Centro de Educação, em colaboração com o Conselho Técnico-Científico e outros parceiros. Ao constituir-se como um laboratório de práticas interdisciplinares, que tem no jogo, no brinquedo e na brincadeira os instrumentos potencializadores da formação profissional dos discentes dos cursos de Pedagogia tanto quanto potencializadores da formação humana das crianças atendidas, a Brinquedoteca do Centro de Educação possibilita à comunidade acadêmica voltar a atenção à importância da cultura lúdica e à necessidade de formação de nossos discentes e docentes para o uso desses instrumentos em práticas pedagógicas. Considerando o brincar uma atividade central, por meio da qual as crianças agem sobre o mundo e apreendem elementos da cultura, seu papel no processo de desenvolvimento infantil é notável, demarcando a importância de levantarmos tais possibilidades nos processos educativos que se dão em diversos espaços de socialização da criança, dentre os quais a brinquedoteca. À medida que a brincadeira assume tanto o seu

1. “Deslize para baixo” até o fim dessa página.

CLIQUE AQUI PARA FAZER A SUA INSCRIÇÃO

<< voltar

CLIQUE nesse botão para “Fazer sua inscrição na Palestra”

2. PASSO - Você será direcionado para a página do Login. Entre no sistema (com seu email e senha) e clique em entrar;

Caso **NÃO** tenha cadastro é só CLICAR em “**Ainda não possuo cadastro**” que está destacado em verde logo abaixo, após ter feito é só seguir as instruções novamente.

INFORME SEU E-MAIL E SENHA

E-mail:

Senha:

Entrar


Esqueci minha senha! **Ainda não possuo cadastro!**

<< voltar ao menu principal

2. Digite o seu login e clique em “Entrar”

3. PASSO - Agora você está na Página inicial -> Clique em "Cursos e Eventos Abertos";

3. Clique em "Cursos e Eventos Abertos".

4. PASSO – Na parte de baixo da página encontre o evento “Brinquedoteca e Ludicidade: trocando experiências” e clique na seta verde  ao lado dele para inscrever-se nesse evento.

4. Clique na "seta".


5. PASSO - Preencha o nome de sua instituição - clique no botão "confirmar inscrição" e confirme no "OK";

5. Digite o nome de sua "instituição".


Confirme a sua inscrição.

6. PASSO - Você se inscreveu no evento, agora se inscreva nas mini atividades desse evento clicando na parte de baixo no nome "Página Inicial" -> e em seguida "Cursos e Eventos Abertos" (ver o PASSO 3);

6. Clique para voltar à "página inicial".

7. PASSO - Lá embaixo encontre o Evento Brinquedoteca (ele está verde pois você se inscreveu) mas agora clique no símbolo do quebra cabeças  para inscrever-se nas mini atividades;

7. Clique para se inscrever nas mini atividades.

8. PASSO - A lista das mini atividades aparecerá, clique na seta verde  ao lado daquela que deseja se inscrever (ver o PASSO 5).