



### **III Seminário do Curso de Pedagogia Noturno OFICINAS**

#### **Os Mapas Mentais como estratégia metodológica para a cartografia escolar nos anos iniciais**

Os mapas mentais são importantes ferramentas para a compreensão da percepção espacial dos estudantes da Educação Básica. Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental podem ser utilizados como uma estratégia pedagógica capaz de motivar e despertar o desejo de conhecer o espaço vivido, bem como potencializar o desenvolvimento de habilidades e de competências de leitura e interpretação desse espaço. Assim, essa Oficina tem como objetivo fomentar o uso de mapas mentais como estratégia metodológica para a Cartografia Escolar nos Anos Iniciais da Educação Básica. Para sua realização, inicialmente, serão realizados relatos de aplicação da proposta com estudantes de Primeiro Ano do Ensino Fundamental (planejamento de Geografia realizado em uma Escola Municipal em 2016). Após, será abordada a análise dos mapas mentais. Na sequência construiremos e analisaremos mapas mentais dos grupos presentes na Oficina. Espera-se que a Oficina seja interativa e colabore com o uso de mapas mentais nas práticas pedagógicas dos participantes da proposta.



### **III Seminário do Curso de Pedagogia Noturno OFICINAS**

#### **Aprender jogando: possibilidades para a sala de aula**

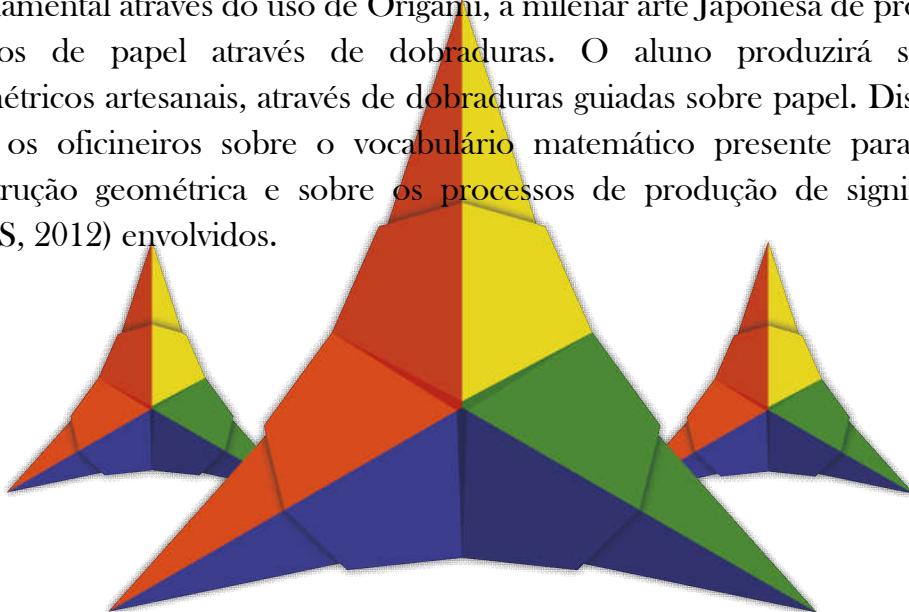
Esta oficina tem como foco a demonstração e o uso de jogos, direcionando-os para auxílio no aprendizado em sala. Os jogos são atividades de entretenimento que podem ser utilizadas ao favor de diversas áreas do conhecimento, competências e desenvolvimento de habilidades, sendo assim um complemento lúdico ambos à atuação do(a) professor(a) em sala e ao desenvolvimento do jogador. Discutiremos como se jogam os jogos e maneiras que permitirão a adaptação dos mesmos de acordo com diferentes necessidades curriculares a serem trabalhadas com os alunos. A oficina será dividida de acordo com os jogos trabalhados; desses, caracteriza-se-a-rão três momentos principais: 1 - Apresentação de cada jogo a ser trabalhado e como jogá-lo; 2 - Formas de repensar ou abordar os jogos apresentados. 3 - Jogar com o grupo participante com a finalidade de demonstração prática. Para que se aprenda jogando, é necessário considerar que o jogo seja de fácil compreensão e estabeleça alguma forma de desafio aos alunos, incentivando a participação ativa e dinâmica desses estudantes, opondo as aulas tradicionais, consideradas como tediosas. Buscaremos então propor através dessa oficina a utilização de jogos como uma forma alternativa de abordagem e consolidação do conteúdo em sala, distanciando-se do molde escolástico quanto ao que comumente concebe-se por estudar, principalmente nos anos iniciais. Acreditamos que o protagonismo é essencial no processo de aprendizado, dessa forma, os jogos são uma forma de potencializar o desenvolvimento uma vez que incita a participação dinâmica do sujeito no jogo, tendo de conhecer suas regras para poder jogá-lo.



### **III Seminário do Curso de Pedagogia Noturno OFICINAS**

#### **Educação matemática através de dobraduras: para dizer de pensamento geométrico em anos iniciais do Ensino Fundamental.**

A Base Nacional Curricular Comum enfatiza ao longo da Educação Básica o desenvolvimento do pensamento numérico, geométrico, algébrico, computacional, etc. Nesta oficina nos propomos a dizer sobre o desenvolvimento do pensamento geométrico em anos iniciais do Ensino Fundamental através do uso de Origami, a milenar arte Japonesa de produzir objetos de papel através de dobraduras. O aluno produzirá sólidos geométricos artesanais, através de dobraduras guiadas sobre papel. Discutirá com os oficineiros sobre o vocabulário matemático presente para cada construção geométrica e sobre os processos de produção de significado (LINS, 2012) envolvidos.

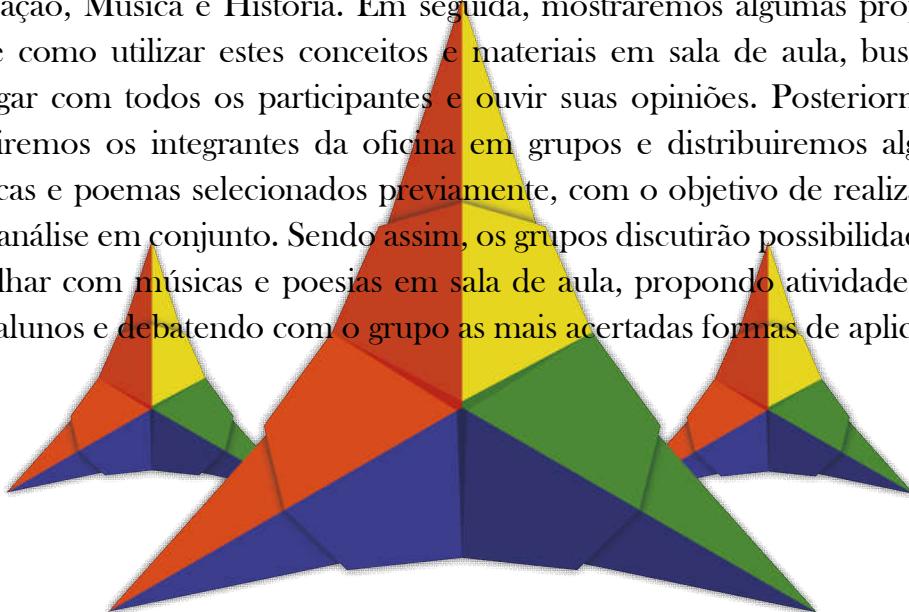




### **III Seminário do Curso de Pedagogia Noturno OFICINAS**

#### **Entre rabiscos perdidos e antigas canções: reflexões e propostas sobre o uso de poesias e músicas no ambiente escolar**

Por intermédio da realização desta oficina visamos possibilitar aos participantes possibilidades práticas de inclusão de músicas e poemas no universo escolar. Desse modo, iniciaremos a atividade com uma reflexão teórica sobre alguns conceitos fundamentais nas áreas de Literatura, Educação, Música e História. Em seguida, mostraremos algumas propostas sobre como utilizar estes conceitos e materiais em sala de aula, buscando dialogar com todos os participantes e ouvir suas opiniões. Posteriormente, dividiremos os integrantes da oficina em grupos e distribuiremos algumas músicas e poemas selecionados previamente, com o objetivo de realizarmos uma análise em conjunto. Sendo assim, os grupos discutirão possibilidades de trabalhar com músicas e poesias em sala de aula, propondo atividades para seus alunos e debatendo com o grupo as mais acertadas formas de aplicação.





### **III Seminário do Curso de Pedagogia Noturno OFICINAS**

#### **Oficina RPG Pedagógico: Narração interativa na educação**

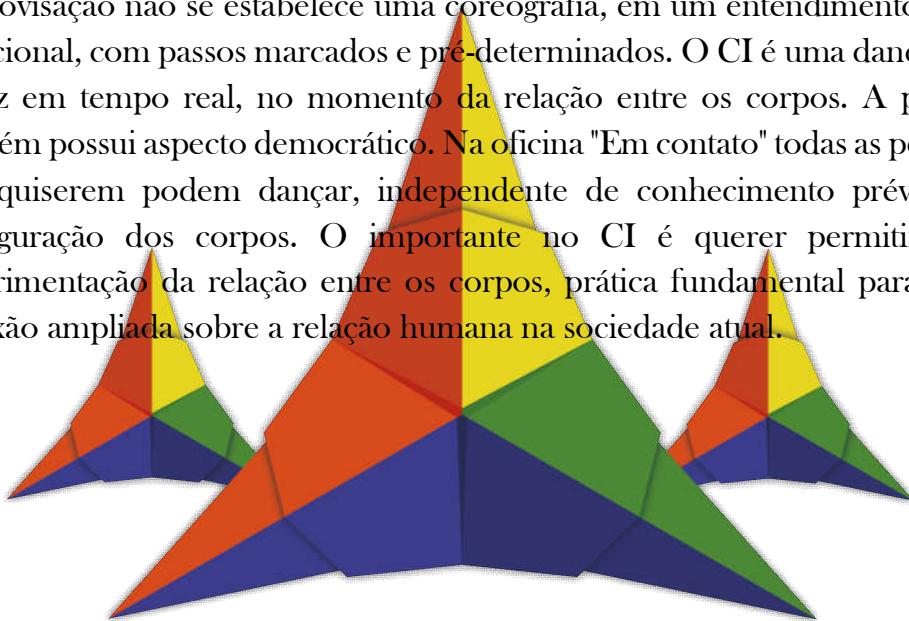
Os oficineiros participam do grupo de estudos autônomo de RPG pedagógico Assessoria Didática 20 (AD20) que se propõe a disseminar e experimentar a prática pedagógica do RPG. Esse jogo consiste em narrativas interativas mediadas por uma narradora ou narrador principal, nas quais há uma vinculação entre personagem e jogadora/jogador. Similar a um “teatro de mesa”, porém, geralmente, sem a necessidade de performar as ações, bastando falar as decisões do próprio personagem e esperar a validação da narradora ou narrador principal. Como o enredo de desenvolve no âmbito oral, não há necessidade de um tabuleiro na maioria dos casos, logo a imaginação é exercitada constantemente, principalmente, no que toca a imersão narrativa em um cenário descrito pelo narrador principal. Em seguida, importa elencar que há sempre a tomada de decisão de forma autônoma e em grupo, ou seja, a prática da narração interativa em que o personagem é uma espécie de representação do jogador, exercita o protagonismo do indivíduo em traçar planos e pesar as consequências das próprias escolhas, ao passo em que precisa lidar com o outro, negociar e discutir ideias colaborativamente. Durante a oficina daremos enfoque a tais aspectos e incentivaremos a elaboração de enredos jogáveis, além de uma breve demonstração de uma sessão.



### **III Seminário do Curso de Pedagogia Noturno OFICINAS**

#### **Jogos Teatrais e Contato Improvisação**

O contato-improvisação é uma prática de dança baseada no toque físico entre os corpos. Criada na década de 1970, pelo norte-americano Steve Paxton, a dança reflete sobre o modo como nossos corpos se relacionam, adaptando e estudando aspectos como equilíbrio, orientação no espaço, compartilhamento de peso, dentre outros. Pode-se dizer que no Contato-Improvisação não se estabelece uma coreografia, em um entendimento mais tradicional, com passos marcados e pré-determinados. O CI é uma dança que se faz em tempo real, no momento da relação entre os corpos. A prática também possui aspecto democrático. Na oficina "Em contato" todas as pessoas que quiserem podem dançar, independente de conhecimento prévio ou configuração dos corpos. O importante no CI é querer permitir-se a experimentação da relação entre os corpos, prática fundamental para uma reflexão ampliada sobre a relação humana na sociedade atual.

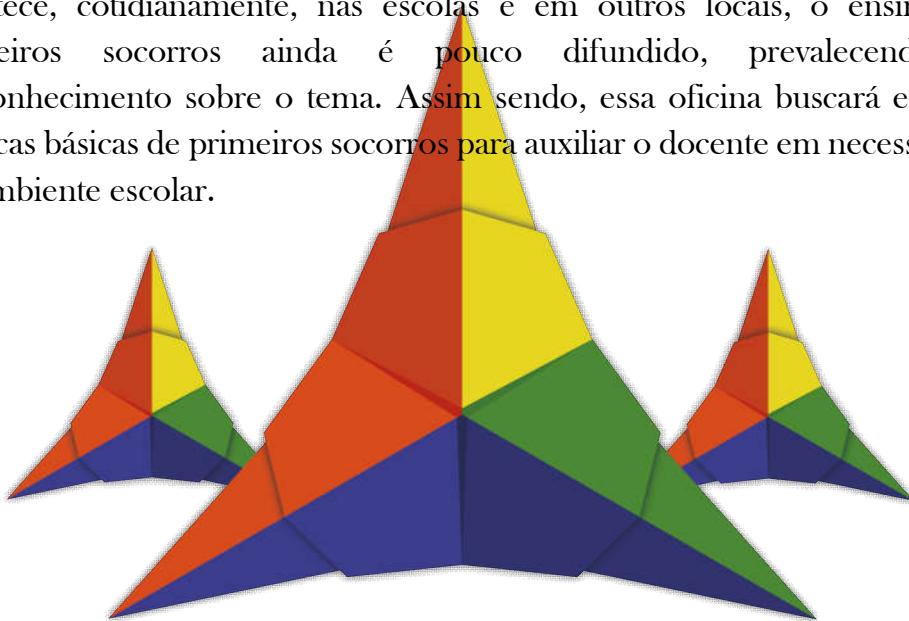




### III Seminário do Curso de Pedagogia Noturno OFICINAS

#### Guia básico de primeiros socorros para crianças

O aprendizado das técnicas de primeiros socorros compõe um importante conjunto de conhecimentos para a vida em sociedade. O propósito desta oficina é apresentar técnicas básicas de primeiros socorros voltadas, principalmente, para atender crianças no contexto escolar. Apesar de sua grande relevância, tendo em vista a quantidade de agravos à saúde que acontece, cotidianamente, nas escolas e em outros locais, o ensino de primeiros socorros ainda é pouco difundido, prevalecendo o desconhecimento sobre o tema. Assim sendo, essa oficina buscará ensinar técnicas básicas de primeiros socorros para auxiliar o docente em necessidade no ambiente escolar.

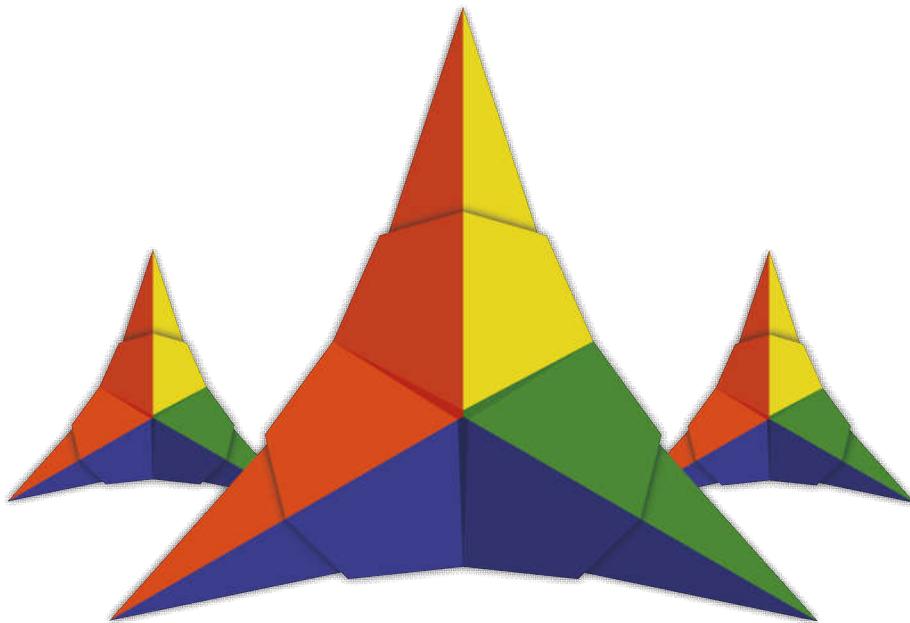




### **III Seminário do Curso de Pedagogia Noturno OFICINAS**

#### **Experiências em Teatro de formas animadas**

A oficina possui caráter prático e experimental e tem o objetivo de proporcionar o conhecimento de diferentes formas de manipulação de objetos e marionetes. Para tanto, serão realizados exercícios corporais e jogos de criação com materiais.

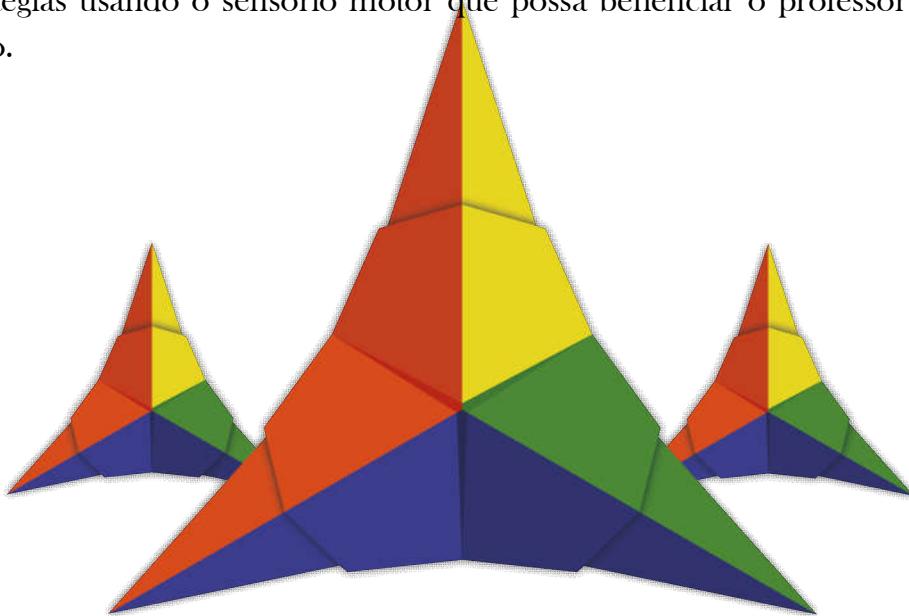




### **III Seminário do Curso de Pedagogia Noturno OFICINAS**

#### **Aprendendo através do senso motor**

Esta oficina tem como objetivo proporcionar a experimentação do senso motor através de um experimento com a falta de visão e sensações, e outro com o foco principal no tato. Com isto iremos analisar os relatos do grupo e juntos descobrir novos meios de como abordar isto em sala. Feito isto se espera que a Oficina seja de grande ajuda com o modo de criar novas estratégias usando o sensório motor que possa beneficiar o professor e seu aluno.





### **III Seminário do Curso de Pedagogia Noturno OFICINAS**

#### **Uma proposta de desenvolvimento do raciocínio lógico matemático com crianças dos anos iniciais do ensino fundamental**

A oficina proposta para esse espaço de formação de futuros professores da educação básica, tem por objetivo compartilhar uma proposta pedagógica de construção e desenvolvimento do raciocínio lógico matemático nos anos iniciais do ensino fundamental. Tal proposta é decorrente das experiências profissionais vivenciadas, em uma escola da rede privada de ensino de Santa Maria, com alunos dos anos iniciais do ensino fundamental, no componente curricular Laboratório de Matemática. Em linhas gerais o componente curricular, objetiva propiciar momentos lúdicos de aprendizagem e desenvolvimento do raciocínio lógico matemático através de materiais concretos, como jogos pedagógicos, material dourado, barrinhas de cuisinaire, tangram, entre outros. Considera-se o processo de reflexão sobre os desafios da prática docente, fonte inspiradora para a construção dessa proposta de oficina. Nesse sentido, propõe-se desenvolver desafios de Lógica Matemática, como o Sudoku e possibilidades de variações e adaptações do mesmo. O Sudoku, é um tipo de quebra-cabeça que se baseia na concordância racional de números. Os registros de sua origem apontam para o acrônimo da expressão japonesa “os números devem ser únicos”. Também, identifica-se registros de que o primeiro passatempo foi publicado no final da década de 1970, em Nova York. No entanto, apenas em 2004 ocorreu na Inglaterra a primeira publicação do Sudoku e desde então as publicações foram se espalhando pelo mundo inteiro, tornando-se uma febre internacional.



### **III Seminário do Curso de Pedagogia Noturno OFICINAS**

#### **Música, pra que te quero?**

O objetivo dessa oficina é trabalhar com os futuros professores questões relacionadas à música, trabalhando algumas ideias de brincadeiras e atividades, a música como recurso de aprendizagem em diversas áreas de ensino, possibilidades de fazer música com o próprio corpo e materiais não estruturados.

A música desenvolve a sensibilidade, criatividade, senso rítmico, prazer em ouvir música, desenvolve a imaginação, memória, concentração, atenção e respeito ao próximo.

