

Ementas das Oficinas propostas para 2016 em EMEBI:

1. Oficina de Leitura e Produção de texto

Habilitação exigida: Certificado acompanhado de histórico escolar e/ou diploma de Magistério em nível médio ou Licenciatura Plena em Pedagogia ou Normal Superior (habilitação para as séries iniciais) ou Declaração de Conclusão ou atestado de término de Pedagogia -com habilitação para as séries iniciais- somente para os concluintes de 2015.

Ementa: A oficina tem como objetivo propiciar um intenso e sistematizado contato dos alunos com diferentes linguagens, em especial a linguagem literária, sobretudo no que se refere ao ler para apreciar/fruir, conhecer/compreender.

Possibilitar aos alunos do Ensino Fundamental momentos para saborear e compartilhar as ideias de autores clássicos e contemporâneos da literatura universal, em especial os da literatura brasileira.

Estimular a leitura dos livros de literatura existentes no acervo da escola.

Ampliar a competência comunicativa, lendo e escrevendo textos socialmente relevantes, explorando o trabalho com uma diversidade de gêneros textuais.

Planejar, produzir, reescrever, revisar e publicar textos de acordo com os gêneros especificados para cada ano, produzindo textos coletivamente, em dupla ou individualmente.

2. Oficina de Brincadeiras e cantigas populares

Habilitação exigida: Certificado acompanhado de histórico escolar e/ou diploma de Magistério em nível médio ou Licenciatura Plena em Pedagogia ou Normal Superior (habilitação para as séries iniciais) ou Declaração de Conclusão ou atestado de término de Pedagogia -com habilitação para as séries iniciais- somente para os concluintes de 2015.

Ementa: A oficina tem como objetivo o resgate das brincadeiras e cantigas populares no contexto escolar. As brincadeiras e rodas cantadas são manifestações coletivas elaboradas a partir da cultura popular. Tais ações vieram contextualizar a ruptura das danças realizadas no período das cortes, onde buscava-se a padronização e geometrização do movimento. Tal ruptura nos apresentou a liberdade de movimentos, possibilitando a criação e a recriação de gestos.

Durante a história, o homem sempre utilizou a dança como linguagem para demonstrar alegrias e tristezas, cultuando a sua vida e morte, seus amores, as guerras e as crenças, sendo assim, uma forma de expressão dos sentimentos.

Muitas brincadeiras cantadas podem ser caracterizadas como formas de expressão do corpo que integram o folclore infantil, associando a musicalidade e movimentos como por exemplo, Escravos de Jó, Terezinha de Jesus, Marcha soldado e Ciranda-cirandinha. São inúmeras as que integram o folclore, porém existem aquelas que não fazem parte desse universo.

As brincadeiras e rodas cantadas, carregadas de ludicidade, estão ao alcance de qualquer pessoa, indiferente da faixa etária e limitações, pois TODOS podem dançar e vivenciar o ritmo, trazendo àquele que participa, satisfação emocional, física e social.

As cantigas de roda, também conhecidas como cirandas são brincadeiras que consistem na formação de uma roda, com a participação de crianças, que cantam músicas de caráter folclórico, seguindo coreografias. As letras das músicas geralmente são simples e trazem temas do universo infantil, sendo estimuladas com o acompanhamento de palmas, brinquedos ou instrumentos musicais feitos com sucata ou objetos do cotidiano.

3. **Oficina de Experiências Matemáticas**

Habilitação exigida: Certificado acompanhado de histórico escolar e/ou diploma de Magistério em nível médio ou Licenciatura Plena em Pedagogia ou Normal Superior (habilitação para as séries iniciais) ou Declaração de Conclusão ou atestado de término de Pedagogia -com habilitação para as séries iniciais- somente para os concluintes de 2015.

Ementa: Trata-se de uma oficina cujo objetivo é o enriquecimento curricular desenvolvido em todas as escolas de tempo integral. As atividades a serem desenvolvidas em Experiências Matemáticas devem envolver contextos e situações para que os alunos possam:

- ✓ Rever e/ou aprofundar conceitos e procedimentos matemáticos já estudados, por meio de metodologias diferenciadas e inovadoras como a resolução de problemas (incluindo problematizações de jogos), história da Matemática, uso de materiais concretos, novas tecnologias e projetos;

- ✓ Identificar os conhecimentos matemáticos como meios para compreender e transformar o mundo à sua volta e perceber o caráter de jogo intelectual, característico da Matemática, como aspecto que estimula o interesse, a curiosidade, o espírito de investigação e o desenvolvimento da capacidade para resolver problemas.

O enfoque na Oficina “Experiências Matemáticas” é a utilização dos jogos propostos no PNAIC- Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa.

4. **Professor de Oficina de Temas Transversais**

Habilitação exigida: Certificado acompanhado de histórico escolar e/ou diploma de Magistério em nível médio ou Licenciatura Plena em Pedagogia ou Normal Superior (habilitação para as séries iniciais) ou Declaração de Conclusão ou atestado de término de Pedagogia -com habilitação para as séries iniciais- somente para os concluintes de 2015.

Ementa: Temas transversais são temas (assuntos e conteúdos) desenvolvidos em todos os anos do ensino fundamental I. Priorizam a ética e os valores humanos bem como a cultura geral e regional e questões sociais. Classificam-se em ética, meio ambiente, saúde, pluralidade cultural, temas locais e orientação sexual. Visam a inter e a transdisciplinaridade que se pautam pela realização de Projetos e de outras atividades que abordam as mais variadas áreas do saber.

Segundo o MEC 1999, “são temas que estão voltados para a compreensão e para a construção da realidade social e dos direitos e responsabilidades relacionados com a vida pessoal e coletiva e com a afirmação do princípio da participação política. Isso significa que devem ser trabalhados, de forma transversal, nas áreas e/ou disciplinas já existentes”. Os temas transversais, nesse sentido, correspondem a questões importantes, urgentes e presentes sob várias formas na vida cotidiana.

Os temas transversais são assim adjetivados por não pertencerem a nenhuma disciplina específica, mas atravessarem todas elas como se a todas fossem pertinentes. Não requerem professores específicos, são os professores das salas comuns quem os aplicam. Eles fazem parte dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), criados a partir do Plano Nacional de Educação (PNE), estabelecido em 1999, os quais não constituem uma imposição de conteúdos a serem ministrados nas escolas. São apenas propostas nas quais as secretarias e

as unidades escolares poderão se basear para elaborar seus próprios planos de ensino.

5. **Professor da Oficina *Khan Academy*:**

Habilitação exigida: Certificado acompanhado de histórico escolar e/ou diploma de Magistério em nível médio ou Licenciatura Plena em Pedagogia ou Normal Superior (habilitação para as séries iniciais) ou Declaração de Conclusão ou atestado de término de Pedagogia -com habilitação para as séries iniciais.

Ementa: O PROJETO KHAN ACADEMY, é uma iniciativa da Fundação *Lemann* que une tecnologia educação, oferece o ensino gratuito para qualquer pessoa em qualquer lugar. Possui uma plataforma digital que conta com metodologia específica para o ensino de Matemática por meio da tecnologia, utilizando vídeo aulas via web fundamentada em práticas significativas para os alunos dos 3º, 4º e 5º anos. É uma iniciativa inovadora que tem como objetivo contribuir para a melhoria do aprendizado dos alunos em matemática por meio de uma plataforma adaptativa, que contém vídeo aulas, exercícios e relatórios semanais para alunos, professores e coordenadores, para que os mesmos acompanhem o índice de habilidades desenvolvidas. A plataforma é uma poderosa ferramenta para a personalização, formação, acompanhamento contínuo da aprendizagem que auxilia professores a alunos a avançar, de acordo com seu ritmo e estágio de aprendizagem. Tanto o professor quanto o aluno aprendem continuamente por meio de uma autoaprendizagem, mediação e tutoria. Oferece uma aprendizagem significativa para todos. O professor do PROJETO KHAN ACADEMY; terá formação presencial com a equipe técnico-pedagógica da Fundação *Lemann* semestralmente, além de ser acompanhando e orientado pela Coordenadoria da SME e equipe gestora da Escola em que atua; não precisará preparar as suas aulas, terá que apenas “incrementá-las”; poderá participar de todos os cursos online que a Fundação *Lemann* vier a oferecer (co.laboratorio); acompanhar por meio das redes sociais- *Facebook* , *Youtube*, *Twitter*, *Instagram*, *Newslett*; e aperfeiçoar a sua prática docente cotidianamente. A modernidade não tem volta, os desafios propostos pela PLATAFORMA *KHAN ACADEMY* impulsionam um novo olhar para as possibilidades e potencialidades individuais que são os pilares para a Educação Inclusiva.

6. Professor de Oficina de Arte e Cultura

Habilitação exigida: 1) Certificado acompanhado de histórico escolar e/ou diploma de licenciatura plena em Educação Artística; Certificado acompanhado de histórico escolar e, Declaração/atestado de conclusão/término de Ed. Artística (para os concluintes de 2015) e, caso não haja candidatos habilitados: 2)diploma de Licenciatura Plena em Letras ou Declaração/atestado de conclusão/término de Letras (para os concluintes de 2015). 3) Diploma de licenciatura plena em Pedagogia (habilitação para séries iniciais) ou certificado acompanhado de histórico escolar, ou Declaração/atestado de conclusão/término de Pedagogia- com habilitação para as séries iniciais do E.F (para os concluintes de 2015).

Ementa: Arte e Cultura são sempre usadas como se uma fosse sinônimo da outra, mas elas não são. Cultura é muito mais abrangente, pois se refere a tudo aquilo que nós, humanos, pusemos no mundo, seja religião, ciência, culinária, moda, até todos os tipos de máquinas e seus produtos.

Arte é a atividade humana ligada a manifestações de ordem estética, feita por artistas a partir de percepção, emoções e ideias, com o objetivo de estimular esse interesse de consciência em um ou mais espectadores, e cada obra de arte possui um significado único e diferente.

Arte é um termo que vem do latim, e significa técnica/habilidade. A definição de arte varia de acordo com a época e a cultura, por ser arte rupestre, artesanato, arte da ciência, da religião e da tecnologia. Atualmente, arte é usada como a atividade artística ou o produto da atividade artística. A arte é uma criação humana com valores estéticos, como beleza, equilíbrio, harmonia, que representam um conjunto de procedimentos utilizados para realizar obras. A arte apresenta-se através de diversas formas como, a plástica, música, escultura, cinema, teatro, dança, arquitetura etc. Existem várias expressões que servem para descrever diferentes manifestações de arte, por exemplo: artes plásticas, artes cênicas, arte gráfica, artes visuais, etc.

Arte - Música; - Dança / Coreografia; Arte - Pintura; Arte - Escultura / Arquitetura; Arte - Teatro; Arte - Literatura; Arte - Cinema; Arte - Fotografia; Arte - Histórias em Quadrinhos; Arte - Jogos de Computador e de Vídeo; Arte - Arte digital.

Cultura significa todo aquele complexo que inclui o conhecimento, a arte, as crenças, a lei, a moral, os costumes e todos os hábitos e aptidões adquiridos pelo ser humano não somente em família, como também por fazer parte de uma sociedade da qual é membro.

A cultura é um conceito que está sempre em desenvolvimento, pois com o passar do tempo ela é influenciada por novas maneiras de pensar inerentes ao desenvolvimento do ser humano.

Cada país tem a sua própria cultura, que é influenciada por vários fatores. A cultura brasileira é marcada pela boa disposição e alegria, e isso se reflete também na música, no caso do samba, que também faz parte da cultura brasileira.

7. Professor de Oficina de Iniciação Desportiva

Habilitação exigida: Certificado acompanhado de histórico escolar e/ou diploma de licenciatura plena em Educação Física, ou Declaração de Conclusão ou atestado de término de Ed. Física -somente para os concluintes de 2015 e comprovação do registro profissional no CREF (Conselho Regional de Educação Física), através da cédula profissional.

Ementa: Os jogos desportivos coletivos são constituídos por várias modalidades esportivas - voleibol, futsal, futebol, handebol, polo aquático, basquetebol - entre outros e, desde sua origem, têm sido praticados por crianças e adolescentes dos mais diferentes povos e nações. Sua evolução é constante, ficando cada vez mais evidente seu caráter competitivo, regido por regras e regulamentos. Por outro lado, os autores da pedagogia do esporte também têm constatado a importância dos jogos desportivos coletivos para a educação de crianças e adolescentes de todos os segmentos da sociedade brasileira, uma vez que sua prática pode promover intervenções quanto à cooperação, convivência, participação, inclusão, entre outros.

A prática de atividades desportivas disponibiliza para a criança muitas oportunidades de relações e aprendizagem social, pois ela irá interagir com outras crianças e também com adultos. “[...] a atividade física é, desde a infância, o meio pelo qual a criança afirma sua independência e seus primeiros contatos sociais, sendo fundamental ao seu desenvolvimento psicofísico de forma geral”.

Pode-se afirmar que o domínio dos movimentos considerados básicos, torna a criança apta a organizar da melhor forma possível uma composição complexa de qualquer movimento. Portanto, torna-se importante que o trabalho, na iniciação esportiva leve em consideração os pressupostos da abordagem crítico-superadora de Educação Física, permita o desenvolvimento motor que capacita a rápida e fácil aprendizagem dos movimentos esportivos complexos, contribua com a futura utilização da técnica fazendo com que a criança e o adolescente esteja apto a solucionar problemas de "tempo" e de "espaço" que se apresentam nas várias situações de jogo.

A iniciação esportiva é o período em que a criança começa a aprender de forma específica e planejada a prática esportiva. Procurando uma iniciação esportiva que contemple toda a complexidade humana, como o período em que a criança inicia a prática regular e orientada de uma ou mais modalidades esportivas, e o objetivo imediato é dar continuidade ao seu desenvolvimento de forma integral, não implicando em competições regulares.

8. **Professor de Oficina de Recreação**

Habilitação exigida: Certificado acompanhado de histórico escolar e/ou diploma de licenciatura plena em Educação Física, ou Declaração de Conclusão ou atestado de término de Ed. Física -somente para os concluintes de 2015 e comprovação do registro profissional no CREF (Conselho Regional de Educação Física), através da cédula profissional.

Ementa: A educação física e a recreação são duas atividades importantíssimas no desenvolvimento de uma criança em fase escolar. Mas infelizmente algumas escolas retiram essas atividades da grade escolar por pensarem que são ensinamentos dispensáveis.

Ao brincar na educação física e na recreação, a criança adquire aprendizados de forma natural, gradativa e muito prazerosa, desenvolvendo habilidades como integração com o grupo, locomoção, raciocínio, espírito esportivo, resistência física e psicológica, criação de estratégias, motivação, criatividade, comunicação, espírito de liderança, noções de tempo e espaço, compreensão dos limites dos outros, interpretação de situações, curiosidade, motricidade, coragem, desinibição, convivência, saber perder, respeito ao próximo, aceitação de limites e o reconhecimento de que eles são necessários, saber

esperar, autonomia, atenção, cooperação. Tudo isso reconhecendo erros e aprendendo a corrigi-los em competições sadias.

Aplicar essas atividades do ensino infantil até o ensino médio é uma obrigação da instituição garantida pela Declaração Universal dos Direitos da Criança, no artigo 7º, que enfatiza o direito ao brincar: “Toda criança terá direito a brincar e a divertir-se, cabendo à sociedade e às autoridades públicas garantir a ela o exercício pleno desse direito”.

A recreação é o meio de a criança conhecer a realidade que a cerca, manipulando a realidade, explorando, criando e recriando, desenvolvendo e exercitando, tudo se torna uma tarefa de alegria. Mostrar de outra forma de um outro ponto de vista uma realidade.

Recreação é toda atividade espontânea, divertida e criadora que as pessoas buscam para promover sua participação individual e coletiva em ações que melhorem a qualidade de vida e para satisfazer sua necessidade de ordem física, psíquica ou mental e cuja realização lhe proporciona prazer.

9. **Professor de Oficina de Xadrez**

Habilitação exigida: Certificado acompanhado de histórico escolar e/ou diploma de licenciatura plena em Educação Física, ou Declaração de Conclusão ou atestado de término de Ed. Física -somente para os concluintes de 2015 e comprovação do registro profissional no CREF (Conselho Regional de Educação Física), através da cédula profissional.

Ementa: O xadrez é um dos jogos mais populares do mundo, sendo praticado por milhões de pessoas em torneios (amadores e profissionais), clubes, escolas, pela internet, por correspondência ou informalmente. Há uma estimativa de cerca de 605 milhões de pessoas em todo o mundo que sabem jogar xadrez e destas, 7,5 milhões são filiadas a uma das federações nacionais que existem em 160 países em todo o mundo.

O xadrez é um jogo de tabuleiro, de caráter competitivo, disputado entre dois participantes. Cada um é representado por peças de cores opostas, geralmente são utilizadas pretas e brancas. O objetivo do jogo é conquistar o “rei” de seu adversário.

Para jogar é necessário um tabuleiro composto por oito colunas e oito linhas, o que resulta em 64 casas possíveis para a mobilidade das peças. As peças são

compostas de oito peões, duas torres, dois cavalos, dois bispos, uma rainha e um rei.

Cada peça tem sua particularidade no modo de movimentar-se sobre o tabuleiro. Ao peão, são apenas permitidos movimentos frontais, de modo que o primeiro movimento de cada peão pode abranger duas casas, os outros movimentos se restringem a uma casa à frente. Embora se movimente para frente, o ataque do peão sempre ocorre na diagonal. A torre pode correr, sem restrições de número de casas, para frente/trás/direita/esquerda. O cavalo realiza movimentos em “L” (duas casas em um sentido e uma casa em sentido perpendicular àquele), para qualquer direção. O movimento do bispo ocorre, assim como no caso das torres, sem limitação de casas, porém apenas no sentido diagonal. A rainha tem livre movimentação no jogo. O rei pode apenas ser movimentado de casa em casa, ainda que em qualquer direção do tabuleiro.

A movimentação das peças, por parte dos jogadores, é feita a partir de estratégia bastante pensada. É por isso que se costuma usar o xadrez como analogia para quaisquer outras ações de estratégias, como as ações políticas, por exemplo.

O xadrez possibilita, frequentemente, como ponte, reunindo criança de sexos, idades e raças diferentes em uma atividade onde todos podem participar. O jogo ajuda a construir amizades individuais, bem com o espírito escolar, além de ensinar a criança como ganhar com cortesia e não desistir após uma derrota. Para crianças com necessidade de ajuste, o xadrez conduz o aumento da motivação, melhor comportamento, melhora a autoestima e até mesmo maior frequência escolar. O xadrez provê uma saída social positiva, uma atividade recreativa saudável que pode ser aprendidas com facilidade e desfrutadas em qualquer idade.

O jogo de xadrez vem sendo introduzido em muitas escolas do país como uma maneira de auxiliar os alunos no desenvolvimento de algumas habilidades básicas para o seu melhor desempenho educacional, como a concentração, raciocínio, além de auxiliá-los no desenvolvimento da Inteligência Lógico-Matemática e Inteligência Espacial.