PIAGET, VIGOTSKI, WALLON E A PEDAGOGIA LOGOSÓFICA

Esse curso propõe o diálogo entre a Psicologia e a Pedagogia com o objetivo de identificar como esses autores, dentro de suas abordagens teóricas, podem nos ajudar a pensar em situações de aprendizagem na sala de aula. Dentro da perspectiva construtivista, faremos uma revisão de aspectos pontuais das pesquisas de base do desenvolvimento e de construção do conhecimento para entender como o aluno pode ser autor e protagonista de seu próprio processo de aprendizagem. Nessa oportunidade, também ressaltaremos como a Pedagogia Logosófica vem ampliar essas abordagens, fazendo com que o aluno tenha consciência e domínio de si mesmo em seu processo formativo, tendo em vista sua tríplice configuração biopsicoespiritual.

O curso é destinado a professores e coordenadores do Ensino Infantil e Fundamental.

APRENDENDO POR MEIO DE IMAGENS ANALÓGICAS

A utilização das imagens analógicas favorece a ilustração do que se quer ensinar às crianças, contribuindo para que elas compreendam melhor alguns conceitos e possam observar as próprias atuações. As imagens analógicas possibilitam explorar os aspectos que englobam desde os elementos que estão mais próximos do entendimento da criança até os mais abstratos.

A PSICOMOTRICIDADE E A GRAFOMOTRICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL – MOVIMENTOS ESSENCIAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

A Psicomotricidade contribui de maneira expressiva para a formação e estruturação do esquema corporal, incentivando a prática do movimento em todas as etapas da vida da criança.

Na Educação Infantil, a criança busca experiências em seu próprio corpo, formando conceitos e organizando o esquema corporal. A abordagem da psicomotricidade permitirá a compreensão da forma como a criança toma consciência do seu corpo e das possibilidades de se expressar por meio dele, localizando-se no tempo e no espaço.

A grafomotricidade é o conjunto das funções motoras referente ao desenvolvimento da atividade gráfica, ou seja, é a soma de habilidades básicas para o desenvolvimento da pré-escrita. Ela é responsável por construir um grupo de funções neurológicas e musculares que dão a possibilidade aos movimentos motores na escrita, assim como em outros registros gráficos que praticamos em nossa vida. Além disso, a grafomotricidade está ligada à práxia fina, responsável pelo uso dos pequenos músculos das mãos, englobando principalmente a atividade manual e digital, ocular, labial e lingual. A grafomotricidade passa por um processo de construção e desenvolvimento gradual até que a criança chegue à escrita de fato.

MAPAS MENTAIS

Mapas mentais e registros gráficos são maneiras de organizar os pensamentos e ideias de forma a estabelecer, com o auxílio de recursos visuais, as relações entre eles. A visão do todo e das partes, o poder de síntese, de organização e de memorização são características que podemos desenvolver em nossa inteligência por meio destas formas de registro. Nessa oficina, apresentaremos de forma sintética aspectos teóricos e práticos para a elaboração de mapas mentais e registros gráficos.

A IMPORTÂNCIA DO ATO DE BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL DE ACORDO COM A BNCC

O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois favorece a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, dessa forma, uma relação estreita entre o jogo e o aprendizado. O brincar não é somente recrear, é um ato de comunicar-se consigo mesmo e com o mundo. O ato de brincar é favorecer uma aprendizagem prazerosa, simples, alegre, descontraída e que proporcione que a criança estabeleça regras constituídas por ela mesma e pelo grupo, contribuindo, assim, com a interação. Afinal os eixos estruturantes de acordo com a BNCC são a interação e a brincadeira que asseguram os 6 direitos de aprendizagem: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. Quando a criança brinca, ela está refletindo, desenvolvendo sua autonomia, sua criatividade, sua capacidade de fazer-se entender e demonstrar sua opinião e, ainda, compreender pontos de vistas diferentes. As brincadeiras podem ser utilizadas como ferramentas pedagógicas, pois desenvolvem a imaginação, a internalização de conhecimentos e a interação com o mundo. O professor deve ser um mediador que percebe as necessidades das crianças e propõe atividades desafiadoras, contribuindo, dessa forma, para a aprendizagem e o desenvolvimento de cada uma delas.

APRENDIZAGEM CRIATIVA – ESTÍMULO AOS DISCENTES A PARTICIPAÇÃO ATIVA NA AQUISIÇÃO DO CONHECIMENTO.

A aprendizagem criativa oportuniza o desenvolvimento de uma série de competências gerais da BNCC. A principal delas é a própria criatividade, a partir do momento em que envolve os estudantes na criação de uma série de produtos, de soluções e de processos, estimulando-os a se ver como um criador, um inovador. Essa atividade promove o desenvolvimento de indivíduos que pensam e atuam de forma criativa, colaborativa e sistemática. A aprendizagem criativa concentra-se na construção de ambientes de aprendizagem centrados em 4 pilares, chamados de 4P´s: projeto, paixão, pares e pensar brincando. Os elementos norteadores incluem a capacidade de olhar o mundo com olhares diferentes e de pensar em soluções alternativas para uma mesma questão. A brincadeira e a exploração livre permitem o exercício da criatividade e a exploração das coisas de uma maneira diferente e lúdica. A exploração livre permite diminuir a pressão de que o primeiro caminho é o certo e a criança percebe que o erro não é ruim, é parte do processo, é só um caminho que não o levou aonde espera. O professor tem dois papéis principais na Aprendizagem Criativa: um é o de designer do espaço, criando o contexto, o enredo, a história, escolhendo os materiais e a disposição da sala. A partir desse espaço, as crianças entram no mundo da imaginação. Outro papel do educador é o de mediador, de facilitador do processo.

DO FILME AO LIVRO

O presente curso tem por objetivo compartilhar ideias que estimulem a leitura, na adolescência, e abordar a importância de sua prática para a vida.

Dentro da concepção logosófica de homem, como ser biopsicoespiritual, o curso abordará também a relevância do ser humano realizar uma leitura de si mesmo, de sua própria vida, ou seja, voltar-se para dentro de si, para o seu mundo interno.

Por meio dessa leitura, ele identificará suas virtudes, valores e, ainda, descobrirá que os aspectos negativos de sua personalidade podem ser modificados por ele mesmo, tornando sua vida mais feliz.

Público alvo: Docentes do Ensino Fundamental 2 e Médio.

JOGOS COOPERATIVOS – TRABALHANDO AS HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS

O presente curso tem por objetivo apresentar o conceito de jogos cooperativos e a sua importância no processo ensino-aprendizagem, já que se constituem em uma importante ferramenta no desenvolvimento das habilidades socioemocionais presentes na BNCC.

Será um curso eminentemente prático em que os participantes serão envolvidos em jogos e experimentarão o despertar de tais habilidades.

Público alvo: Docentes do Ensino Infantil, Fundamental e Ensino Médio.