
Anne Leticia de Sousa Cipriano Barros



Universidade Federal do Pará

Disciplina :Oficina Pedagógica.

Professores:Cristina Vaz, Dionne Monteiro e Marcio Lima

EXPERIÊNCIA

CURADORIA CRIATIVA

OFICINA PEDAGÓGICA
PROFESSORES: CRISTINA
VAZ E DIONNE MONTEIRO.

Curadoria de produtos e processos criativos e inovadores

ANNE LETÍCIA BARROS

*ELABORAÇÃO DE INFOGRÁFICO DE CADA
PRODUTO/PROCESSO SELECIONADO.*

RESULTADO DA CURADORIA

OFICINA DE MÁ S NOTÍCIAS



Habilidades de comunicação

A oficina de más notícias foi organizada para médicos e discentes de medicina. E foi estruturada com as seguintes etapas metodológicas com uso de técnicas de metodologia ativa.



Atividade Teórica

Objetivo apresentar aos participantes os conceitos acerca de comunicação, temas referentes a comunicação na saúde, estratégias e aspectos técnicos e psicoemocionais do médico voltados para o preparo da comunicação de notícia difícil.



Role play

método educacional psicodramático, desenvolvido por Romaña (1987). Por este método, o conhecimento decorre de uma aprendizagem simultânea à experiência de vida. A vivência do dia a dia é vista em todas as suas nuances, facilitando a compreensão da didática interpessoal.



Roda de conversa

consiste em um método de participação coletiva de debate sobre determinada temática promovendo o diálogo entre os sujeitos, que se expressam e escutam seus pares e a si mesmos por meio do exercício reflexivo (MOURA; LIMA, 2014).



Discussão em grupos

Análise crítica da simulação, a relação estabelecida entre "médico-paciente"/"paciente-familiar" e refletir sobre as informações e opiniões expostas pelo grupo dos observadores e dos atuantes na simulação (RABELO; GARCIA, 2015).

RESULTADO DA CURADORIA

O SOFTWARE DE PROGRAMAÇÃO SCRATCH NA FORMAÇÃO INICIAL DO PROFESSOR DE MATEMÁTICA POR MEIO DA CRIAÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM

1 INTRODUÇÃO AO SCRATCH

O Scratch é um software de programação gráfico desenvolvido pelo MIT (Massachusetts Institute of Technology), que permite a criação de projetos com recursos multimídia, como animações, simulações, tutoriais e jogos digitais.



2 MOVIMENTANDO ATORES E DESENHANDO PADRÕES

O Scratch possui blocos de comandos de movimento relativo, que são aqueles que dependem de algo ou são relativos a algo, os de movimento absoluto, que são aqueles que levam diretamente para a posição desejada e mais alguns outros tipos de comandos de movimento.

3 CRIANDO ANIMAÇÕES E INTRODUZINDO SONS

criar animações e efeitos de imagem utilizando os blocos da paleta Aparência e introduzindo áudios, músicas e vozes nos projetos por meio da paleta Som.



4 BLOCOS PERSONALIZADOS E BROADCASTIN

O Scratch contém três blocos de broadcast: quando receber, envie a todos e envie a todos e espere. Esses blocos coordenam o trabalho de vários atores ao mesmo tempo, fazendo que executem os seus scripts ao receberem as mensagens.



5 AS VARIÁVEIS NO SCRATCH

O Scratch suporta três tipos de dados: os valores booleanos, que são os verdadeiros e falsos, números, que podem ser inteiros ou decimais e strings, que armazenam palavras, números e símbolos, como por exemplo +, -, @.



Link de acesso ao texto

originalfile:///C:/Users/anne/Desktop/OFICINA%20PEDAGOGICA/SOFTWARE%20SCRAHT.pdf

Infográfico produzido por Anne Letícia Barros

RESULTADO DA CURADORIA

ELABORAÇÃO DE UMA SEQUENCIA DIDÁTICO PEDAGÓGICA UTILIZANDO METODOLOGIAS ATIVAS EM CENÁRIO DE SIMULAÇÃO REALÍSTICA.

OBJETIVO

O trabalho trata sobre o processo de elaboração e testagem de uma sequência didático pedagógica para profissionais da área da saúde. Dentre as atividades propostas há o desenvolvimento de conceito de simulação realística como metodologia ativa; Construção de cenários; Construção de Checklist e orientação sobre técnica de Moulagem (maquiagem artística).

ETAPAS

SIMULAÇÃO REALÍSTICA

- 1** Definição e conceito de simulação realística como metodologia ativa
- 2** Construção de cenários
- 3** Construção de Checklist
- 4** Orientação sobre técnica de Moulagem (maquiagem artística)
- 5** •Aplicação Prática da Simulação Realística

Link de acesso ao texto original

<file:///C:/Users/annel/Desktop/OFICINA%20PEDAGOGICA/TRABALHO%20SAÚDE.pdf>

Infográfico produzido por Anne Leticia Barros

CRIANDO UM AMBIENTE DE APRENDIZAGEM NA SALA DE AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA

PROJETOS

.Projeto 1: Construindo um ambiente de aprendizagem através do ensino de Língua Portuguesa- a produção do gênero Debate regrado

Reconfigurar o Ambiente de Aprendizagem em favor de uma educação linguística voltada para a cidadania, o primeiro projeto tem as práticas de oralidade como objeto de aprendizado central.



Projeto 2: Buscando a voz do aluno e conhecendo os pontos de vista: do tribunal à produção do gênero Artigo de Opinião.

Coloca em ação a “Hipótese da via de mão dupla” em que Miranda (2006; cf. subseção 2.1.1.4 do documento dissertativo), ancorada no princípio da MODELAGEM, defende a interação entre o Conhecimento Velho, já dominado pelo aluno e o Novo, isto é, os recursos que cabe ao professor ajudar a construir, a partir de uma ação diagnóstica, de modo a ampliar o repertório do aluno



Projeto 3: “Dando ao público” seus saberes e opiniões - a produção do gênero Seminário.

Tem como meta tornar público conhecimentos e opiniões dos alunos e fazer com que suas vozes fossem ouvidas para além da sala de aula.



EXPERIÊNCIA

OFICINA: CRIANDO UM AMBIENTE DE APRENDIZAGEM CRIATIVA



MINISTRANTES: ANNE BARROS E JESSICA CARDOSO

CRIANDO UM AMBIENTE DE APRENDIZAGEM CRIATIVA

PPGCIMES 2019

*ELABORAÇÃO DE UMA OFICINA EM DUPLA (JESSICA CARDOSO)
COM TEMA ESCOLHIDO A PARTIR DOS PROCESSOS E PRODUTOS
DAS CURADORIAS.*

CONVITE DA OFICINA

Convite

Oficina: Criando um ambiente de aprendizagem criativa



Dia 07 de maio às 9h30

Auditório do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a
Ensino e Extensão



Ministrantes: Anne Barros e
Jessica Cardoso

MOMENTOS DA OFICINA

Kits para criatividade



Produção das maquetes de Ambientes de aprendizagem criativa



EXPERIÊNCIA

OFICINA DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM



ATIVIDADE: ESCOLHER UM OBJETO DE APRENDIZAGEM APRESENTADO DURANTE A OFICINA E FAZER UMA APRESENTAÇÃO RELACIONANDO COM A ARTE.

RESULTADO DA ATIVIDADE

TRIÂNGULO DE REULEAX *POR ANNE BARROS*

Quando iríamos imaginar que o centro (o meio), na verdade, pode não ser exatamente o centro, mas sim o conjunto de centros diferentes. (cada um na sua vez).

O que é isso?
Bruxaria? ou Mágica?

não, não... isso é matemática.

Melhor dizendo, é um triângulo, mas não qualquer triângulo. É um que pode fazer um quadrado.

Nossa! Sério? que babado?

É assim que chegamos onde nem imaginamos chegar . Para alguns é só ciência.

Para mim. É uma arte.

A arte de calcular...

Calcular várias possibilidades da vida,
simplesmente buscando sempre nos aperfeiçoar.

