



Educação INOVADORA do Senac RN

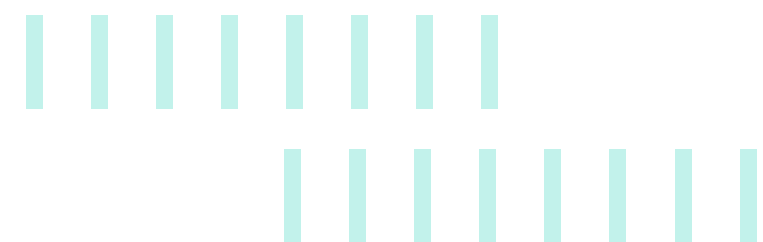
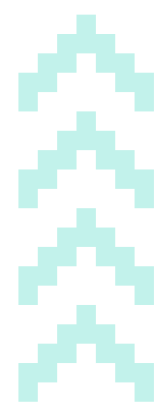


Melhores práticas **2023**

 **Fecomércio RN** •  **Senac**

Sistema Comércio





**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Educação inovadora do Senac RN [livro eletrônico]
: melhores práticas 2023 / organização
Priscilla Silveira, Lucélia Freitas,
Emanuelle Araújo. -- Natal, RN : Senac RN, 2023.
PDF

ISBN 978-65-999694-1-6

1. Educação 2. Ensino - Finalidades e objetivos
3. Inovação tecnológica 4. Gamificação 5. Prática
pedagógica 6. Professores - Formação 7. Tecnologia
educacional I. Silveira, Priscilla. II. Freitas,
Lucélia. III. Araújo, Emanuelle.

24-193831

CDD-370.71

Índices para catálogo sistemático:

1. Professores : Formação contínua : Educação 370.71

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415

**Educação
INOVADORA**

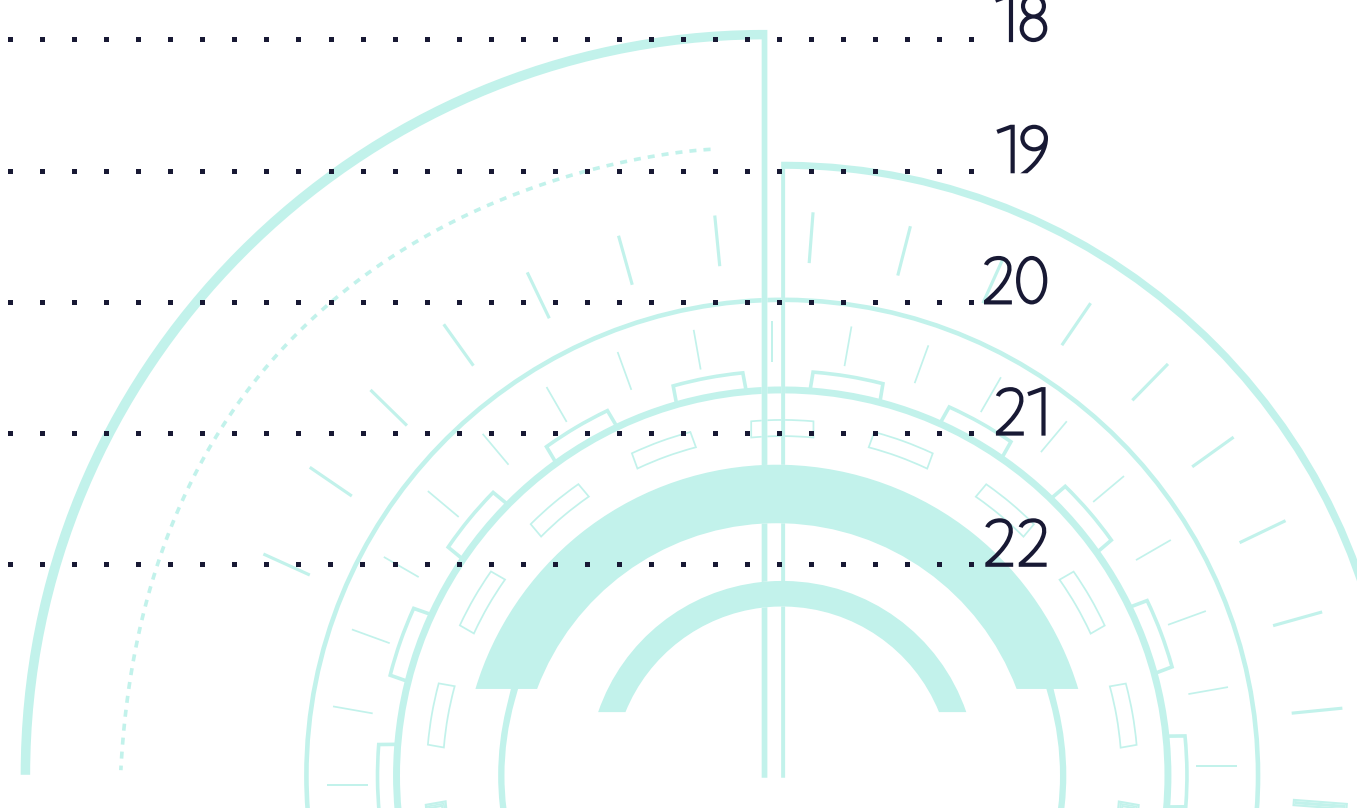
Fecomércio RN · Senac

Sistema Comércio

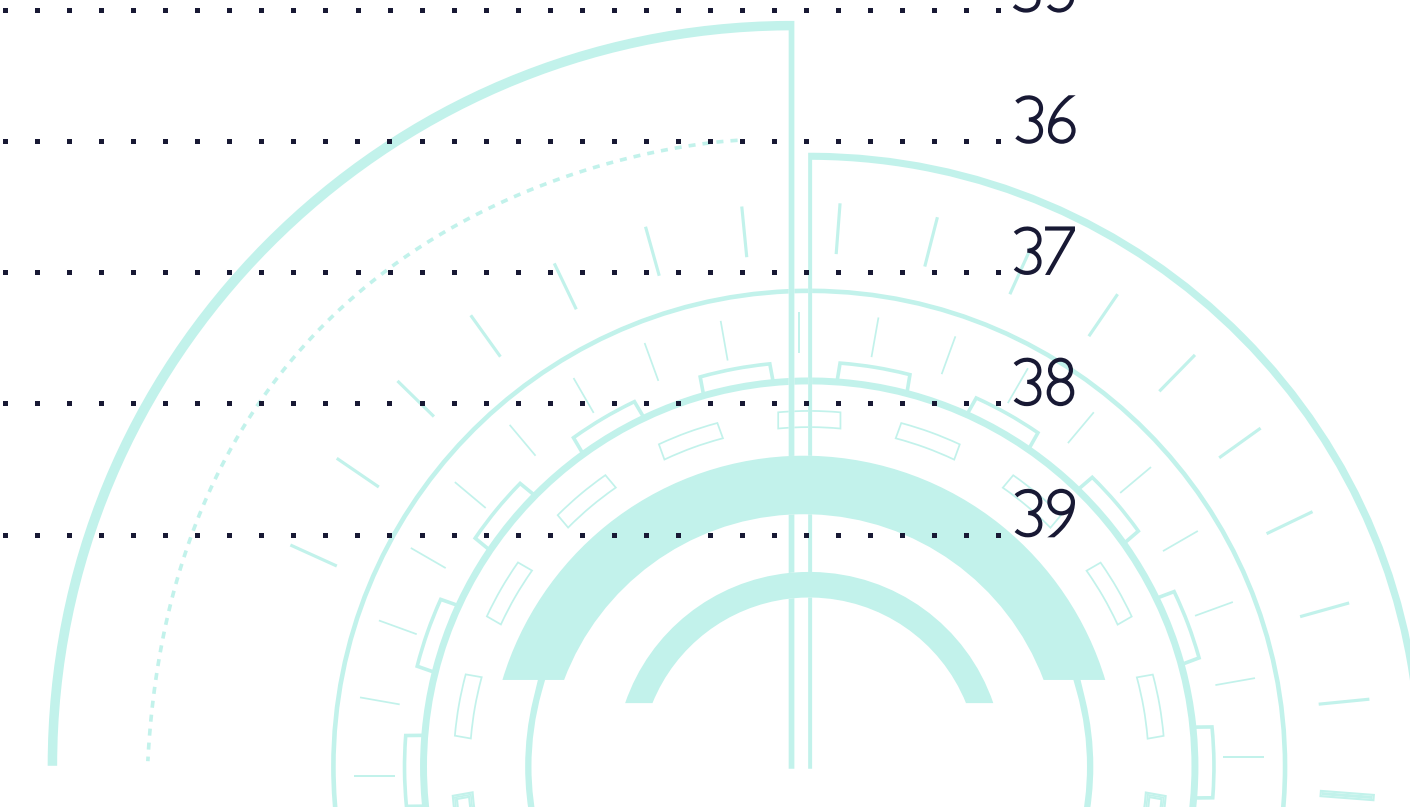
SUMÁRIO



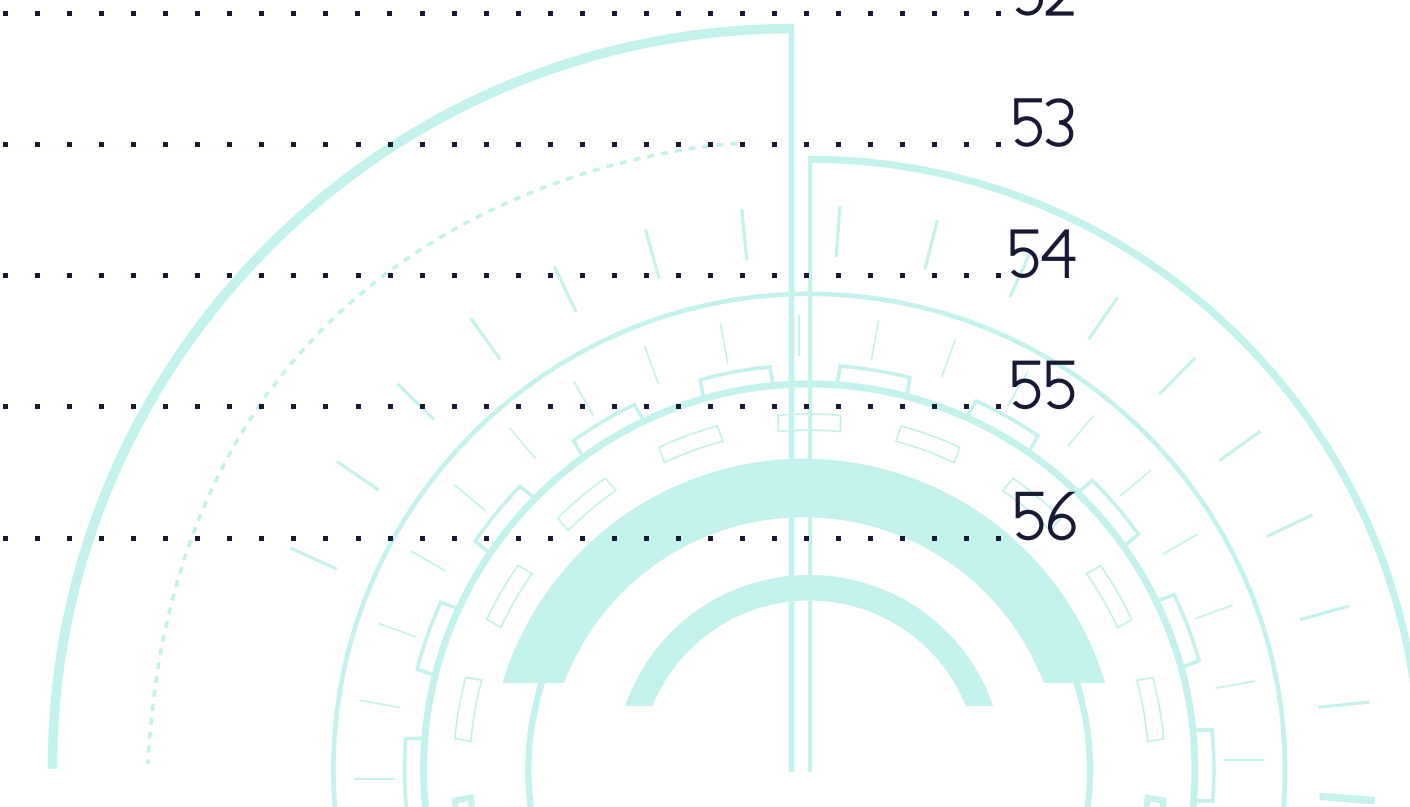
Prefácio	8
Introdução	9
Melhores Práticas Pedagógicas Inovadoras do Senac RN em 2023.	11
Iluminação inteligente de cenas	12
Projeto Integrador com Minecraft, ChatGPT e rotação por estações	13
GamificAÇÃO Embalador	14
Inovação Tecnológica nas Empresas	15
Laboratório Juventude: Projeto @gosto.jovem	16
História <i>in memorian</i>	17
Dashboard Desenvolvimento Sustentável	18
Seminário com IA em Rotinas de Estoque	19
Sistema de Reendereço de Estoques e IA	20
Infográficos, Inglês e <i>Lettering</i>	21
Projeto Integrador - Tecnologia para Sustentabilidade - Soluções Inovadoras para um Futuro Responsável	22



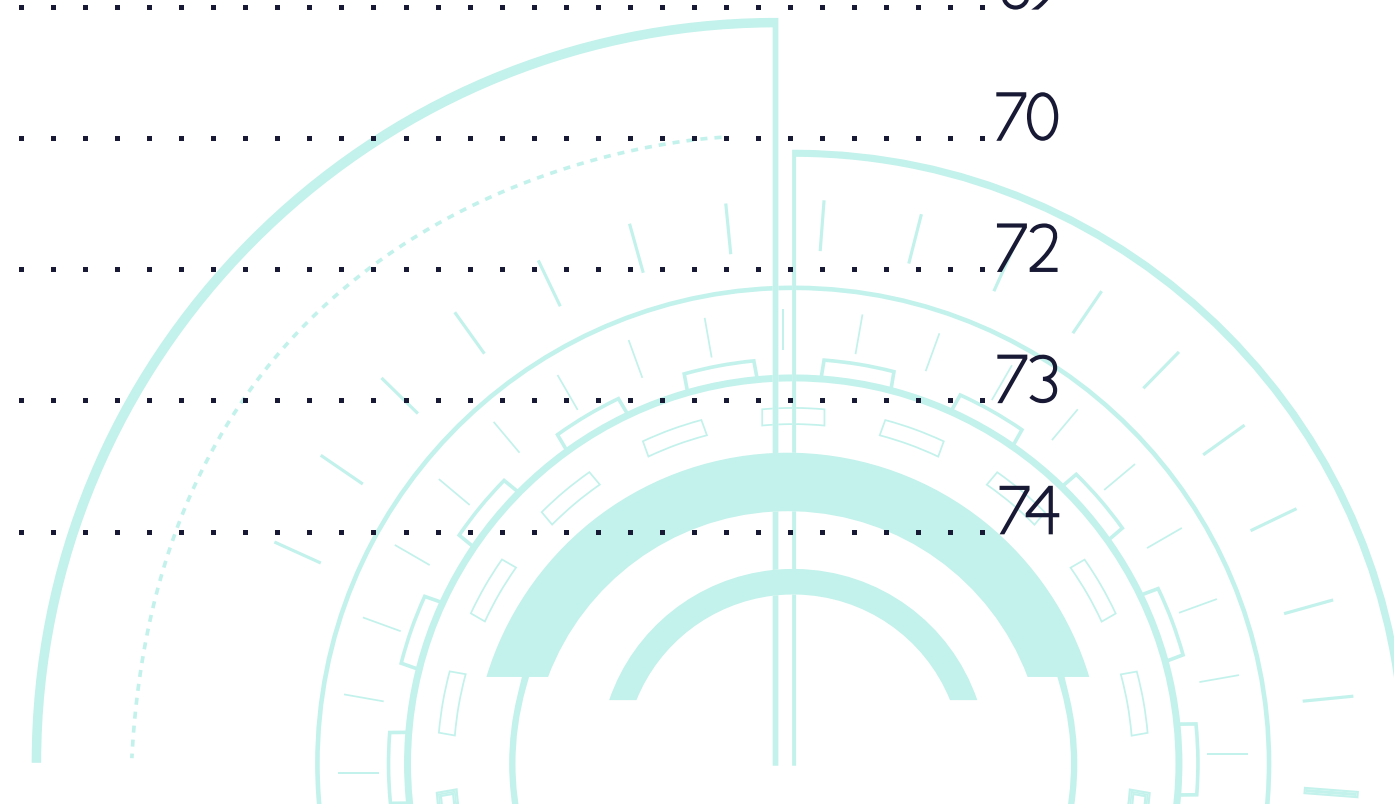
Prompts no ChatGPT para Programa de Rádio.....	23
Aprendizagem Baseada em Projetos.....	24
Podcast, Inglês e comunicação.....	25
Softbiz: modelo de negócio.....	26
Uso do Padlet no ensino de Idiomas.....	27
Treinamento de vendas com ChatGPT.....	28
Google Earth como ferramenta para construção de roteiro turístico.....	29
Projeto Integrador - Criação de <i>workshop</i>	30
Empreendedorismo e Sustentabilidade no município de Porto do Mangue/RN - DEL Turismo.....	31
App Soluções 62.....	32
Aprendizagem Colaborativa - Como usar recursos digitais a partir de uma linguagem multimodal inclusiva.....	33
ChatGPT como ferramenta no ensino a Idiomas.....	34
Atitude Criativa e Empreendedora.....	35
Uso de ferramentas digitais como diferencial no atendimento do Cabeleireiro.....	36
Uso do Padlet e Gamificação.....	37
Explorando a Diversidade da Culinária Internacional com uso de ferramentas tecnológicas.....	38
Metodologias ativas para análise e elaboração de roteiros turísticos.....	39



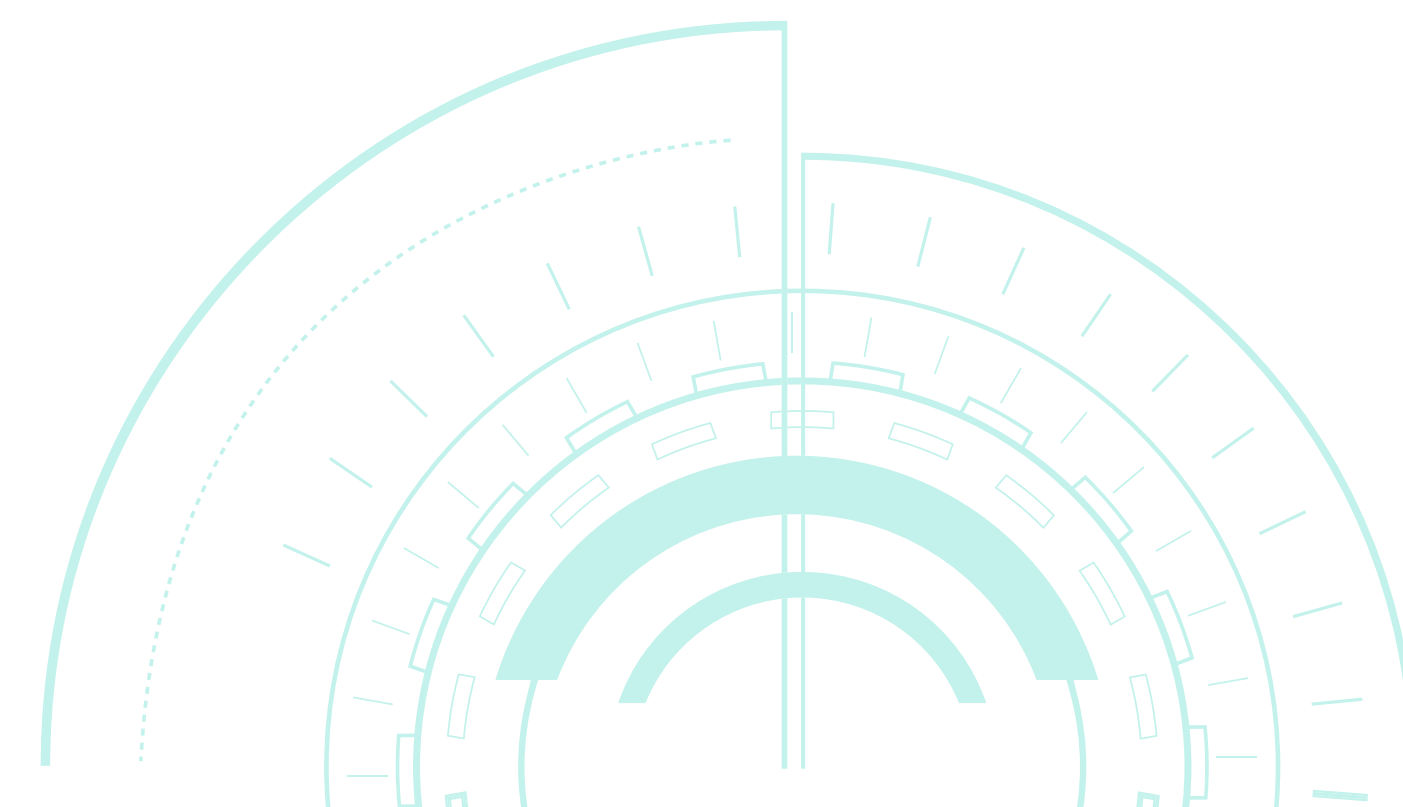
Uso da IA como facilitador da pesquisa e aprendizagem na gastronomia	40
Teorias da Administração nas Organizações	41
Inglês e Inteligência Artificial	42
Criação de produto para redes sociais com avatar criado com IA	43
Explorando a linguagem da internet	44
Aprendizagem Baseada em Projetos - Qualificação em Serviços Administrativos	45
Aprendizagem Baseada em Projetos - English Pre-Intermediate	46
Saúde Mental	47
App Hand Talk como auxiliar no atendimento a clientes surdos	48
Elaboração de cartilhas com foco em roteiros sustentáveis e inclusivos	49
Inovação em restaurante e hotelaria	50
Classcraft	51
Aprendizagem baseada em projeto e rotação por estações	52
Criação de vídeo com Inteligência Artificial	53
Turismo pedagógico nas escolas	54
O teatro no desenvolvimento da habilidade oral no Inglês	55
Empreendedorismo e desenvolvimento local	56



Planejamento e gestão do turismo.....	57
Simulação de feira de empreendedorismo	58
Maze Activity com ChatGPT	59
Projeto Integrador - Maquiador	60
Produção de <i>Trailer</i>	61
Conectando aprendizado e inovação com o uso de <i>Podcast</i>	62
Ação Educativa.....	63
Desenvolvimento de plano de gerenciamento de resíduos com assistente virtual de ensino.....	64
Cultura Maker e Gamificação.....	65
Criação de produto para redes sociais, WhatsApp e Canva.....	66
Excel com ChatGPT.....	67
Roteiros Turísticos.....	68
Projeto Book Club	69
Projeto Integrador - Recepcionista	70
Uso do ChatGPT em análise de estudo de caso	72
Atividades Lúdicas para prática de habilidades em Inglês.....	73
Realidade virtual no ensino de <i>Hardware</i>	74



Gamificação com Kahoot e Wordwall	75
Metaplan	76
Micro Feira Empreendedora Estratégica e uso de ferramentas digitais	77
Gamificação no processo logístico	78
Técnicas de ensino inclusivas	79
Atitude Sustentável	80
Uso da Tela Flip	81
Simulação de atendimento hospitalar	82
Uso de <i>Tablets</i> e App Capcut	83
Lousa interativa no ensino de Idiomas	84
Uso do Mondly no ensino a Idiomas	85
Treino de habilidades	86



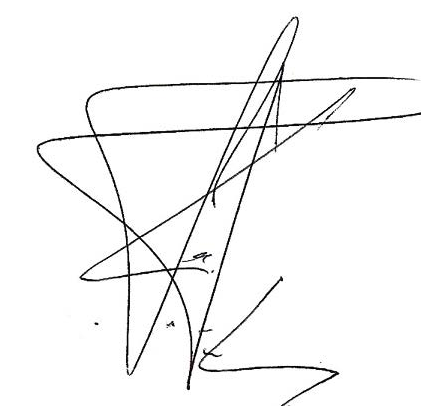
PREFÁCIO

Como Diretor de Educação Profissional do Senac, tenho a honra de apresentar a segunda edição deste livro, uma verdadeira celebração do Programa Educação Inovadora. Este programa representa não apenas uma iniciativa, mas uma revolução no ensino, integrando tecnologia, humanização e práticas eficazes que moldam a educação contemporânea.

Este livro, documentando 75 práticas pedagógicas inovadoras, é um testemunho da nossa jornada rumo a uma educação transformadora. A redução de 31% nos indicadores de evasão é um dos muitos resultados notáveis, refletindo o impacto profundo deste programa na vida dos nossos alunos e na eficiência educacional.

Ao longo deste material, você poderá constatar como o programa não só atende às demandas do mercado, mas também capacita os alunos a serem protagonistas das próprias carreiras e trajetórias. A abordagem inovadora da educação, aqui defendida, une tecnologia, humanização e empregabilidade, pilares fundamentais para o mundo do trabalho atual.

Este livro é mais do que uma coleção de práticas; trata-se de um convite para repensar e remodelar a educação. Que estas páginas sirvam de inspiração para todos nós, guiando-nos em direção a uma era de ensino cada vez mais inclusiva, transformadora e verdadeiramente capaz de mudar vidas.



Leandro Trigueiro
Diretor de Educação Profissional - DEP

INTRODUÇÃO

O ebook “**Educação Inovadora SENAC RN: Melhores Práticas 2023**” compõe um dos elementos-chave do Programa Educação Inovadora do Senac RN, que foi lançado em abril de 2022 e está finalizando o seu segundo ciclo neste ano de 2023.

O Programa Educação Inovadora é uma iniciativa pioneira que busca transformar o cenário educacional por meio do fomento à inovação em práticas pedagógicas. Este programa visa implementar novas metodologias e tecnologias educacionais, com o objetivo de enriquecer a experiência de aprendizagem dos estudantes e adaptar-se às necessidades, em constante evolução, do mundo moderno.

Com o avanço das tendências em inovação educacional e tecnológica, tornou-se imprescindível desenvolver um modelo que não apenas acompanhasse, mas também liderasse essa mudança. O Programa Educação Inovadora atua como uma resposta a essas demandas, estruturando-se sobre pilares fundamentais como: a modernização das salas de aula, a inovação pedagógica, e, crucialmente, a valorização dos instrutores. Estes elementos têm sido essenciais para garantir que os objetivos do programa sejam atingidos de maneira eficaz.

Até o momento, os resultados e impactos são notáveis. Tivemos 91% de nossas salas de aula modernizadas, refletindo um ambiente de aprendizagem mais flexível e interativo. Ademais, a partir de um conjunto de instrumentos de formação inovador, desenvolvemos com os instrutores temas emergentes e alinhados às suas necessidades de formação e às da instituição, tais como: Modelo Pedagógico do Senac, Inclusão, Inteligência Artificial, Inteligência Emocional, Tecnologias educacionais utilizadas nas novas salas de aula (óculos de realidade virtual, lousa interativa, tablets, etc). O engajamento dos instrutores nas formações deste ano foi de 79%.

Como resultado, observamos um aumento significativo no número de práticas pedagógicas inovadoras, demonstrando uma tendência dos instrutores em direção à renovação e ao aperfeiçoamento contínuo. No ano passado, tivemos 40 práticas pedagógicas inovadoras validadas em nosso Edital de Inovação e, em 2023, alcançamos a marca de 75 práticas validadas.

Destacamos, também, o crescimento no número de certificações Microsoft, um indicador do comprometimento dos nossos educadores com a inovação educacional: 40 MIEE (Microsoft Innovative Educator Expert), 33 MCE (Microsoft Certified Educator) e 11 IA900 Microsoft Azure Fundamental. Certamente,

ao se certificarem, nossos instrutores assumem um patamar diferenciado na oferta de suas experiências de aprendizagem.

Assim, o Programa Educação Inovadora emerge não apenas como uma iniciativa, mas como um movimento que redefine a educação contemporânea, alinhando-a com as necessidades e expectativas do século XXI. Este ebook, ao documentar as melhores práticas do programa, serve como um testemunho da jornada empreendida e como um guia para todos, uma vez que a essência do nosso programa é formar uma comunidade viva de aprendizagem em que o compartilhamento de boas práticas e a valorização destas sejam sempre ótimas oportunidades de desenvolvimento e inspiração.

Parabéns aos instrutores que têm evidenciadas, neste ebook, uma ou mais práticas pedagógicas! Pudemos observar, nas práticas submetidas, que a inovação educacional ocorre no ritmo de cada instrutor e este, uma vez se sentido provocado(a), ousa em aulas diferentes, com o intuito de proporcionar uma experiência de aprendizagem significativa e memorável aos estudantes. Independente do tamanho dessa inovação, o que de fato importa é que um processo de melhoria pedagógica foi iniciado.

Temos a certeza de que o compartilhamento das práticas irá inspirar outros colegas instrutores a também iniciarem o movimento de inovação educacional. Que juntos possamos tornar a sala de aula um lugar melhor!

Priscilla Silveira

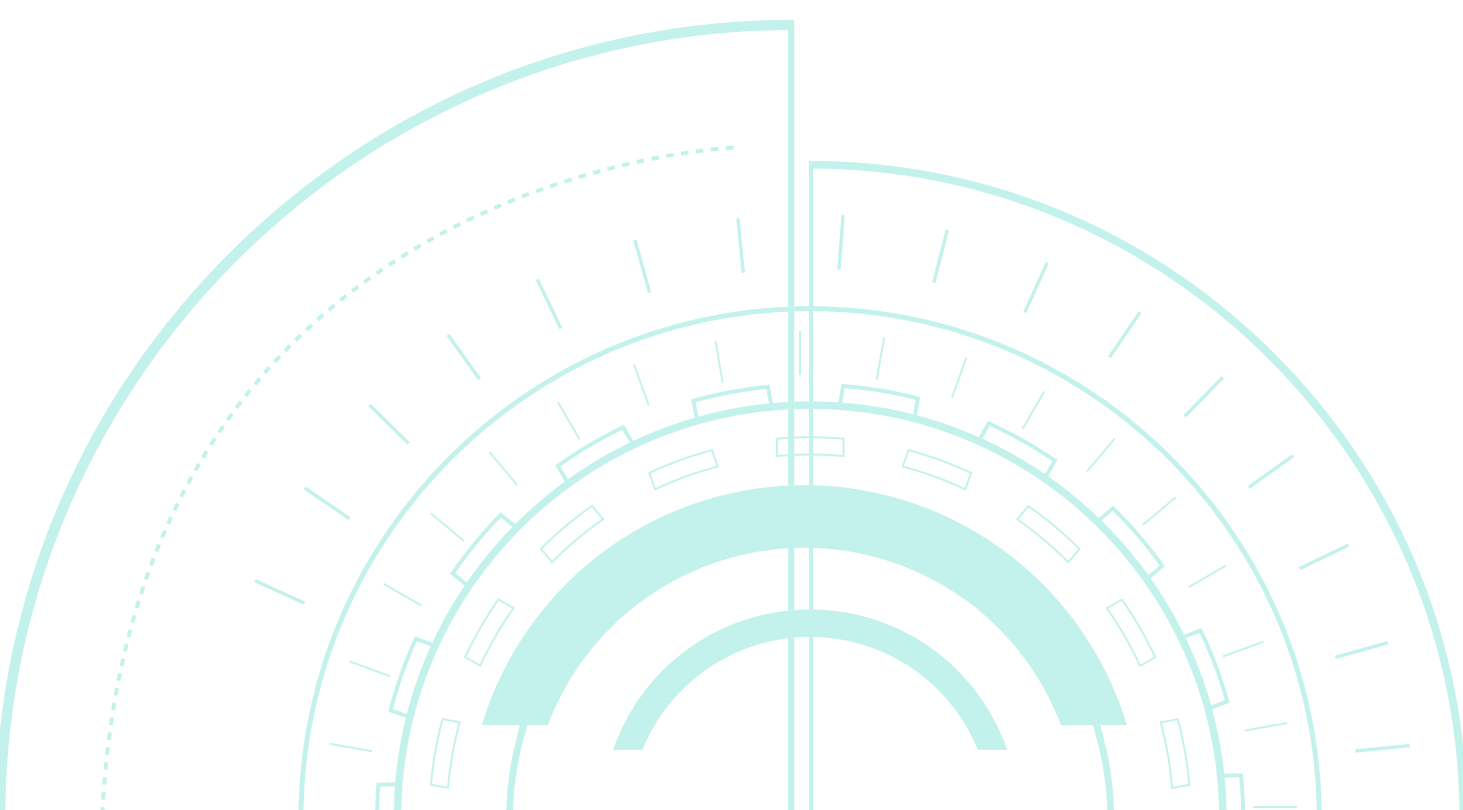
Gerente de Qualidade e Inovação do Senac RN

Lucélia Freitas

Coordenação Pedagógica

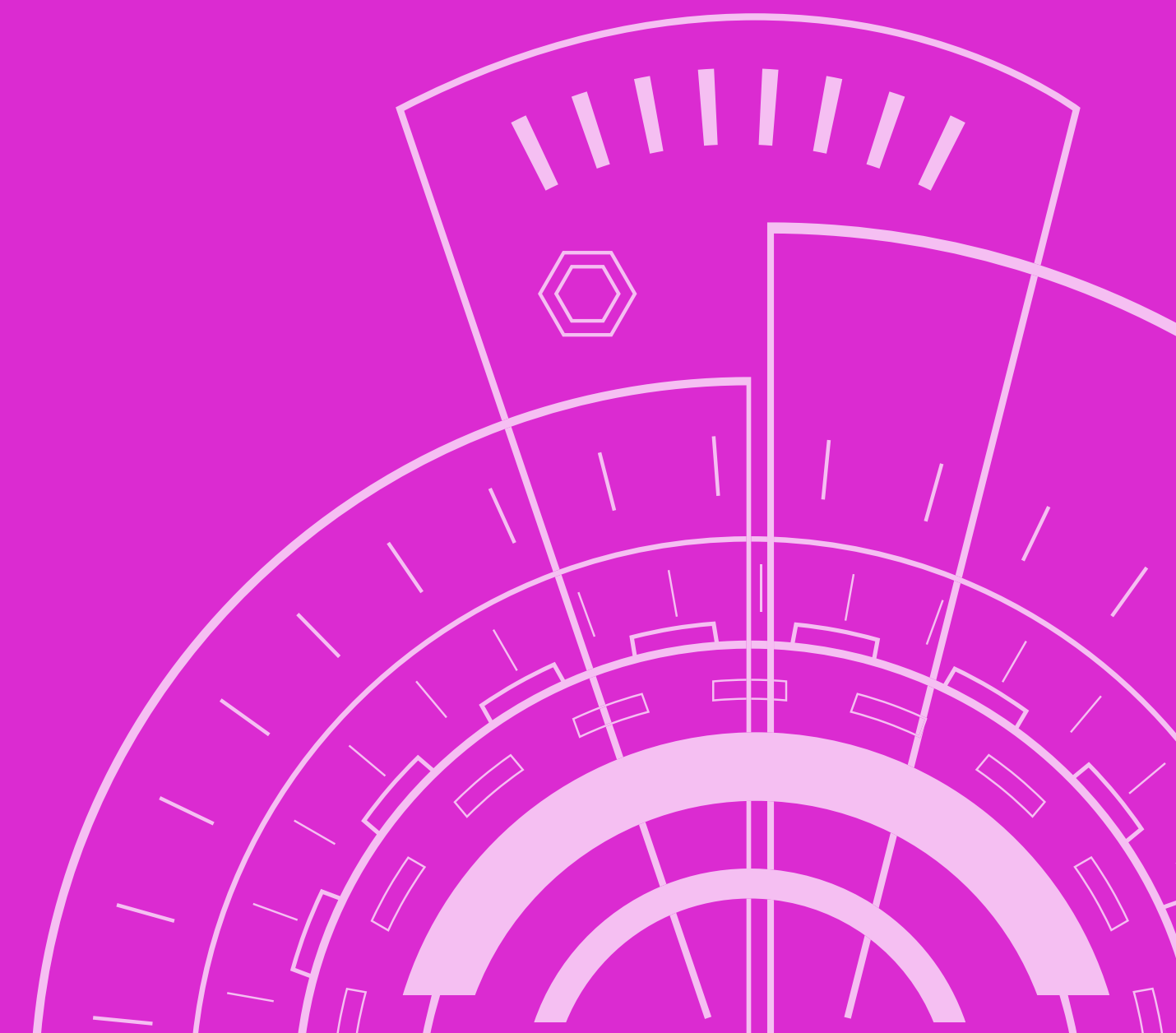
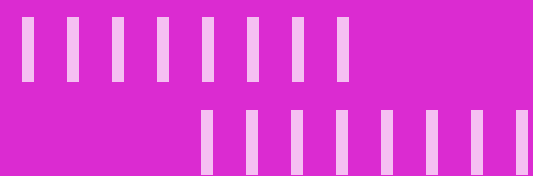
Emanuelle Araújo

Psicóloga Educacional





Melhores Práticas Pedagógicas Inovadoras do Senac RN em 2023



CEP: Alecrim

Instrutor: Dantas Jr.

Segmento e curso: Comunicação - Fotógrafo

Elementos de competência:

UC2: Iluminar cenas fotográficas em estúdio

Indicadores:

- Transforma as características da luz de acordo com os acessórios e modificadores
- Controla o flash dedicado na função manual com base na quantidade de luz necessária à cena.

Marcas Formativas:

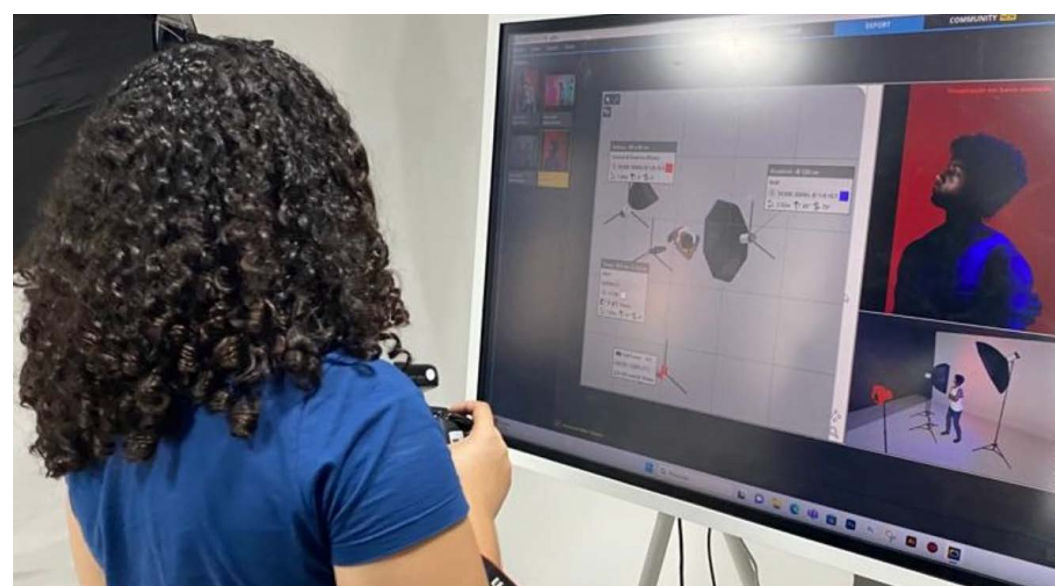
- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

O aluno tem que dominar formas diferentes de iluminação em estúdio fotográfico, e até então era necessário apenas a prática dentro do estúdio com as luzes e os modificadores disponíveis no estúdio; A proposta é que o aluno antes de ir ao estúdio, já possa obter o máximo de informações de referências de iluminação. Então ao invés de ele pesquisar imagens que já foram feitas por outros fotógrafos, seria inicialmente que ele criasse novas imagens utilizando Inteligência Artificial no Midjourney de como ele quer a sua imagem, descrevendo qualidade de luz (dura, suave), temperatura, atmosfera do ambiente, assunto (pessoa, pose etc), cores, sensações etc. Com a foto escolhida, a partir das criações do Midjourney, o aluno utiliza o programa Setalight 3D, um simulador virtual 3D de altíssima fidelidade de um estúdio, no qual o aluno monta as luzes e modificadores necessários, e faz todos os testes de distância, potência, cores, ângulos, possibilitando ter todas as variações possíveis em 3 dimensões do estúdio, ou seja, a foto é feita virtualmente antes de ser realizada de maneira real. Só depois dessas duas etapas, o aluno vai para o estúdio real, em que ele deverá reproduzir os esquemas de luzes, já testadas para obter o resultado desejado mais rápido e de maneira assertiva, diminuindo drasticamente testes desnecessários que demanda tempo. Durante o processo, o programa é executado no monitor interativo, possibilitando o aluno de interagir com a simulação utilizando a tela *touch screen* do monitor para, por exemplo, rotacionar, ampliar o estúdio e conferir todas as informações de posicionamento, luzes, modificadores, câmera, configurações etc. A proposta da aula, também, é que o aluno não necessite de um estúdio real e fixo, para estudar iluminação e seus resultados, ele pode estudar no laboratório enquanto outros alunos praticam no estúdio, ou até mesmo em casa, caso ele tenha a licença do programa. Garantindo uma precisão de quase 100% de fidelidade entre a foto criada virtualmente e o resultado real.



Legenda:

- 1 - Foto gerada por IA
 - 2 - Simulação 3D
 - 3 - Resultado Final*
- *O resultado também está disponível na exposição final do curso, no CEP Alecrim.

CEP: Zona Norte

Instrutor: Henrique Clementino de Souza

Segmento e curso: Comércio – Qualificação em Serviços de Supermercados

Elementos de competência:

Organização do PDV: categorização das mercadorias, produtos e insumos; exposição de mercadorias e produtos: formas de arrumação no ponto de venda, horizontal, vertical e em bloco; e, material de ponto de venda.

Situação de aprendizagem:

O SuperLab Terra do Sol foi desenvolvido através do uso do Minecraft Education Edition com o intuito de criar de um supermercado-laboratório virtualizado. A prática desenvolvida objetivou conferir aos alunos a oportunidade de desenvolverem as competências de aprendizagem trabalhadas em sala de aula de maneira prática, colocando-os como protagonistas do processo de construção do conhecimento e do uso de tecnologias educacionais. A atividade executada teve como público-alvo, primeiramente, os próprios alunos da turma que tiveram a oportunidade de serem os responsáveis pela concepção do SuperLab Terra do Sol, bem como o produto final destina-se também a todos aqueles que tenham interesse em obter aprendizados por meio de práticas em realidade aumentada e virtual na esfera dos conhecimentos envolvendo o setor supermercadista e do comércio em geral. As atividades foram desenvolvidas com a utilização de múltiplas estratégias de ensino-aprendizagem, tais como: a análise de estudo de caso sobre merchandising no ponto de venda; cultura maker com o uso do Minecraft para concepção do SuperLab Terra do Sol; utilização do Microsoft Forms para realização de avaliação diagnóstica sobre conhecimentos prévios sobre o Minecraft; gameficação através da adoção do Minecraft e do Kahoot; uso da inteligência artificial a partir do ChatGPT para busca de soluções de problemas reais do ambiente de trabalho, assim como servir de suporte ao cliente no ambiente criado. A rotação por estações de aprendizagem foi adotada com as comissões para o aprendizado de forma interativa e colaborativa; e, a aplicação dos ODS nº 3, 5, 7, 10, 11 e 13, os quais apresentam relação direta com os propósitos de desenvolvimento sustentável vinculados à concepção do SuperLab Terra do Sol. Como resultados obtidos, destaca-se o aprendizado percebido no desenvolvimento da atividade pela turma quanto ao produto final gerado que resultou em um laboratório virtual que congregou, conforme esperado, a junção dos elementos de competência e dos indicadores definido na Unidade Curricular e, que os desafios da aprendizagem perpassaram pela integração de estratégias de ensino inovadoras satisfatoriamente aceitas pelos alunos.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP:

Instrutor:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Planejamento de carreira; técnicas e tipos de atendimento: personalizados, diferenciados; comunicar-se de forma clara e assertiva. Respeito à diversidade; cortesia no atendimento ao cliente.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

Em setembro de 2023, iniciamos o estudo de práticas inclusivas no atendimento ao cliente, com respeito à diversidade, bem como estudo da caracterização e promoção da acessibilidade em ambientes comerciais. Após pesquisa na Internet e na Biblioteca da Escola Técnica, os alunos relacionaram diversos aspectos das leis nº10.098/2000, nº10.741/200 e nº13.146/2015, articuladas à Política Nacional de Relações de Consumo (Lei nº8.098/1990), considerando práticas de atendimento ao cliente, distinguindo atendimento preferencial e prioritário, bem como atendimento inclusivo e uso de tecnologias assistivas. Tais pesquisas foram relacionadas aos ODS 8 (Meta 8.2 – Brasil), ODS 10 (Meta 10.2) e ODS 11 (Meta 11.7), vinculados ao ODS 4, pois a qualificação profissional (Meta 8.2) e a inclusão de pessoas se complementam e contemplam a Redução de Desigualdades Sociais e a promoção de Cidades e Comunidades Sustentáveis. Após realização de dinâmica de promoção de atitudes inclusivas, os aprendizes receberam instrução para identificação da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) como recurso para relacionamento com clientes e funcionários na empresa em que trabalham. Para sistematizar e concluir os estudos, realizamos a gamificAÇÃO Embalador na Biblioteca da Escola Técnica. Para a gamificação foram alinhados: 5 “mesas” de atividade, inter-relacionadas e com atribuição de pontos para cada atividade realizadas pelas equipes, da seguinte forma: Desafio 1: Montar a pirâmide alimentar utilizando sólidos geométricos. Desafio 2: Pesquisar e sinalizar, com apoio de aplicativos, em LIBRAS os alimentos da pirâmide alimentar. Desafio 3: Reproduzir em Braille, com uso de Reglete, nome dos grupos da pirâmide alimentar. Desafio 4: Utilizar recursos de Pensamento Computacional, para descrever caminho em um labirinto (corredores de supermercado) e Desafio 5: Utilizar recursos de Audiodescrição – descrever produto para participante usando vendas nos olhos. Ao final da atividade, verificamos a pontuação das equipes e avaliamos a gamificação.



Desafio de gamificAÇÃO Embalador na Monitoria de Braille, com uso do Reglete.
Foto Simone Borba, 2023.



Atividade gamificAÇÃO Embalador - registro da conquista de selo de desafio.
Foto: Simone Borba, 2023, Biblioteca de Escola Técnica.



Atividade gamificAÇÃO Embalador - Desafio de montagem de pirâmide alimentar em sólido geométrico (3D) para completar desafios seguintes.
Foto Simone Borba, 2023.

CEP: Centro

Instrutor: Simone Borba

Segmento e curso: Gestão - Qualificação em Serviços de Vendas

Elementos de competência:

Exposição de mercadorias e produtos: formas de arrumação no Ponto de Venda (PDV). Prevenção de perdas.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

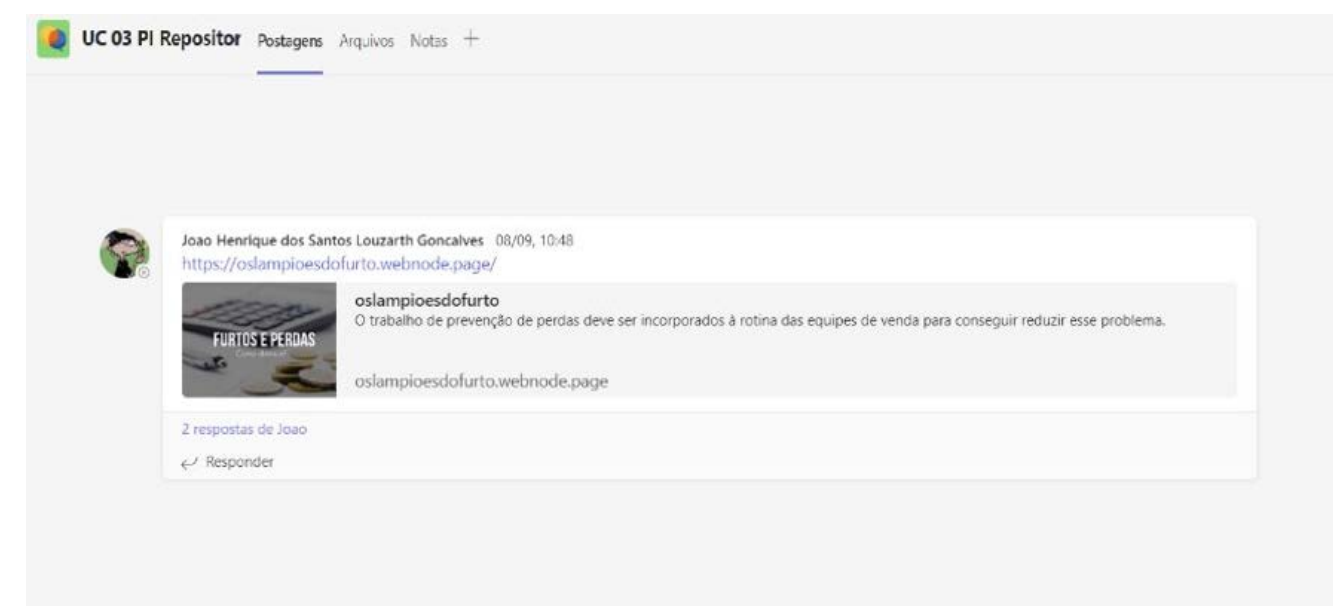
- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

A partir de relatos sobre as atividades laborais, a TURMA 151/23, para desenvolvimento do Projeto Integrador (1), optou por pesquisar e sistematizar informações sobre Inovação tecnológica nas empresas. Para o desenvolvimento do PI1, foram utilizados *tablets* da Biblioteca da Escola Técnica do SENAC – RN, bem como equipamentos de Realidade Virtual e Realidade Aumentada, equipamentos para programação de RFID, para abordar:

1. Cibersegurança, criptografia, uso de senhas e verificação de 2 fatores para validação da identidade, associadas à prática do *e-commerce*;
2. Aplicações da Rádio Frequência (RFID) na Prevenção de Perdas;
3. Criação de site e uso de inteligência artificial na Prevenção de Furtos;
4. Realidade Virtual, Realidade Aumentada e Visualização em 3D, associadas ao *e-commerce*;
5. Programação em Arduino para demonstração de operação de Rádio Frequência.

Os alunos planejaram a apresentação das pesquisas contemplando turmas da Escola Técnica do SENAC RN.



CEP: Zona Norte

Instrutor: Henrique Clementino de Souza

Segmento e curso: Gestão - Qualificação em Serviços Administrativos

Elementos de competência:

Atitude sustentável; autoconhecimento; saúde mental; educação financeira; empreendedorismo; e geração de trabalho e renda.

Situação de aprendizagem:

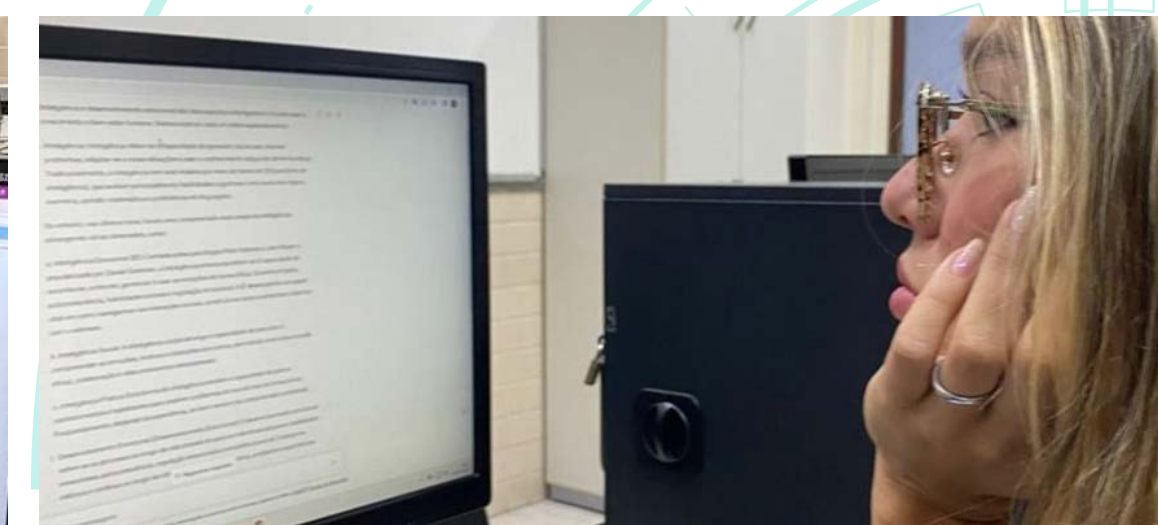
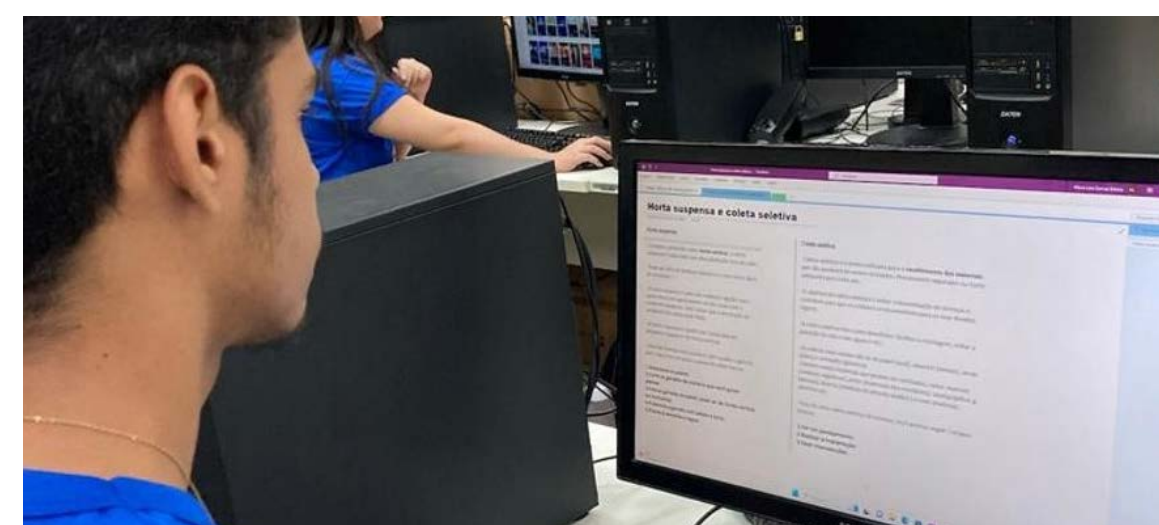
O projeto @gosto.jovem, desenvolvido no âmbito do Laboratório Juventudes (UC6), objetivou por meio de um trabalho colaborativo desenvolver competências da jornada juventude através de comissões vinculadas a temáticas como a inteligência e desenvolvimento socioemocional; educação financeira, empreendedorismo jovem e empregabilidade; e atitude e desenvolvimento sustentável. O público-alvo do projeto em questão foram os alunos dos cursos de aprendizagem profissional do Senac Natal/Zona Norte. Na turma, foram trabalhadas a utilização de múltiplas estratégias de ensino-aprendizagem, sendo estas: cultura maker com o uso do Minecraft para concepção de espaços de empreendedorismo jovem, assim como espaços para horta suspensa com uso de pallets de madeira; adoção do Microsoft OneNote para registro das atividades similarmente a um diário de bordo; gameficação com o uso do Minecraft e Kahoot; inteligência artificial aplicada na atividade com uso do ChatGPT para busca de soluções técnicas voltadas para facilitação da execução das atividades. A rotação por estações de aprendizagem foi adotada entre as comissões incentivando-se a interatividade e colaboração. As pesquisas se ampararam na utilização da Biblioteca Digital do Senac e do ChatGPT. Os resultados alcançados com a execução do projeto incluíram o engajamento expressivo de grande parte dos alunos no desenvolvimento das ações relacionadas ao projeto. Isso possibilitou que todas as temáticas atinentes ao projeto fossem desenvolvidas, evidenciando o comprometimento no desenvolvimento de competências de aprendizagem associadas à Unidade Curricular. Outrossim, a construção de um ambiente de aprendizado enriquecedor foi impulsionada pelas avaliações contínuas realizadas ao longo do projeto @gosto.jovem, especialmente no que diz respeito aos produtos que o compuseram. Do projeto, extraem-se conclusões que destacam a real necessidade de estimular o protagonismo juvenil no desenvolvimento de ações voltadas para o bem-estar social e pessoal dos jovens. Isso inclui ênfase em aspectos socioemocionais, financeiros, de empregabilidade e na aplicação dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODSs) números 3, 5, 8, 10, 11 e 17, considerando a esfera socioambiental que os circunda.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Joao Amorim Pinheiro

Segmento e curso: Turismo – Técnico em Guia de Turismo

Elementos de competência:

Patrimônio cultural local e regional: sítios, monumentos e edifícios histórico-culturais;

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

História *In Memorian* – Solicitamos que os alunos elaborassem um roteiro cemiterial no intuito de contar a história do Rio Grande do Norte por meio dos túmulos das diversas personalidades sepultadas no cemitério do Alecrim. Trata-se de uma atividade interdisciplinar envolvendo a UC 5 e o Projeto Integrador. Para além da história contada dentro de um equipamento, considerado patrimônio histórico da cidade, solicitamos uma contextualização acerca do Bairro do Alecrim e da tradicional feira livre do próprio bairro.

Importante frisar a solicitação de que a atividade estivesse em consonância com os ODSs 03, 10 e 12.

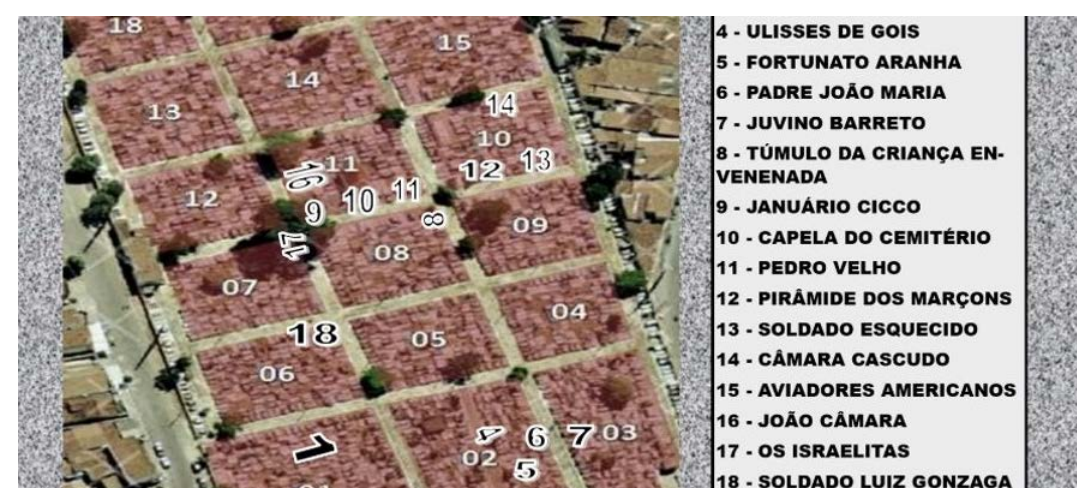
A atividade iniciou-se através do Onenote, com a construção coletiva

(https://teams.microsoft.com/_/#/school/ClassNotebook/Geral?threadId=19:67oXhaT6MRIKWwhoGY-JOt04bjsnoyihLPn5clH7wB81@thread.tacv2&ctx=channel&isTeamLevelApp=true).

Para coleta da opinião pública acerca da importância do bairro, do cemitério e da feira para os moradores, foi utilizado um formulário do Forms: (<http://forms.office.com/r/wi7RB0y1JS>).

A atividade finalizada foi apresentada no Sway: (<https://sway.office.com/U4GROG3Z60sbEWKw?ref=Link>)

Percebeu-se que a atividade impactou os alunos, evidenciando a possibilidade de eles buscarem informações além dos canais tradicionais. O resultado final foi positivo.



11. Você já realizou alguma visita ao cemitério ou teve interesse em visitar?



CEP:

Instrutor:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Aplicar uma aula transversal-Conscientização para Economia de Energia;
Conhecer e aplicar as ferramentas para construção de planilhas com formulas, gráficos e a lógica matemática.

Situação de aprendizagem:

Etapa 1: Após a mobilização e contextualização a partir do vídeo intitulado “Objetivos de desenvolvimento sustentável” (Disponível em: <https://youtu.be/HCB2RxxjZzE?si=XX75GGLX-yynC2Ml>), o professor solicitará aos alunos que pesquisem, em dupla, informações na internet sobre “O desenvolvimento sustentável” – ODS e, em seguida, solicitará que eles identifiquem qual a melhor ODS que se encaixa em relação ao tema Energia Acessível e Limpa, sugerindo uma leitura do material durante cerca de 10 minutos.

Etapa 2: Após a descoberta da ODS 7, deveremos comentar e discutir em torno de 20 minutos, os conceitos relativos a Meio Ambiente, sendo este o “Desenvolvimento Sustentável e Responsabilidade Sócio-Ambiental” no ato de conscientizar sobre a economia da energia no nosso dia a dia, levando em consideração diversas ações que podemos minimizar começando dentro de casa. Os mesmos elaboraram uma apresentação no SWAY para expor as pesquisas.

Etapa 3: O professor irá propor uma atividade na qual o aluno será incentivado a construir uma planilha de cálculos no EXCEL, que servirá para calcular o custo financeiro direto e ambiental do desperdício do sistema de consumo (TV, máquina de lavar, aspirador, secador de cabelo, entre outros). Para tanto, o aluno deverá pesquisar, dentre outras informações, dados em sites de pesquisa sobre valor monetário da energia, produtos que gastam mais ou menos energia, e quanto cada produto eletrônico gasta em KWH.

Etapa 4: De forma colaborativa, em seus respectivos pares, os alunos irão construir uma planilha, desde a alimentação dos dados pesquisados, espaço onde, na sequência, desenvolverão fórmulas que servirão para calcular os custos financeiros diretos e ambientais do desperdício de seu próprio sistema de consumo de energia em seu dia a dia. Ao final da atividade, o aluno irá calcular quanto este desperdício representa em sua renda mensal, em valores reais e percentuais, demonstrando em gráficos, culminando com a construção de um dashboard de apresentação.

Etapa 5: No final, será realizada uma atividade de síntese (retroalimentação), elaborada com a ferramenta KAHOOT. Esta atividade foi construída com os alunos e objetivava retomar os assuntos abordados sobre os conceitos estudados em sala de aula, que envolveram os temas transversais em relação ao desenvolvimento sustentável e o Microsoft Excel.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP: Centro

Instrutor: Maria Beatriz Câmara Avelino

Segmento e curso: Gestão e Comércio – APC Supermercado

Elementos de competência:

Técnicas de armazenagem: definição e características; Tipos de equipamentos utilizados no processo de armazenagem; Leiaute na armazenagem e Segurança do trabalho.
Seminário sobre o livro “Rotinas de Estoque”

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

Com o intuito de trabalhar os elementos de competências referentes ao Estoque e suas rotinas, foi utilizada a metodologia “sala de aula invertida” para estudo do livro “Rotina de Estoque e Almoxarifado” disponibilizado na Biblioteca Digital. A sala foi dividida em 03 equipes, cada equipe ficou responsável por estudar 03 capítulos do referido livro para socialização com a turma. No primeiro momento, as equipes fizeram a leitura e análise dos capítulos, posteriormente foram apresentados vídeos sobre as principais rotinas de estoque, seguida de roda de conversa para sanar possíveis dúvidas surgidas durante o estudo do livro. Foi lançada a proposta para apresentação do “Seminário” sobre o livro, mas não da forma tradicional, e sim usando a tecnologia como diferencial, buscando o aprendizado de forma mais significativa, dinâmica e relevante. As equipes optaram por socializar o seminário utilizando a Inteligência Artificial – IA. Foram apresentadas à turma algumas ferramentas (Canvas, Hourone, Dall-e e outras fontes de IA) para construção dos seminários e, em seguida, as equipes iniciaram o processo de criação das apresentações utilizando o Chat GPT e IA. A atividade proporcionou aos alunos o uso das ferramentas de Inteligência Artificial para a construção do conhecimento, despertando neles atitudes criativas e inovadoras, capazes de contribuir para resolução de problemas do mundo real, evidenciando o protagonismo juvenil por meio do trabalho colaborativo.



CEP:

Instrutor:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Sistema de reendereço de Estoques

Marcas Formativas:

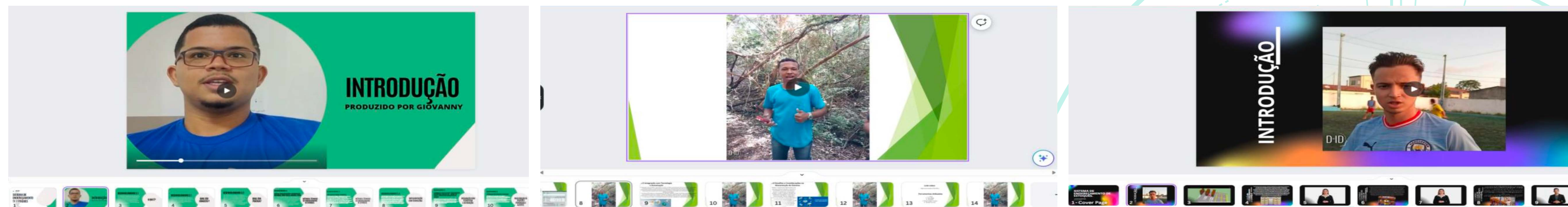
- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

Na turma de Aprendizagem em Serviços de Supermercado os alunos se envolveram em uma experiência de aprendizado integradora, explorando o Sistema de Reendereço de Estoques com o apoio de várias ferramentas de inteligência artificial. Inicialmente, utilizaram o ChatGPT para aprofundar seu domínio técnico-científico, obtendo informações e *insights* essenciais. Com uma visão crítica, avaliaram e selecionaram as informações mais relevantes. Em seguida, empregaram o Bing Image Creator para criar representações visuais envolventes relacionadas ao tema, estimulando a criatividade. A ferramenta D-ID permitiu-lhes criar avatares falantes com base em suas fotos, facilitando a comunicação e colaboração. Ao aplicar o conhecimento adquirido, os alunos demonstraram atitude sustentável ao sugerir melhorias nas operações de estoque em um contexto de supermercado durante suas apresentações. Essa abordagem estimulou a atitude criativa e empreendedora, promovendo uma aprendizagem integradora que conectou habilidades técnicas, críticas e criativas, com a inteligência artificial desempenhando um papel fundamental na pesquisa, comunicação e apresentação do conhecimento adquirido.



CEP: Zona Sul

Instrutor: Miguel da Silva Moia Júnior

Segmento e curso: Idiomas - Inglês

Elementos de competência:

CONHECIMENTO: *There is/are, Prepositions of Place e Have Got.*

HABILIDADE: design digital, colaboração, tablet e canetinha

ATITUDE: proativa, criativa e de aprendizado

Marcas Formativas:

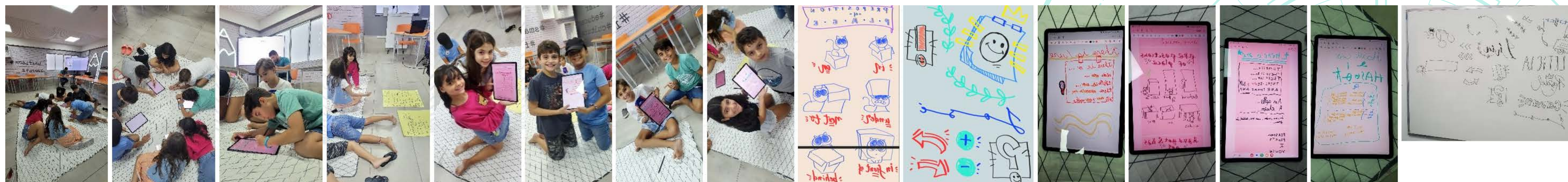
- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

O projeto 'INFOGRÁFICOS' foi desenvolvido com os alunos, que utilizaram seus conhecimentos em *Lettering* e três tópicos gramaticais: *'There is/are,' 'Prepositions of Place' e 'Have Got'*. Durante o semestre, foram incluídas lições básicas de *Lettering* nas aulas. Os alunos foram desafiados a criar infográficos digitais no Smart Lab, utilizando *tablets* e canetinhas digitais. Essa abordagem visou aprimorar o aprendizado e a absorção de conteúdo, não apenas para avaliações, mas também para enriquecer sua jornada na aquisição do idioma. O projeto envolveu os alunos em duplas na criação de infográficos digitais relacionados aos tópicos gramaticais e *Lettering*. Isso estabeleceu uma conexão direta entre o aprendizado da língua inglesa e a prática de *design* gráfico e comunicação visual. A inclusão de lições básicas de *Lettering* e sua aplicação na criação dos infográficos demonstraram uma abordagem integradora, unindo habilidades linguísticas e habilidades artísticas do *design* gráfico. Ao desafiar os alunos a trabalharem em duplas na criação dos infográficos, o projeto promoveu o protagonismo dos alunos, proporcionando-lhes a oportunidade de aplicar seus conhecimentos e habilidades de forma criativa. A apresentação dos infográficos com exemplos práticos exigiu que os alunos demonstrassem uma compreensão crítica dos tópicos gramaticais e da forma como foram visualmente comunicados nos infográficos. O uso de *tablets* e canetinhas digitais reflete o desenvolvimento da autonomia digital dos alunos, uma vez que precisaram utilizar a tecnologia para criar os infográficos. O trabalho em duplas incentivou a colaboração entre os alunos na criação dos infográficos. Além disso, a apresentação dos infográficos demandou uma comunicação eficaz para explicar os conceitos de forma clara e envolvente. Embora o foco principal do projeto tenha sido o aprendizado de idiomas e *design*, a inclusão de lições práticas e o uso de *tablets* podem ser considerados promotores de habilidades sustentáveis que podem ser aplicadas no futuro profissional dos alunos, contribuindo para a redução do uso de papel. A criação de infográficos requer criatividade na apresentação de informações de forma visualmente atrativa. O uso dos infográficos demonstra uma abordagem empreendedora para o aprendizado, sendo uma ferramenta para gerar conhecimento, preparar os alunos para exames e situações de apresentações no futuro ambiente de trabalho.



CEP: Alecrim

Instrutor: Valtemir Procópio de Lima

Segmento e curso: Tecnologia da Informação – Programador de Sistemas

Elementos de competência:

Desenvolver soluções tecnológicas sustentáveis; aplicar metodologias ágeis; colaborar digitalmente; adaptar-se a diversidades; refletir sobre impactos ambientais.

Marcas Formativas:

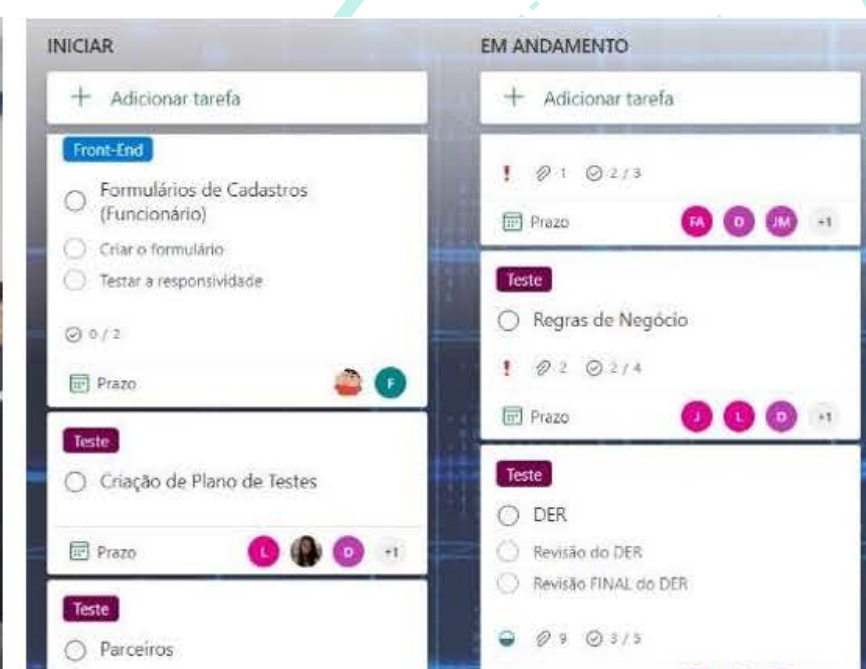
- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

No atual cenário global, a sustentabilidade é crucial. Nesse contexto, os alunos do curso “Programador de Sistemas” são introduzidos ao projeto integrador “Tecnologia para Sustentabilidade: Soluções Inovadoras para um Futuro Responsável”. Este projeto visa aliar habilidades técnicas a uma visão sustentável, capacitando os alunos a desenvolver soluções tecnológicas que beneficiem o meio ambiente e a sociedade. A aula inicia com uma apresentação detalhada da proposta, empregando recursos multimídia e linguagem acessível para assegurar a compreensão de todos. Durante as atividades, são realizadas adaptações para promover a inclusão de todos os alunos, como o ajuste do brilho da tela do computador para um aluno com dificuldades de visão. Os estudantes são convidados a participar de um *brainstorm* em um Whiteboard na plataforma Teams, utilizando o ChatGPT para sugerir ideias vinculadas à sustentabilidade. As propostas são votadas de maneira democrática, e os alunos são agrupados conforme suas habilidades e interesses, garantindo participação equitativa a todos. Eles utilizam o Microsoft Planner para estruturar o desenvolvimento do projeto, adotando as metodologias Kanban e Scrum, previamente introduzidas em outra UC (Metodologias Ágeis), ajustando-as conforme diferentes estilos de aprendizagem. Ao longo do desenvolvimento, os alunos são constantemente instigados a ponderar sobre suas decisões técnicas à luz da sustentabilidade. São também incentivados a compartilhar seus avanços e a receber *feedback* em um ambiente que valoriza a diversidade e estimula a colaboração. Ao concluir, os alunos exibem suas soluções tecnológicas, evidenciando não apenas sua destreza técnica, mas também uma postura sustentável, colaborativa e inovadora.



CEP: Alecrim

Instrutor: Irlane Larissa Lira Sant'Ana de Melo

Segmento e curso: Idiomas – Inglês

Elementos de competência:

Criação de prompts para o ChatGPT;
Redação de roteiro para programa de rádio;
Locução em estúdio;
Edição de áudio

Situação de aprendizagem:

No primeiro ciclo do nível Teens 4, os alunos, que têm em média 12 anos, estudam uma unidade sobre Música. A partir do tema e da minha formação universitária, propus criarmos juntos um programa de rádio de três blocos, com foco nas músicas dos anos 1980, 1990 e 2000, com média de 20 min de duração. Para isto, apresentei as etapas que estruturam um programa desde a ideia e pesquisa até roteiro, locução e edição de áudio.

- No primeiro dia, eles aprenderam a como criar prompts no ChatGPT para auxiliá-los nos assuntos que poderiam ser abordados;
- Na aula seguinte, no SmartLab, as pautas definidas anteriormente se transformaram em pesquisa e esqueleto de roteiro. Houve também uma escuta conjunta de outros programas de rádio disponibilizados em plataforma de música para serem utilizados como inspiração;
- A terceira aula, ocorrida no Laboratório de Informática, foi dedicada à redação do roteiro. (A comunicação fora de sala entre as equipes se deu através de um grupo no WhatsApp e a edição do roteiro foi feita em conjunto em um documento *on-line*);
- Na sequência, eles foram levados até o estúdio para fazerem os testes de voz, a locução e gravação final, além de uma mini oficina de edição de áudio com o colaborador Artur George.

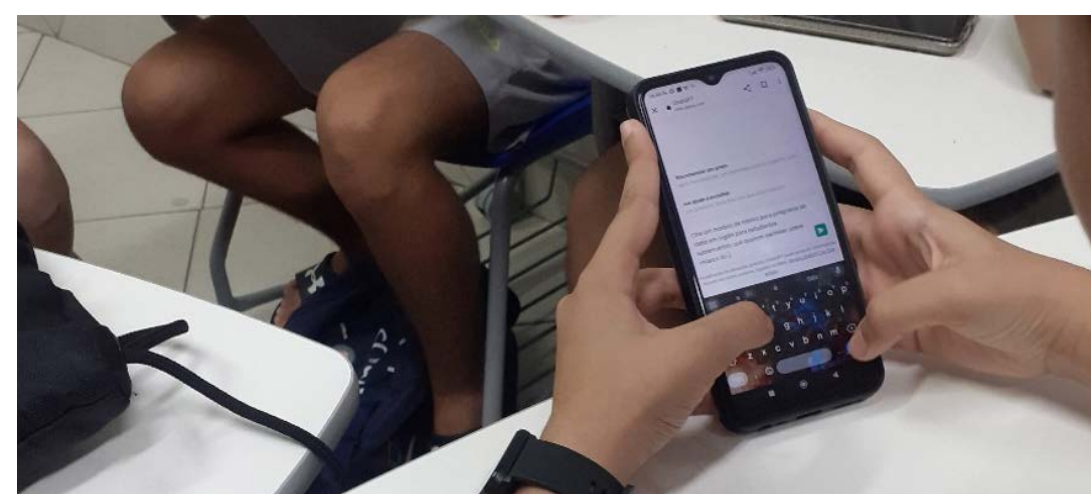
A ideia buscou trabalhar as 4 habilidades desenvolvidas no aprendizado de um idioma: *Reading, Writing, Speaking, Listening* e abordou os tópicos de gramática e vocabulário a seguir: passado simples, adjetivos, adjetivos de opinião, vocabulário sobre música, comparativo e superlativo. É importante ressaltar que, em todas as aulas em que utilizamos o ChatGPT, houve uma conversa com os alunos sobre plágio e mau uso da plataforma.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP: Zona Norte

Instrutor: Edivan Souza dos Santos

Segmento e curso: Comércio - Qualificação em Serviços de Supermercados

Elementos de competência:

Estoque: conceito, tipos e classificação de níveis.

Técnicas de armazenagem: definição e características.

Indicadores de desempenho e fatores que afetam o estoque.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

1ª. ETAPA – EVIDÊNCIA DO TRABALHO:

- Como proposta inicial apresentar o objetivo e tema central da aula, que é: enfatizar a importância do trabalho do estoquista e o desenvolvimento de competências com a colaboração das tecnologias: ChatGPT, Google, Padlet, kahoot;
- Debate entre os alunos em torno da temática abordada, com a finalidade de observar os conhecimentos prévios e desenvolver a interação da turma;
- Após o debate, dividir a turma em equipes para construir as etapas de aprendizagem do projeto.
- Unir o grande grupo para coletar as ideias para a realização da proposta e dividir seus temas de pesquisa. Nome do projeto: "Motivação do trabalho do estoquista junto à inteligência artificial", com isto, espera-se que com a ajuda de vários caminhos diferentes para a aprendizagem, como adaptação de metodologias presenciais para a virtualidade, gamificação, uso da inteligência artificial os aprendizes descubram os vários meios de obter conhecimentos que os ajudem no desenvolvimento dos trabalhos a serem executados.

2ª. ETAPA – EXECUÇÃO DO PROJETO: Divididos então por equipes, os aprendizes farão a construção de conceitos sobre cada tema sorteado – abaixo relacionados – com a ajuda do ChatGPT, com a construção de prompts e pesquisas realizadas através do Google, atentando-se ao aprendizado obtido, e fazendo um comparativo com sua realidade prático-profissional desenvolvida no supermercado, tendo integração com as várias áreas do conhecimento. As principais tarefas do estoquista do supermercado; A importância do trabalho do profissional estoquista para que não haja prejuízos - avarias no supermercado; Integração do setor de estoque com outras áreas do supermercado; Problemas enfrentados no estoque quando não desenvolvido um trabalho eficiente e eficaz.

3ª. ETAPA – Os aprendizes organizarão seus trabalhos em PowerPoint e farão inserção de todas as atividades desenvolvidas no Padlet onde podemos evidenciar através do link: <https://padlet.com/edivanifrn/prof-edivan-de-souza-turma-10-2023-servi-os-em-supermercado--8slsug5yts6rc6w6> bem como exposição acerca do aprendizado obtido, através do uso das várias tecnologias e inteligência artificial utilizadas para a construção do trabalho: ChatGPT, Google, Padlet, Kahoot.

4ª. ETAPA - Apresentação dos trabalhos construídos: acontecerá em sala, com a exibição de cada tema e meios percorridos para o desenvolvimento do trabalho.



CEP: Zona Sul

Instrutor: Miguel da Silva Moia Júnior

Segmento e curso: Idiomas - Inglês

Elementos de competência:CONHECIMENTO: *Simple Past e Simple Present.*

HABILIDADE: Oratória e comunicação.

ATITUDE: Positiva, colaborativa e mente aberta ao diálogo.

Marcas Formativas: Comunicação e colaboração Autonomia digital Domínio técnico-científico Atitude sustentável Visão crítica Atitude criativa e empreendedora**Aprendizagem integradora:** Sim Não**Situação de aprendizagem:**

No projeto 'PODCAST', realizei entrevistas individuais com os alunos em inglês, transmitidas em tempo real via Microsoft Teams para a sala Smart Lab, onde o restante da turma estava presente. Isso possibilitou que todos interagissem fazendo perguntas ao entrevistado em tempo real pela plataforma. Os quadros do Podcast incluíram perguntas de sim/não, perguntas abertas sobre diversos temas de interesse do entrevistado (idioma, atualidades, hobbies, crenças, sociedade, família, aspirações pessoais e profissionais), *feedback* positivo sobre nomes de alunos sorteados aleatoriamente de uma caixa, um bate-bola rápido de palavras-chave e frase motivacional ao final. O tema da entrevista e as perguntas dos alunos estavam relacionados à prática do uso da língua inglesa em situações reais de comunicação. Além disso, o podcast incorporou elementos interdisciplinares e abordou tópicos relacionados a diversas áreas de conhecimento dos alunos. O projeto promoveu o protagonismo dos alunos entrevistados, uma vez que eles contribuíram ativamente para a comunicação em inglês. Da mesma forma, os alunos que fizeram perguntas demonstraram envolvimento ativo no processo de aprendizagem. Durante as entrevistas, houve discussões sobre diversos tópicos, com perguntas críticas e reflexões em inglês, o que contribuiu para uma visão crítica do projeto. A utilização do Microsoft Teams, Whatsapp e outras tecnologias digitais para transmitir o podcast e facilitar a interação da audiência no Smart Lab demonstrou o desenvolvimento da autonomia digital dos alunos. Além disso, o projeto promoveu a colaboração e a comunicação entre os alunos que fizeram perguntas e aqueles que foram entrevistados. O conteúdo das entrevistas e as perguntas dos alunos também abordaram questões sociais, econômicas e ambientais, com breves discussões sobre soluções sustentáveis durante o diálogo. Os alunos entrevistados demonstraram criatividade em suas respostas, e o projeto de podcast foi uma iniciativa empreendedora. No final das entrevistas, eles utilizaram o CTA (*Call-To-Action*) para promover a comunicação em inglês e compartilhar um pouco sobre suas trajetórias profissionais, contribuindo para a criação de uma rede de contatos.



Softbiz: modelo de negócio

CEP: Mossoró

Instrutor: Francisco Xavier Neto

Segmento e curso: Comércio – Qualificação em Serviços de Supermercados

Elementos de competência:

CONHECIMENTOS: Os setores varejista e atacadista: conceito, características, estratégias, estrutura e funções.
HABILIDADES: Comunicar-se de forma clara e assertiva; Utilizar recursos da tecnologia da informação e comunicação; Trabalhar em equipe multiprofissional.
ATITUDES/VALORES: Postura profissional no ambiente de trabalho; Parcimônia na utilização de recursos.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

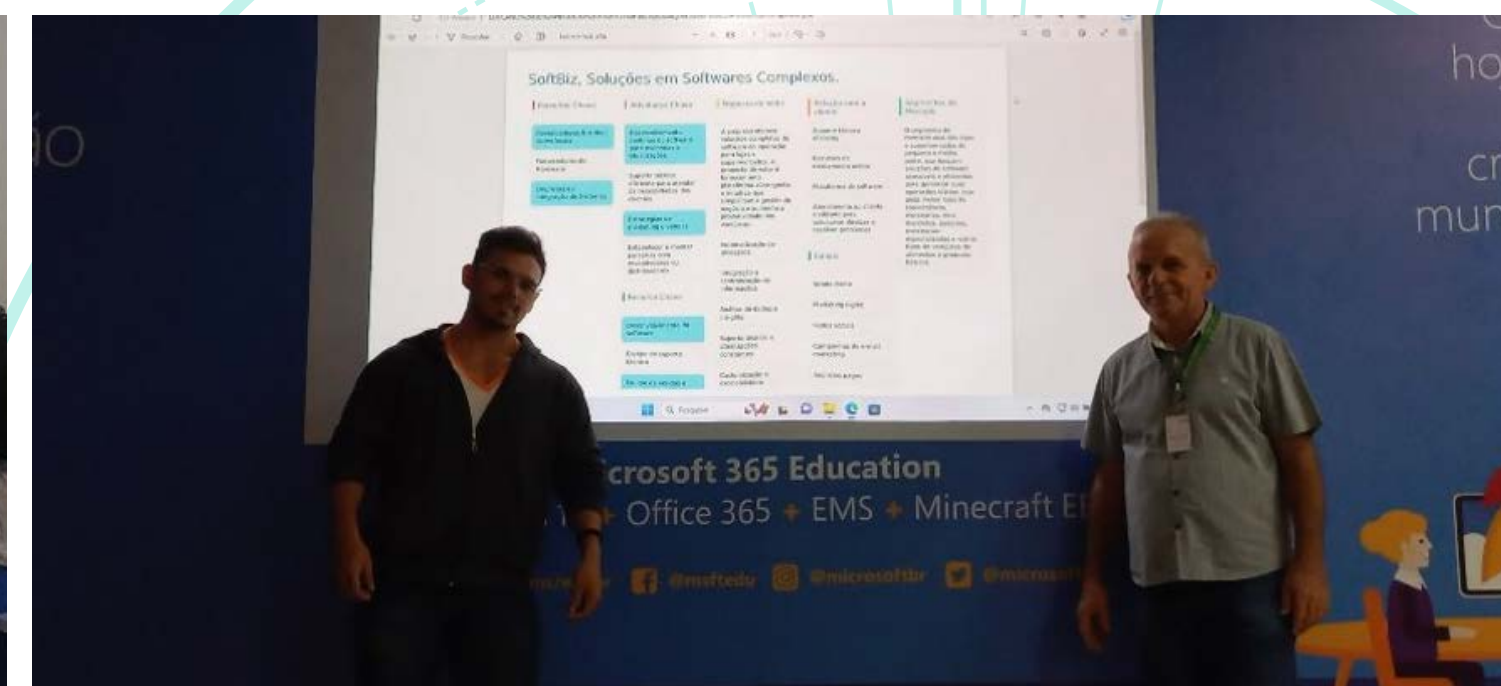
NOME: SoftBiz - Modelo de Negócio

DESCRITIVO: Construir, expor, e apresentar, um modelo de negócio, dando ênfase ao conceito inovador na relação empreendedorismo, consumo e qualidade.

PLANEJAMENTO E ATIVIDADES PROPOSTAS: Discussões sobre a importância da inovação e sustentabilidade nos negócios; Identificação de Oportunidades de Negócio; Pesquisa de mercado para entender as necessidades dos consumidores; Desenvolvimento de Ideias Inovadoras; *Feedback* em grupo e refinamento das ideias; Exploração de tecnologias emergentes que podem ser incorporadas aos negócios; Desenvolvimento de estratégias digitais para alcançar o público-alvo; Apresentação do Modelo de Negócio Inovador; *Feedback* da turma acerca das atividades desenvolvidas.

ENTREGAS REALIZADAS PELOS APRENDIZES: Relatório de pesquisa de mercado; Apresentação de ideias de negócios inovadoras; Modelo de Negócio (detalhado na ferramenta Canva);

Estratégia de marketing digital; Apresentação final do modelo de negócio: <https://drive.google.com/file/d/13iNw706lypF2L2Vfr3N0aJoZugY8B748/view?usp=sharing>



CEP:

Instrutor:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

O objetivo é estimular a imaginação, a escrita criativa e a comunicação eficaz de uma ideia.

Competências linguísticas: Escrita, leitura e fala.

Tópicos gramaticais: *Narrative tenses*.

Gênero textual: Sinopse.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Como desdobramento de uma aula sobre livros, os alunos pensam a sinopse do livro que poderiam escrever. Ele devem elaborar a sinopse dentro de um limite de caracteres, submeter ao professor para revisão e, em seguida, devem publicar no site Padlet juntamente com uma capa a ser escolhida por eles. No final, todos apresentam suas sinopses e livros e discutimos a relevância de cada um para criar uma “Lista de Best Sellers” a partir também de avaliações feitas pelos próprios alunos no post dos colegas no Padlet.



How to start recycling by Gabi Petrovich

Recycling is the process of collecting and processing materials that would otherwise be thrown away as trash and turning them into new things. And I will teach you creative ways to do it.

Reusing is very important and it brings a lot of advantages. It protects the Ecosystems and Wildlife, conserves our natural resources, it creates jobs and a lot more.

In this book, I will explain what recycling is, but, more importantly, I'll give you the tools to design beautiful things from what some people would call trash.

Recovering is easy, cheap and helps our home. What are you waiting for? Start recycling. Do your part. Be creative. And remember that anything can change into something useful and beautiful.



Anônimo 1a

Food: the details betw life and death. By Rick golden boy


This wonderful book is abou importance of good food, especially after the times of when we were stuck at hon people started to develop b eating habits, such as eatin of more fast fods, and this i future can represent inesse these people.

The book advises about the importance of your food ch and shows good ways that can take to have a better lif

★ Avaliar

Max Pereira 1a
Very important topic.

Anônimo 1a
Great!!!!



Anônimo 1a

RENOVATING STRESS FREE. By Adriana Uchôa

Renovating your home or apartment can be very stressful. In this book i'll help you to program yourself to perform a work with much less stress.

Inicially, I'll tell you general tips:

1. Keep in mind clarity on what you want.
2. Hire a professional to design your project and let him know your budget.
3. Never say the final value. Reduce by 25% what you intend to spend.
4. Hire someone with rereneces to execute your work. Already schedule for a longer time as well.
5. Important: Rainy periods delay works. Choose moths without rain.

Now, Let's work.

CEP: Centro

Instrutor: Daniela Fernandes

Segmento e curso: Comércio - Vendas e Atendimento - Noções Básica.

Elementos de competência:

CONHECIMENTO: 1-Público-alvo: definição e elaboração de roteiro de vendas; 2- Técnicas de vendas e de negociação.

HABILIDADES: Utilizar técnicas de vendas; Administrar o tempo e as atividades do plano de vendas.

ATITUDES: Proatividade no atendimento e na resolução de problemas no processo de vendas, flexibilidade e dinamismo no atendimento aos diferentes tipos de clientes.

Situação de aprendizagem:

O projeto aconteceu em etapas distribuídas em várias aulas, conforme descrito abaixo:

ETAPA 1 - Conceito e Definição de Vendas e Suas Técnicas: Inicialmente, os participantes foram introduzidos aos conceitos fundamentais de vendas, incluindo a definição de vendas como o processo de persuadir clientes em potencial a adquirir produtos ou serviços. Todas as etapas do processo de vendas foram detalhadas, desde a prospecção até o pós-venda.

ETAPA 2- A Importância da IA nas Vendas: Em seguida, foi destacada a importância crescente da inteligência artificial nas vendas. Foram apresentados exemplos de empresas que se destacam pelo uso eficiente da IA em suas estratégias de vendas, como Amazon, Netflix e Uber.

ETAPA 3- Apresentação do ChatGPT: Para ilustrar como a IA pode ser aplicada nas vendas, o ChatGPT foi apresentado como um assistente virtual que pode interagir com o vendedor respondendo perguntas e fornecendo suporte, tudo de forma automatizada e eficiente. Os participantes tiveram a oportunidade de interagir com o ChatGPT para entender como ele funciona na prática, por meio de um roteiro de exercício.

ETAPA 4 -Pesquisa de Mercado: A fim de Entender a Necessidade do Profissional de Vendas, os participantes como profissionais de vendas, levantaram entre eles dados e *insights* sobre as necessidades e desafios dos profissionais de vendas atuais e com isso determinaram que a maior dificuldade está em atender o público com deficiência, seja física ou intelectual. Isso permitiu uma compreensão mais profunda do mercado e a identificação de oportunidades para melhorar as estratégias de vendas.

ETAPA 5 -Definição da Empresa Fictícia: Com base nos dados da pesquisa de mercado, os participantes trabalharam em grupos para criar uma empresa fictícia. Eles definiram o setor, o público-alvo e os produtos ou serviços que essa empresa ofereceria e chegaram à conclusão que seriam uma Escola Profissionalizante para profissionais em Vendas.

ETAPA 6 - Elaboração da Persona e estratégia de vendas: Com a empresa fictícia definida, os grupos criaram personas detalhadas, representando os potenciais clientes. Isso incluiu a caracterização dos clientes ideais, suas necessidades, dores e motivações de compra com base na pesquisa de mercado.

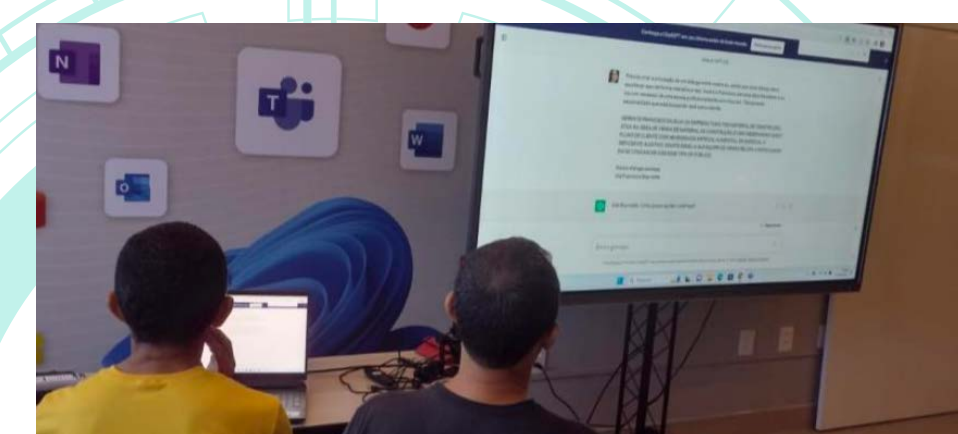
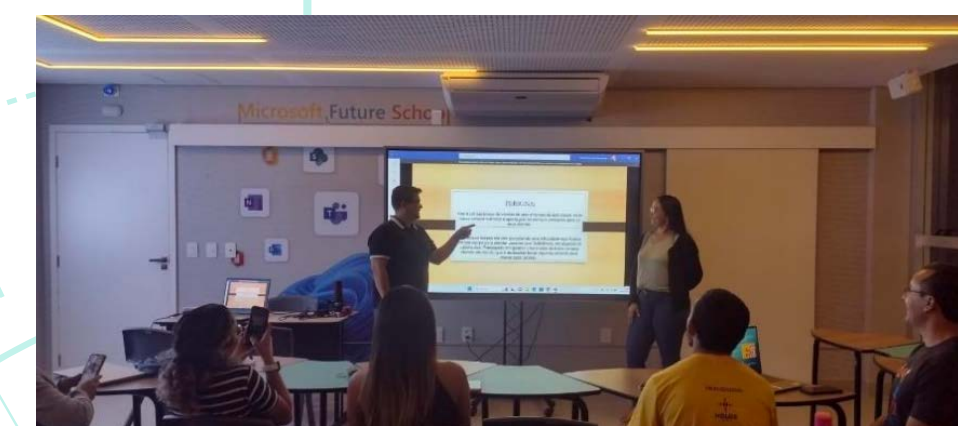
ETAPA 7-Simulação de Vendas no ChatGPT: Após a elaboração das estratégias de vendas, os participantes tiveram a oportunidade de realizar simulações práticas de vendas, utilizando-se da mesma ferramenta. Cada grupo teve acesso ao assistente virtual e pôde interagir com ele como se fossem clientes em potencial. Isso permitiu que eles testassem suas estratégias na prática, refinando suas abordagens com base nas respostas e no comportamento do ChatGPT. Durante as simulações, os participantes puderam experimentar como a IA pode ser usada para compreender as necessidades dos clientes, fornecer respostas personalizadas e orientar os clientes pelo processo de compra. Eles também tiveram a oportunidade de identificar desafios específicos ao seu fazer profissional e como ajustar suas estratégias em conformidade, foi orientado que durante a simulação os colegas pudessem colaborar no processo de vendas de quem a estava realizando, tornando assim o ambiente mais colaborativo e dinâmico.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Elisângela Bezerra das Neves Holanda

Segmento e curso: Turismo e Hospitalidade - Técnico em Guia de Turismo

Elementos de competência:

Matemática aplicada ao turismo;
Geografia aplicada ao turismo;
Roteiros acessíveis;
Princípios da sustentabilidades e os ODS

Situação de aprendizagem:

INTRODUÇÃO - O Google Earth é um software desenvolvido pela empresa Google, o programa é de fácil manuseio, e contém uma linguagem simples de ser aprendida. Com relação ao uso do programa para aplicações matemáticas e geográficas ligadas ao turismo, o Google Earth possui um rico conteúdo, pois a manipulação de suas ferramentas permite observar e analisar diversos lugares e paisagens a partir de um mosaico de imagens de satélite, além de medir as distâncias de um dado percurso. Os alunos, ao trabalharem com esse programa, têm a possibilidade de elaborar roteiros, além de verificar pontos específicos aplicados ao City-tour, seja utilizando o computador ou até mesmo o celular.

METODOLOGIA - A turma do curso Técnico em Guia de Turismo é formada por 22 alunos, e foram divididos em quatro equipes e uma dupla: a equipe 01: Composta por 5 alunos, responsáveis pela contagem da quilometragem total do percurso do City-tour utilizando o Google Earth; a equipe 02: Composta por 5 alunos, responsáveis pela identificação e contagem dos atrativos turísticos levando em consideração o percurso do City-tour utilizando o Google Earth; a equipe 03: Composta por 5 alunos, responsáveis pela realização dos cálculos da velocidade média do percurso, tempo médio de cada aluno para explicação do atrativo, gasto de combustível por litro e em dinheiro tendo como base o percurso do City-tour utilizando o Google Earth e os dados fornecidos pela Equipe 01, 02 e a dupla; a equipe 04: Composta por 5 alunos, responsáveis pela criação de um roteiro panorâmico, tendo como base o trabalho realizado pelas equipes e pela dupla. A equipe pode indicar um local específico para o City-tour, com parada para lanche (o roteiro deve contemplar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS: 04 e 11). A equipe deverá produzir um material de mídia para o evento e a dupla: Responsáveis pela pesquisa de mercado para a equipe 04: valor do ônibus para City-tour panorâmico, baseado na quilometragem indicada pela equipe 01, velocidade média do ônibus, valor do combustível por litro, diária de um guia de turismo e valor médio de um lanche. A atividade serve como base introdutória para o Projeto Integrador do Curso Técnico em Guia de Turismo.

RESULTADOS - Durante a execução da atividade, foi observado que os alunos conseguiram relacionar os conhecimentos da matemática com o percurso do City-tour, além de localizar geograficamente os atrativos situados no entorno do percurso. A aula prática revelou que a atividade foi de grande relevância na estruturação do roteiro, e os alunos perceberam que a Cidade do Natal precisa atender o ODS 11, tornando-se uma cidade inclusiva.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP: Zona Norte

Instrutor: Kelly Rodrigues Oliveira de lima

Segmento e curso: Gestão – Aprendizagem em Serviços de Supermercados

Elementos de competência:

Estoque: conceito. Técnicas de armazenagem; Organização do estoque Tipos de equipamentos utilizados no processo de armazenagem; Limpeza e higienização do ambiente de estoque: procedimentos organizacionais (5S, entre outros); Definição de logística e da cadeia de suprimentos; Tipos de documentos: pedido de compra, nota fiscal, romaneio de carga, ficha de inspeção, ficha de cautela, requisição de materiais; Fases do recebimento de equipamentos, materiais e produtos: entrada, conferência qualitativa, quantitativa e regularização;

Situação de aprendizagem:

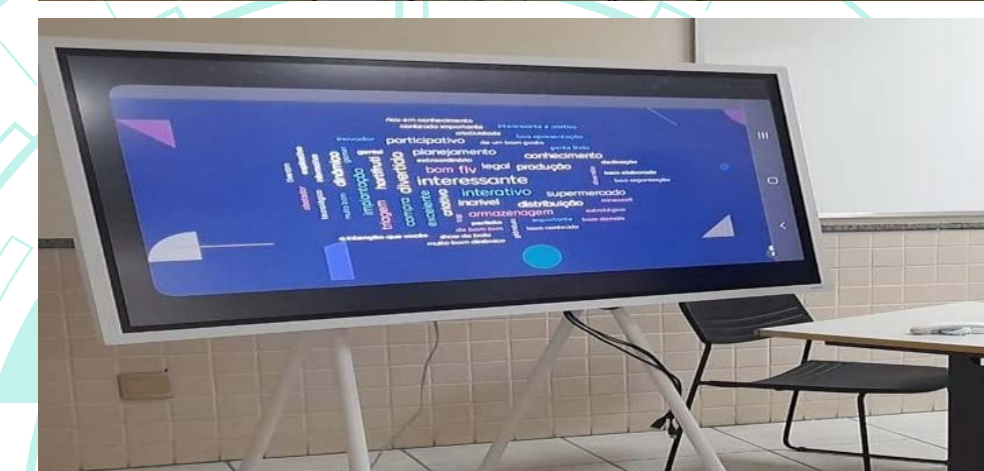
Como mobilização foi realizado um jogo com o site – Wordwall.net. Através do jogo, revisamos os conteúdos adequados das unidades curriculares 4 e 5 (Referente a logística e estoque) atividades com o uso das redes sociais como o Instagram, WhatsApp, biblioteca virtual do Senac, ajudaram no desenvolvimento do atual projeto. Em seguida, uma tempestade de ideias sobre a problematização: “Avarias ou chamadas quebras. Como diminuir e proporcionar um método de controle de estoque eficiente para uma empresa?”, provocando os alunos a reflexão de soluções no processo logístico ou armazenamento, como é proposto no tema gerador – “A organização, o controle e a administração do estoque, o que contempla o acompanhamento efetivo do estoque, o qual requer o atendimento a diversos procedimentos e normas da empresa”, onde trabalhamos o ODS 11 - Cidades e comunidades sustentáveis e o ODS12 - Consumo e produção responsáveis. **1ª. ETAPA** – Inicialmente foi decidido que o setor trabalhado seria o de Frutas, Legumes e Verduras (FLV), após diagnóstico em visita técnica em um supermercado da Zona Norte e observações de outros supermercados de bairros, feita pelos alunos, o projeto nasce para o setor de hortifruti. **2ª ETAPA** – O desenvolvimento: foi traçado o escopo do projeto, formação das equipes e escolha das metodologias, sendo o mais prático, lúdico e tecnológico possível. Mesmo sendo uma turma um pouco grande, as equipes puderam ser formadas com tranquilidade, responsabilidade e proatividade na resolução das etapas. **2.1** Duas apresentadoras para conduzir o Workshop, que já convidou o público a interagir participando colocando suas opiniões em uma nuvem de palavras (usando o site www.mentimeter.com) sobre o que iriam ver e apresentado no final; **2.2** Equipe das dinâmicas (quebra gelo, uma para ficar na revista eletrônica e outra para a prática na apresentação). **2.3** Equipe da Dramatização apresentando a problematização (Avarias no FLV), bem como sugestão para a solução. **2.4.** Equipe Sway, momento da exposição, técnica do conteúdo estudado, contendo vídeos, áudio com entrevista, game, dinâmica, interação total com a solução do problema – pensado pelos aprendizes. **2.5** Equipe Minecraft, mostrando o modelo do hortifruti com o estoque, idealizado com boas práticas em diminuir as avarias **2.6** Equipe Cordel, fechando o conteúdo unindo a nossa essência nordestina e a nuvem de palavras. **3ª ETAPA** – Apresentação/ execução do projeto. **4ª ETAPA** – *Feedback* em grupo. **Resumo:** Um *workshop* lúdico, com: interação com o público de forma presencial e tecnológica, dinâmicas, dramatização, palestra, mostra do resultado da problematização com o Minecraft, e o cordel.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP:

Instrutor:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Programa DEL Turismo: Porto do Mangue/RN
Fortalecimento da Apicultura, Turismo e Sustentabilidade - Intercâmbio Brasil/Alemanha

Situação de aprendizagem:

A situação de aprendizagem foi executada pelo Programa DEL Turismo, por meio da Câmara Técnica Agricultura, Pesca e Turismo pertencente ao Conselho Municipal de Turismo do município de Porto do Mangue, tendo por base, os atores do turismo local e os apicultores contemplados na ação do Intercâmbio Brasil/Alemanha. A proposta apresenta como principal objetivo fortalecer a apicultura no município de Porto do Mangue, a partir de uma sinergia com o potencial turístico do destino nas áreas da apicultura, agricultura e do desenvolvimento sustentável. O trabalho realizado pela Câmara Técnica Agricultura, Pesca e Turismo junto ao COMTUR identificou as oportunidades para comercialização de produtos regionais para o turista como uma maneira de fomentar a geração de emprego e renda, bem como agregar valor ao produto para facilitar esta aproximação do mercado. Tal fato revela o potencial da apicultura e a viabilidade econômica da atividade perante às condições favoráveis da região, assim como a necessidade de fortalecer o desenvolvimento do setor, a partir de uma integração com turismo do município, melhorando os processos de produção e escoamento. Com isso, o COMTUR buscou o apoio da REDE DEL Turismo Nacional e SENAC/RN para realização do intercâmbio Brasil/Alemanha que ocorreu do período de 13 a 17 de março de 2023, permitindo discutir estratégias do potencial existente no município junto à comunidade, *trade* turístico e apicultores. A programação foi voltada para as comunidades produtoras de mel e a APA - Área de Preservação Ambiental, Dunas do Rosado, com apresentação dos principais roteiros local e regional pelo grupo do Turismo de Base Comunitária, Técnicos em Guia de Turismo, bem como um diálogo com a comunidade local. Este momento foi reforçado com uma roda de conversa com os atores locais e o consultor Martin Wahl da Alemanha sobre a integração dos temas turismo, apicultura e sustentabilidade na região com seus desafios e perspectivas para o desenvolvimento do território. Além disso, permitiu também, uma troca de vivência e experiência com consultor Martin Uhol da Alemanha na área de apicultura no município de Porto do Mangue e a comunidade da APA- Área de Preservação Ambiental Dunas do Rosado. Como principais resultados da ação, destacam-se o diagnóstico realizado da atividade da apicultura no município, trocas de experiências e vivências na apicultura da Alemanha, plano de ação com soluções para melhorias na área, facilitar a comercialização, orientação para conseguir o “selo”, ligação com as cooperativas de Mel existentes, criar um núcleo de apicultores com o Programa DEL Turismo, conexão com programas de créditos para pequenos produtores com volume a partir de 20 mil reais, organizar encontros mensais para troca de experiências e visitas de apiários, excursões as empresas de exportação de mel que oferecem certificações orgânica em grupo, compra de material em conjunto, por exemplo vestimentas de proteção, embalagem para armazenamento, ferramentas, colmeias, venda em conjunto do mel em feiras, festivais gastronômicos, pontos de atendimento ao turista e comercio local, desenvolvimento de rótulos atrativos com aspectos naturais e culturais do local, treinamento para produzir outros produtos da abelha como velas, própolis, pólen, geleia real, convidar as empresas de processamento de produtos da apicultura para abrir filial em Porto do Mangue, posto de venda na Orla Rio das Conchas e no Ecoposto de Dunas do Idema Rosado e rotas do turismo rural com visitas aos apicultores. Por meio dos encontros com a comunidade, as oficinas trabalharam as competências definidas conforme as marcas formativas do modelo pedagógico Senac/RN: tais como, domínio técnico-científico (com as discussões sobre o material teórico e problematização na prática), visão crítica, atitude sustentável (sob os contextos da produção e venda), atitude criativa e empreendedora; assim, com o intuito de buscar identificar as principais problemáticas da região e propor soluções em prol do desenvolvimento sustentável, as ações formativas permitiram o protagonismo dos atores da comunidade quanto ao conhecimento da área da apicultura e turismo nos aspectos específicos de cada área e características da região Semiárida do Nordeste Brasileiro. A ação buscou uma articulação com os seguintes ODS's: ODS 02 - Fome zero e agricultura sustentável, ODS 03 Saúde e bem-estar, ODS 11 Cidades e comunidades sustentáveis, ODS 12 Consumo e produção responsáveis, ODS 13 Ação contra a mudança global do clima, ODS 15 Vida terrestre e ODS 17 Parcerias estabelecidas no decorrer das práticas. Para esta prática, os atores do turismo local utilizaram os seguintes indicadores formativos: a autonomia digital para mobilização dos apicultores nas comunidades rurais em grupos do WhatsApp; o uso das redes sociais e as apresentações dos roteiros elaboradas por meio do aplicativo Canvas; O momento permitiu o uso da tecnologia com intencionalidade pedagógica, com a utilização do Planner e Teams pela equipe técnica do Senac para planejamento da ação.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não



CEP: Centro

Instrutor: Maria Beatriz Câmara Avelino

Segmento e curso: Gestão e Negócios - Qualificação em Serviços de Supermercados

Elementos de competência:

Prevenção de perdas: Conceito de perdas e quebras, registro de ocorrências, tipos de perdas e quebras e formas de minimizar ocorrências.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
 Domínio técnico-científico Atitude sustentável
 Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Objetivando articular as competências desenvolvidas ao longo das Unidades Curriculares referentes à Ocupação de Repositor de Mercadorias, bem como atender ao tema gerador do PI3, foi proposta a criação de uma solução inovadora para sanar os problemas presentes durante o Abastecimento e Prevenção de Perdas nos Supermercados. A turma teve a ideia da Criação do App "Soluções 62". No decorrer das aulas, foram realizadas rodas de conversa para compartilhamento de "situações problemas" vivenciadas pelos aprendizes na reposição de mercadorias, envolvendo a prevenção de perdas. Também aconteceram análises de situações problemas vivenciadas pelos alunos nas empresas que serviram como base para elaboração e resolução de estudos de caso. A sala foi separada em equipes para organização e criação do aplicativo. Cada uma ficou responsável por uma etapa do projeto, tendo como base para a criação e execução do projeto, a elaboração relatório 5W2H, o fluxograma do processo de criação do APP e criação do aplicativo no Canvas. Como etapa final do projeto, houve a socialização do Aplicativo com as demais turmas de Aprendizagem da Escola Técnica.

Link: https://www.canva.com/design/DAFIEmj8FWA/isQlnGNAas2mylziPrOvig/view?utm_content=DAFIEmj8FWA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=viewer



CEP: Alecrim

Instrutor: Hayanny Melo

Segmento e curso: Idiomas - Espanhol

Elementos de competência:

Trabalhar conteúdos específicos de gramática de maneira contextualizada usando ferramentas digitais.

Marcas Formativas:

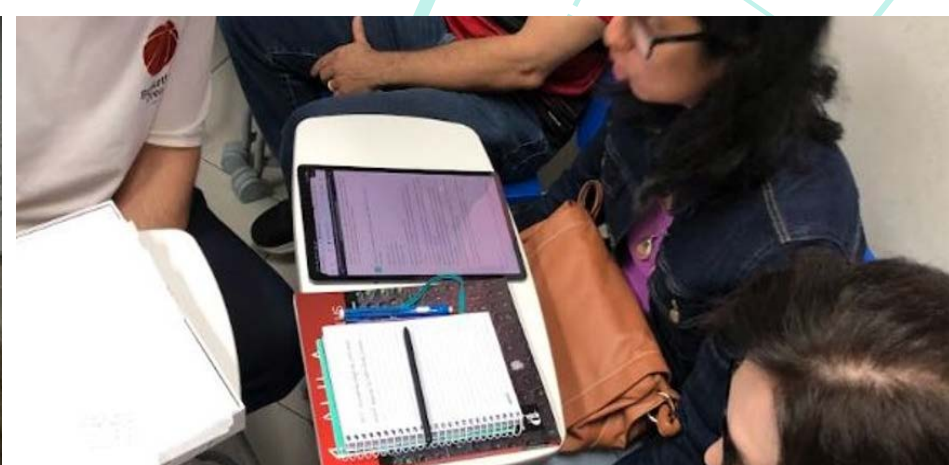
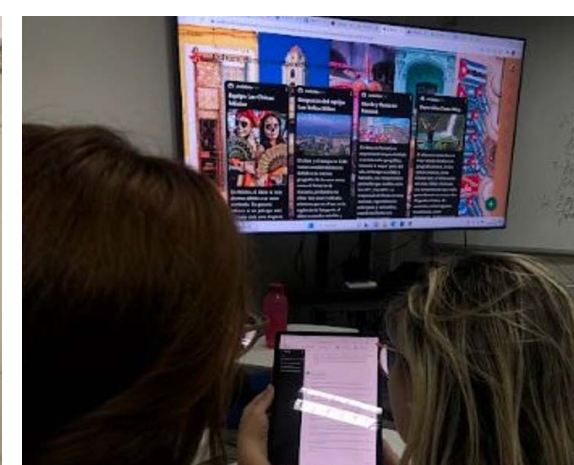
- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

Etapa 1: Diagnóstico da turma (Espanhol UNO), por meio do grupo de WhatsApp, com o objetivo de ajustar a divisão dos grupos de trabalho e direcionar os comandos da aula de acordo com o número de alunos que compareceriam, presencialmente, para preparação de material e testes pré-aula com ferramentas digitais a serem usadas. **Etapa 2 – Desenvolvimento da atividade:** A turma tem 14 alunos, e estávamos trabalhando conteúdo do Manual de espanhol (Unidad 3) sobre clima e tempo e sobre curiosidades culturais de cidades hispanas. Propus que fizéssemos isso de maneira contextualizada e colaborativa, em trabalhos em grupo. Assim, fizemos: **1.** Divisão de grupos em sala – foram 4 grupos ao todo. Para aula usamos os *tablets* disponíveis na escola para melhor percepção de imagens e textos e criação de *prompt*, e para jogar no Quizz cultural. **2.** Disponibilidade de material (Word com instruções) exibidos em Qrcodes, aos quais eles acessariam, via Google Docs, as instruções específicas do que deveriam, em grupo, e de forma colaborativa, fazer na aula. Dessa forma, foram usados os seguintes recursos digitais: Google Docs – Word e formulário -, ChatGPT, Padlet, Mentimeter. Após acessarem às instruções preparadas previamente pelo professor, eles foram seguindo os passos, que consistiam em acessar um *prompt* previamente elaborado pelo professor para que fosse possível perceber uso de conteúdos de gramática trabalhados em sala, de maneira contextualizada, e enviá-lo ao ChatGPT para criação de conteúdo. **3.** Com a criação do conteúdo gerado pelo *prompt* do ChatGPT, acessaram ao Padlet para subir os textos – feitos em grupo com ajuda da IA – e fotos. No comando do *prompt* deveriam: Criar texto, corrigir conteúdo de gramática e criar diálogo, estando, cada grupo, com criação de texto e diálogo de países hispanos diferentes. Última parte, após feitas contribuições do professor sobre os textos e diálogos, falando sobre conteúdos de gramática, usar o Mentimeter para identificar, de maneira gamificada, se haviam entendido o conteúdo – Quizz cultural. Atividades feitas, hora de compartilhar os textos, a leitura dos diálogos (feitos pela IA) e as perguntas do Quizz cultural (feitas pelo grupo sem uso da IA). Eles puderam ver a produção de todos os grupos no Padlet e usaram os textos feitos por eles para elaborar as perguntas do Quizz cultural. **Etapa 3: Questionário de diagnóstico pós aula:** Elaboração de questionário no Google formulários para coletar informações sobre a percepção dos alunos, especialmente os alunos que têm necessidades específicas (há na turma uma aluna com deficiência visual e outro com deficiência intelectual), sobre como foi trabalhar o conteúdo usando ferramentas digitais a partir de uma perspectiva de aprendizagem colaborativa centrada na linguagem multimodal inclusiva. Com aplicação do questionário, foi possível perceber que o objetivo proposto para aula foi alcançado e, apesar de não ser objetivo primeiro da aula, ver o que eles acham das ferramentas usadas na aula.



CEP:

Instrutor:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Criatividade, compreensão e uso de tecnologia. Escrita colaborativa com uso de Inteligência Artificial. Revisão e edição.
Competências linguísticas : Escrita e leitura

Situação de aprendizagem:

Os alunos devem criar uma história com o ChatGPT. Antes de digitar o *prompt* eles decidem em grupo um título em comum para as histórias, que terão desfechos diferentes.

Prompt: Inicie uma história com o título “A funny incident” com uma sentença de até 20 palavras usando o vocabulário B1 de Inglês. Espere a minha sentença para escrever a próxima sentença de até 20 palavras. Repita o processo até ser escrita a palavra “fim”.

O professor monitora o andamento das histórias e fornece suporte para questões que possam surgir. Ao término os alunos devem salvar suas histórias e irão juntar as partes num único texto, que pode ser editado e será apresentado aos colegas na aula seguinte.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não

The screenshot shows a multi-turn chat conversation with ChatGPT. The user starts with a prompt in Portuguese: "Inicie uma historia com o titulo 'A funny incident' com uma sentença de ate 20 palavras usando o vocabulario B1 de ingles . Espere a minha sentença para escrever a proxima sentença de até 20 palavras. Repita o processo até ser escrita a palavra 'fim'." ChatGPT responds in English: "Sure, let's get started! Title: A Funny Incident Sentence 1: Last summer, during our family picnic, my mischievous dog unexpectedly grabbed the picnic blanket and ran away. Your turn! Please provide the next sentence of up to 20 words." The user provides: "I was so furious I ran after him and fell over". ChatGPT continues: "Sentence 2: I tumbled into a pile of mud, causing everyone around to burst into fits of laughter. Your turn! Please provide the next sentence of up to 20 words." The user provides: "It was a terrible situation! Luckily my father drove by and took me home". ChatGPT continues: "Sentence 3: Covered in mud, I sat in the car, feeling embarrassed yet relieved by my father's timely rescue. Your turn! Please provide the next sentence of up to 20 words." The user provides: "To my surprise, the dog was at the back of the car sleeping on the picnic blanket. FIM". ChatGPT concludes: "Sentence 4: As we drove home, I couldn't help but chuckle at the ridiculous sight of the dog enjoying his 'spoils.' And that's the end of your story! If you have more prompts or need further assistance, feel free to ask."

CEP: Mossoró

Instrutor: Vinicius Barbosa Campos

Segmento e curso: Comércio - Qualificação em Serviços de Supermercados

Elementos de competência:

Planejamento de vida e carreira: desenvolvimento de metas pessoais, profissionais e econômicas e uma proposta de guia para alcançá-las; mundo do trabalho; empreendedorismo e outras formas de inserção no mercado de trabalho; construção de itinerário de profissionalização.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Unidade Curricular: Realizar procedimentos de conferência de equipamentos, materiais e produtos no processo logístico. **Indicador 6:** Realiza relatório de movimentação e atualização de inventário com base no controle de entrada e saída de materiais e produtos. Nessa situação de aprendizagem, cada grupo receberá um orçamento substancial de R\$ 10000,00 para investir em um empreendimento inovador na cidade de Mossoró/RN. Para a execução dos processos de trabalho previstos no desenvolvimento da competência desta unidade curricular, onde o aprendiz em serviços de supermercados deverá realizar procedimentos de conferência de equipamentos, materiais e produtos logísticos, mobilizamos os elementos e indicadores 4 e 6, através dessa situação de aprendizagem, que tem por objetivo: Auxiliar os alunos a desenvolver habilidades empreendedoras e financeiras, utilizando um capital inicial de R\$ 10000,00 com foco na conscientização sobre a gestão responsável dos recursos financeiros para a criação e operação de um negócio sustentável. Os alunos devem ser capazes de identificar oportunidades de negócios, criar um plano de negócios realista, tomar decisões financeiras, além de compreender os princípios de responsabilidade social e econômica. Ao serem provocados e incentivados neste processo construtivo, evidenciou-se os conhecimentos, habilidades, atitudes e valores, bem como o desenvolvimento das marcas formativas: domínio técnico-científico, autonomia digital, visão crítica, atitude sustentável, atitude criativa e empreendedora, proporcionando uma abordagem centrada no aluno, sendo capazes de refletirem sobre a ação inicial, tomada de decisões assertivas enquanto planejam/desenvolvem um negócio com os recursos disponíveis. A tarefa não se limita apenas ao gerenciamento de recursos; os alunos devem desenvolver uma estratégia completa de vendas, escolher um local de operação, estimar o tempo de retorno do investimento e destacar os diferenciais competitivos do negócio em relação aos concorrentes locais. Como recursos digitais, utilizamos o PowerPoint para a criação da apresentação, o Canva para desenvolvimento do logotipo do negócio, bem como o Microsoft Edge como navegador para pesquisa de viabilidade. No decorrer da situação de aprendizagem, o docente a todo momento, avalia e orienta os alunos, de forma a garantir o desenvolvimento da competência e as estratégias de sistematização que nortearam as atividades. Na ocasião, foi formada uma comissão de avaliação dos projetos, composta por um instrutor convidado e seus alunos pré-selecionados. Essa participação é fundamental para oferecer perspectivas externas e imparciais na análise, além de estabelecer relações entre o desempenho dos alunos e o atendimento ao desafio proposto. Cada grupo apresentou sua empresa fictícia, enfatizando a gestão no uso dos recursos e a criatividade em criar soluções verdadeiramente inovadoras que se destaquem no mercado local. Alguns desses grupos/alunos permaneceram ativos na página do Instagram, utilizando como oportunidade de negócios e geração de renda.



CEP:

Instrutor:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Estrutura do cabelo: medula, córtex e cutícula (UC2); Avaliação da estrutura capilar e couro cabeludo: propriedades do cabelo (pH, ciclos de crescimento, tipos de cabelo, queda de cabelos, taxas de crescimento, densidade do cabelo e textura capilar (UC3); Estrutura e características do cabelo para a realização do corte (UC4).

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

O objetivo desse projeto foi integrar as competências presentes nos indicadores do curso de Cabeleireiro, no intuito de tornar atrativo o uso de ferramentas digitais no fazer prático. Foi apresentado e sugerido que os discentes utilizassem a ferramenta White Board para criação de um mural repositório a partir dos conhecimentos adquiridos em sala e de pesquisas realizadas na web durante todas as UCs, visto que o conteúdo inserido se torna complementar a cada unidade. Socializei com a turma a ferramenta Forms e suas possibilidades de uso durante o curso. Uma dessas possibilidades foi propor aos alunos a criação da ficha de análise capilar que utilizaríamos nos atendimentos aos modelos, proporcionando a autonomia no preenchimento por meio dos tablets, decisão sobre qual serviço executar e possível continuidade deste. Por fim, desenvolvemos um agendamento para os serviços executados durante as aulas práticas usando a ferramenta Bookings, facilitando na divulgação pelo compartilhamento do link, acompanhamento dos agendamentos por mensagem no e-mail, calendário da ferramenta e do Teams.

Link da ficha de análise capilar - <https://forms.office.com/r/FWng4Xqzhe>

Link do agendamento - <https://outlook.office365.com/owa/calendar/CabeleireiroAgendamentos@onsenacrn.onmicrosoft.com/bookings/>



CEP:

Instrutor:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Técnicas de armazenagem

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Os alunos foram divididos em cinco grupos de 5 alunos, cada um deveria criar uma logomarca de um produto, utilizando o Padlet (plataforma *on-line*) que permite a criação de um mural ou quadro virtual dinâmico e interativo para registrar, guardar e partilhar conteúdos multimídia), foram criadas 5 colunas, cada coluna seria de um produto criado, então os alunos fizeram 20 produtos de cada, com cinco validades vencidas, cinco próximas de vencer e dez distantes do vencimento. Em seguida foram criadas colunas de prateleiras vazias. A gamificação consistia em: o professor passava o planograma (ferramenta que busca representar de forma gráfica a disposição dos produtos no ponto de venda) e os alunos deveriam organizar os produtos na prateleiras virtuais de acordo com o PEPS (método de controle e organização de estoque/prateleira, primeiro que entra, primeiro que sai). O grupo que organizasse em menos tempo e com menos erros seria o campeão. Os alunos aprenderam uma nova plataforma digital, criaram e aplicaram a gamificação com outras turmas, e assim aprenderam de maneira inovadora e divertida técnicas de organização de prateleiras/estoque. Essa atividade foi realizada no mês de julho e 2023, na turma 11 de aprendizagem, no CEP Centro. Abaixo, imagens dos alunos aplicando a gamificação com outra turma de aprendizagem no auditório.



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Thiago Gomes

Segmento e curso: Gastronomia - Cozinheiro Profissional

Elementos de competência:

UC6: Apresentar Produção da Cozinha Quente
Gastronomia internacional, Montagem de pratos, Técnicas de cocção

Marcas Formativas:

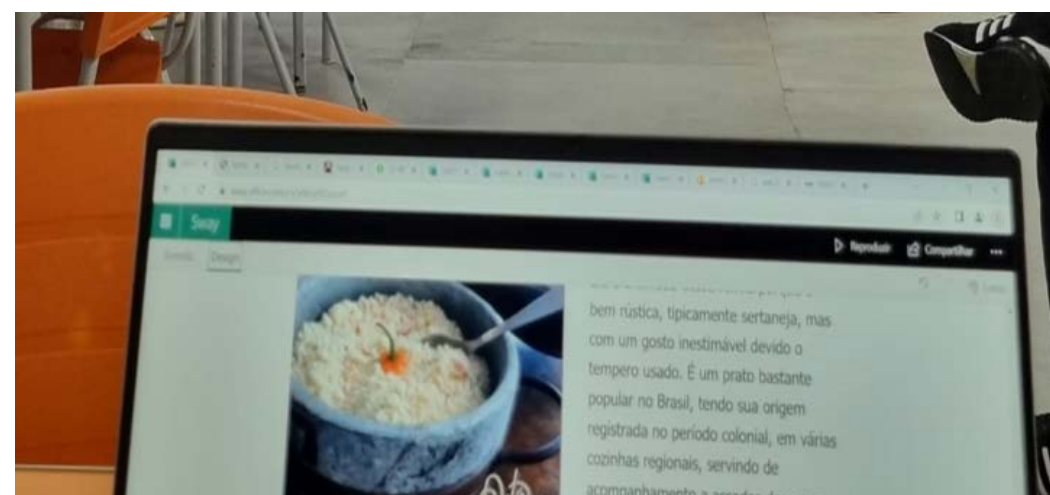
- Comunicação e colaboração Autonomia digital
 Domínio técnico-científico Atitude sustentável
 Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Situação de Aprendizagem: Explorando a Diversidade da Culinária Internacional com OneNote e Sway na Smart Lab. Nesta situação de aprendizagem, os alunos foram conduzidos a uma jornada pela culinária internacional, utilizando ferramentas da Microsoft, como o OneNote e o Sway, dentro de um ambiente de aprendizado inovador na Smart Lab. Essas ferramentas digitais foram utilizadas para ampliar a compreensão dos conceitos, facilitar a pesquisa e criar apresentações envolventes sobre as tradições culinárias de diferentes países, onde os alunos foram introduzidos à situação de aprendizagem através de uma apresentação interativa no projetor interativo da Smart Lab. Foram orientados a acessar um bloco de notas no OneNote e Criar a apresentação no Sway para ser apresentado no modelo de sala de aula invertida. **Etapa 1: Pesquisa e Coleta de Informações (OneNote).** Nesta etapa, os alunos foram incentivados a realizar pesquisas mais aprofundadas sobre pratos específicos de um país de acordo com as produções da apostila do Curso de Cozinheiro. Eles utilizaram o OneNote para coletar informações sobre a história, os ingredientes e as técnicas de preparo desse prato. Eles poderiam adicionar imagens, links e referências bibliográficas ao bloco de notas, organizando as informações de maneira estruturada. **Etapa 2: Criação de Apresentações Dinâmicas (Sway).** Com base nas informações coletadas no OneNote, os alunos criaram apresentações dinâmicas usando o Sway. Eles foram instruídos a transferir as informações relevantes para o Sway, combinando texto, imagens e mídia para contar a história e curiosidades do prato escolhido. Eles usaram *layouts* criativos, cores e fontes atraentes para tornar suas apresentações visualmente atraentes e envolventes. **Etapa 3: Compartilhamento e Discussão (Projetor Interativo).** Após a conclusão das apresentações no Sway, os alunos tiveram a oportunidade de compartilhar suas criações com a turma. Usando o Projetor interativo, eles apresentaram suas descobertas, destacaram as características únicas do prato e discutiram as influências culturais por trás dele. A turma fez perguntas, comentaram e trocaram impressões, enriquecendo a experiência de aprendizagem colaborativa. **Conclusão: Aprendizado Interativo e Multidisciplinar.** Através do uso integrado de ferramentas como OneNote e Sway na Smart Lab, os alunos não apenas exploraram a culinária internacional, mas também desenvolveram habilidades digitais essenciais, como pesquisa *on-line*, criação de conteúdo multimídia e apresentações eficazes. Além disso, essa abordagem multidisciplinar conectou conceitos culinários com Tecnologia, História, Geografia e Comunicação, oferecendo uma experiência de aprendizagem rica e abrangente.



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Eric Mateus Soares Dias

Segmento e curso: Turismo - Hospitalidade

Elementos de competência:

- Entender a importância do Turismo de Base Comunitária para o desenvolvimento local;
- Reconhecimento das potencialidades individuais para atuação no turismo.

Situação de aprendizagem:

O objetivo da situação de aprendizagem foi a construção de um roteiro de Turismo de Base Comunitária, por meio de metodologias ativas para impulsionar a autonomia e protagonismo da comunidade para o desenvolvimento de uma atividade turística sustentável e inclusiva. Primeiramente, realizou-se um diagnóstico participativo utilizando a ferramenta Matriz FOFA (Forças, Oportunidades, Fraquezas e Ameaças) para que os alunos avaliassem o potencial do TBC em Soledade. Os resultados apontaram que os alunos percebem o grande potencial da comunidade para o turismo, ao qual destacaram as belezas naturais e riquezas culturais que deveriam ser mais valorizadas e preservadas. Nesse módulo, abordou-se o meio ambiente e a cultura local, com práticas de aprendizagem para a criação de roteiros turísticos por meio de metodologias ativas e participativas. Foram discutidos os patrimônios natural e cultural, incluindo exemplos do Brasil e do RN. A partir disso, os alunos identificaram as potencialidades naturais e culturais da comunidade para a visitação e vivências de experiências turísticas. Foi utilizada a metodologia de mapeamento participativo para criar uma proposta de roteiro turístico para a comunidade. Essa metodologia considera a percepção dos participantes, transformando o conhecimento prévio em representação gráfica. Primeiramente, foi utilizado em sala de aula o “Google Earth”, uma ferramenta pouco ou quase nunca utilizada pela maioria da turma, que possibilitou um reconhecimento do território. Posteriormente, foi disponibilizado um mapa com imagens satélite da comunidade para os alunos marcarem os atrativos e equipamentos turísticos relevantes da comunidade, permitindo o reconhecimento das potencialidades locais. Criaram dois roteiros turísticos com pontos de visitação e horários. Os alunos criaram uma proposta de trilha ecológico-cultural para além dos locais com visitação já consolidada na comunidade, como é o caso do “Geossítio Araras”. Em uma aula de campo, percorreram o trajeto definido para a trilha, mas perceberam que era muito longo e com áreas de difícil acesso, então decidiram dividir a trilha em duas partes menores, denominadas “Trilha das Lagoas” e “Trilha do Taiado do Urubu.” Apesar do nível baixo de ensino formal dos alunos, as metodologias ativas utilizadas foram essenciais para interação e construção do conhecimento. Os alunos avaliaram que o curso proporcionou uma oportunidade de adquirir novos conhecimentos e despertar para as potencialidades individuais e coletivas, visando buscar melhores condições de vida na comunidade. A partir do curso, os participantes desenvolveram uma proposta de novos atrativos na comunidade e criaram um plano de negócio para o desenvolvimento de uma feirinha na comunidade, chamada “Saberes e Sabores de Soledade”, um espaço no qual todos poderiam comercializar seus produtos. Essa prática, portanto, apresenta uma forte sinergia com os objetivos do desenvolvimento sustentável, sobretudo, os ODS 4, 8 e 11.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Amanda do Carmo Navarro de Araujo

Segmento e curso: Gastronomia – Competições senac de educação profissional

Elementos de competência:

Uso da IA como facilitador da pesquisa e aprendizagem na gastronomia. UC8- Participar da elaboração de cardápios: apresentação, formatação, redação, diagramação e tecnologias.

Marcas Formativas:

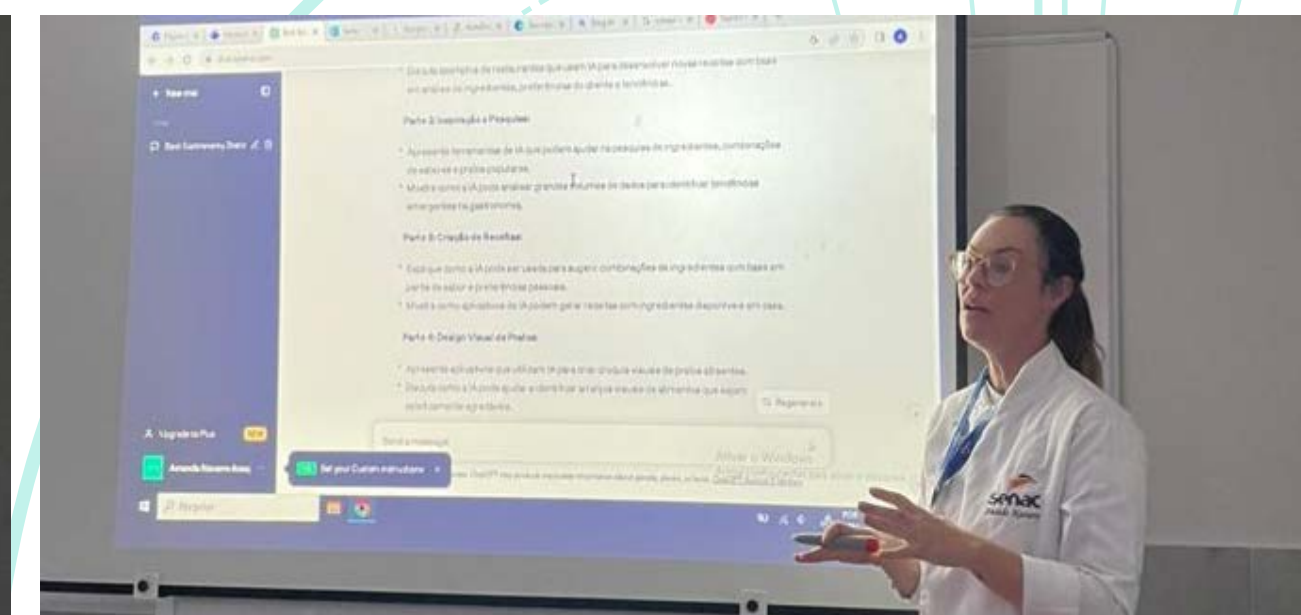
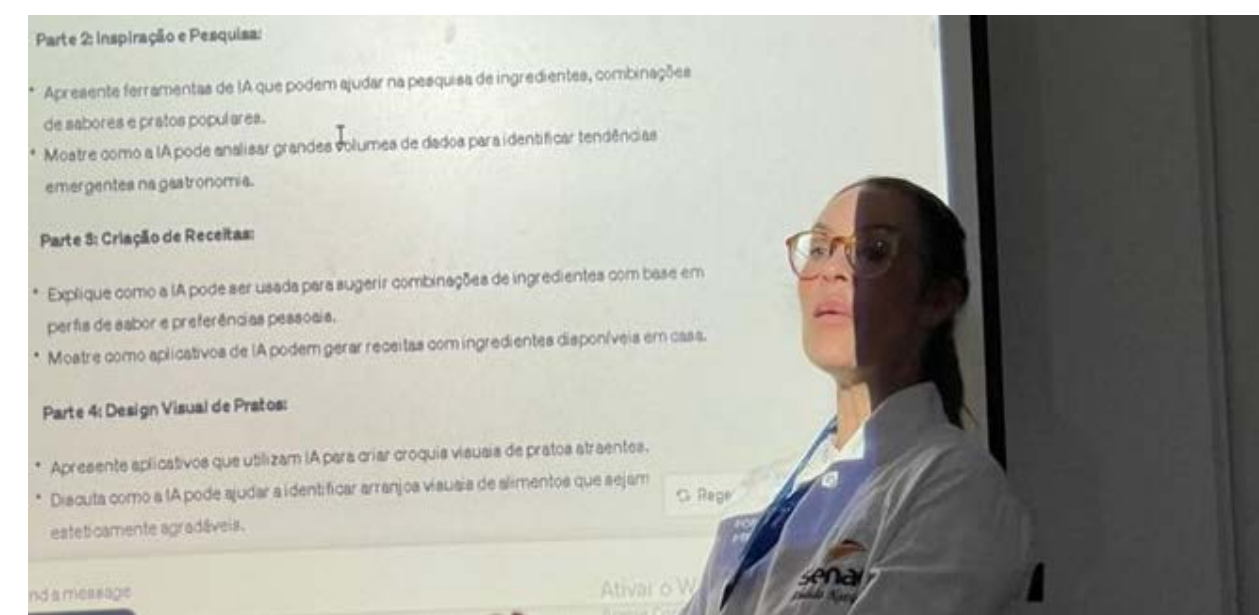
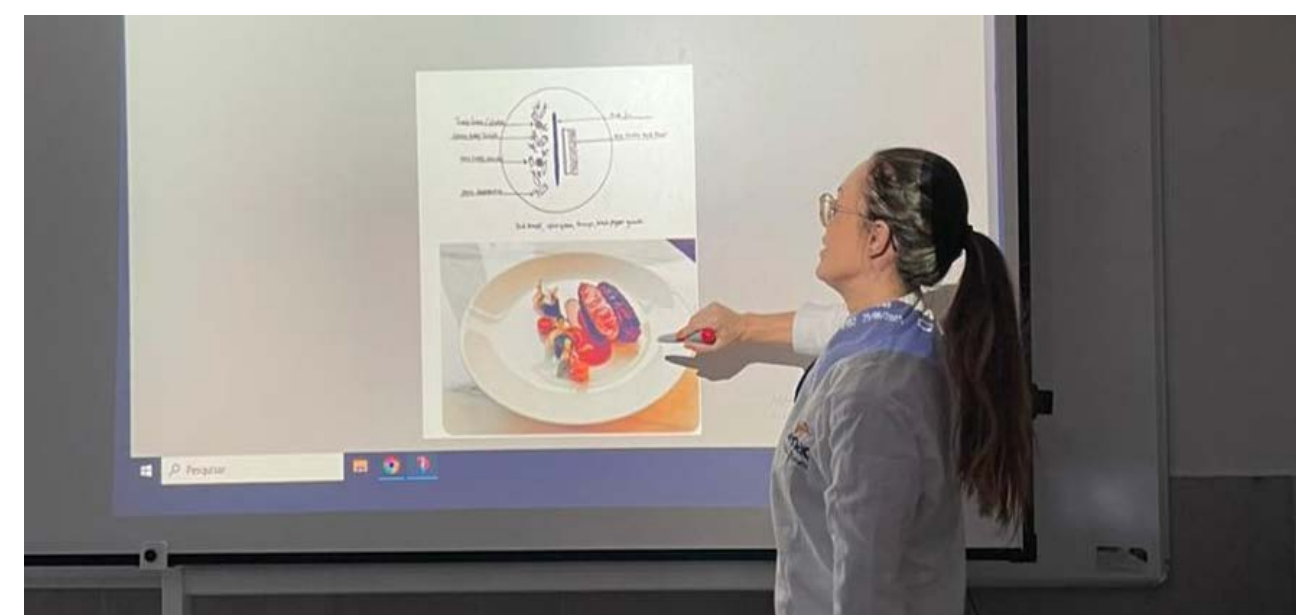
- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

Aula para alunos da área de gastronomia para demonstrar o quanto a IA pode contribuir na pesquisa, montagem e aprimoramento de técnicas da gastronomia, economizando tempo, poupando recursos e agilizando processos. Demonstração de aplicativos e softwares de IA que auxiliam na criação de receitas inovadoras, como o ChatGPT. Discussão sobre como a IA pode analisar dados de redes sociais e tendências gastronômicas para identificar ingredientes e pratos em ascensão. Discussão sobre como a IA pode analisar dados de redes sociais e tendências gastronômicas para identificar ingredientes e pratos em ascensão. Demonstração de uso do ChatGPT para auxílio nas pesquisas relacionadas a pratos e técnicas; Demonstração de uso da IA na criação de *design* de pratos e desenho de croquis, fundamental na parte de criação dos pratos autorais. A aula demonstrou o uso do ChatGPT para corroborar com uma pesquisa sobre um prato específico, melhores maneiras de apresentação, insumos correlacionados e harmonizações pertinentes. A partir do prato montado de acordo com as pesquisas feitas, a IA ainda contribui enormemente na forma de apresentação, ajudando na criação de croquis dos pratos, para facilitar e manter o padrão dos preparos. Com a crescente intersecção entre gastronomia e tecnologia é essencial que os cozinheiros compreendam e aproveitem as vantagens da IA para se destacar no mercado moderno.



CEP: Mossoró

Instrutor: Francisco Xavier Neto

Segmento e curso: Gestão – Qualificação em Serviços Administrativos

Elementos de competência:

CONHECIMENTOS: Noções da evolução histórica da Administração. **HABILIDADES:** Organizar o ambiente de trabalho; Pesquisar e coletar informações; Resolver conflitos inerentes ao processo de trabalho administrativo. Utilizar recursos da tecnologia da informação e comunicação. **Atitudes/Valores:** Apresentação pessoal; Postura profissional; Colaboração com colegas e equipes de trabalho; Utilização consciente de recursos e insumos.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

DESCRITIVO: Identificar as melhores práticas, estratégias e métodos de implementação das Teorias da Administração nas organizações para, de forma eficaz, facilitar sua compreensão e aplicação, levando em consideração as mudanças no ambiente de negócios, as demandas e as evoluções tecnológicas. **PLANEJAMENTO E ATIVIDADES PROPOSTAS:** 1. Introdução às Teorias da Administração: Científica; Clássica; Relações Humanas; Burocracia; Estruturalista; Comportamentalista; Sistemas; Contingência; Desenvolvimento Organizacional (discussão sobre a importância das teorias da Administração na atualidade e sua relevância para o funcionamento eficaz das organizações; Atividade: Formação de grupos para pesquisa e coleta de informações com uso da tecnologia ChatGPT, Google, Biblioteca Digital, entre outros, sobre a teoria sorteada). 2. Aplicação das Teorias da Administração nas Organizações (debate sobre como as teorias estudadas podem ser aplicadas em diferentes tipos de organizações; Estudo de casos: Os grupos de aprendizes apresentarão suas pesquisas e discutirão a aplicabilidade das teorias em situações reais; Exercício prático: Cada grupo proporá uma estratégia de implementação de uma das teorias em uma organização, considerando as mudanças no ambiente de negócios e evoluções tecnológicas). 3. Desafios e Tendências na Administração Moderna (análise das demandas e desafios atuais enfrentados pelas organizações; Debate sobre as tendências da Administração, novos modelos de gestão, tecnologias e mudanças nas estruturas organizacionais; Discussão em grupo sobre como as teorias estudadas podem ser adaptadas para lidar com os desafios atuais e futuros). 4. Síntese e Apresentação dos Resultados (apresentação das estratégias de implementação das teorias, destacando os pontos positivos e desafios; Discussão coletiva sobre as principais conclusões e aprendizados obtidos durante a situação de aprendizagem e sua respectiva aplicabilidade em possíveis situações reais que possam surgir).



CEP:

Instrutor:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

CONHECIMENTO: Inteligência artificial e inglês.

HABILIDADE: autonomia digital, comunicação em inglês.

ATITUDE: crítica à IA, colaborativa, comunicativa digitalmente.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

No projeto “Inglês e Inteligência Artificial”, os alunos foram imersos no fascinante mundo da Inteligência Artificial (IA) no ambiente do laboratório de informática. Neste contexto, apresentamos a plataforma do ChatGPT, suas funcionalidades e sua abordagem de resolução de problemas, juntamente com suas limitações. A principal proposta deste projeto foi estimular uma discussão profunda sobre o processo de aprendizado da língua inglesa e como a IA pode desempenhar um papel significativo nessa jornada educacional. Os alunos foram incentivados a refletir sobre como a IA pode ser uma aliada valiosa no desenvolvimento de suas habilidades no idioma. Para proporcionar uma experiência prática e envolvente, os alunos foram convidados a explorar e testar oito prompts cuidadosamente criados, cada um com seu propósito específico: **Entrevista de Emprego; Corretor de Redações; Advinhador de Objetos e Celebidades; Jogo de Aventura RPG; Gerador de Exercícios de Conjugação de Verbos para um Dado Tempo Verbal; Gerador de Exercícios de Perguntas e Respostas (Yes/No Question); Gerador de Exercícios de Perguntas e Respostas (Question Words); Esclarecedor de Dúvidas.** Esta abordagem permitiu que nossos alunos assumissem o controle da própria aprendizagem, oferecendo-lhes a autonomia necessária para escolher como desejam aproveitar a plataforma do ChatGPT e explorar suas diversas funcionalidades. Destacamos que essa abordagem promoveu o protagonismo dos alunos, capacitando-os a determinar como desejam utilizar essa poderosa ferramenta para aprimorar suas habilidades em inglês. Além disso, incentivou uma abordagem crítica, à medida que os alunos avaliaram as capacidades e limitações da IA no contexto educacional. Ao longo do projeto, os alunos ganharam valiosa autonomia digital ao explorar e utilizar a plataforma de forma independente, aprimorando suas habilidades no idioma. Além disso, promovemos a colaboração e a comunicação entre pares, à medida que os alunos compartilharam suas experiências e aprendizados durante a execução dos prompts. Embora o foco principal tenha sido o aprendizado da língua inglesa, reconhecemos que o uso da IA também é uma habilidade sustentável para o futuro dos alunos, uma vez que desempenha um papel crescente em diversas áreas da vida e do trabalho. Por fim, celebramos a criatividade demonstrada pelos alunos ao criar e testar diferentes prompts para explorar o ChatGPT. A exploração da IA para fins de aprendizado também reflete uma atitude empreendedora, pois nossos alunos estão em busca de soluções inovadoras para aprimorar suas habilidades linguísticas. Este projeto exemplifica nosso compromisso em proporcionar uma experiência educacional envolvente e relevante, capacitando nossos alunos a se tornarem aprendizes autônomos e críticos, prontos para enfrentar os desafios do século XXI.



CEP: Zona Norte

Instrutor: Alcileide Lima

Segmento e curso: Comércio - Qualificação em Serviços de Vendas

Elementos de competência:

E-commerce: tecnologias, plataformas, estratégias de vendas, relacionamento com o cliente;
Utilizar diferentes canais de vendas;

Marcas Formativas:

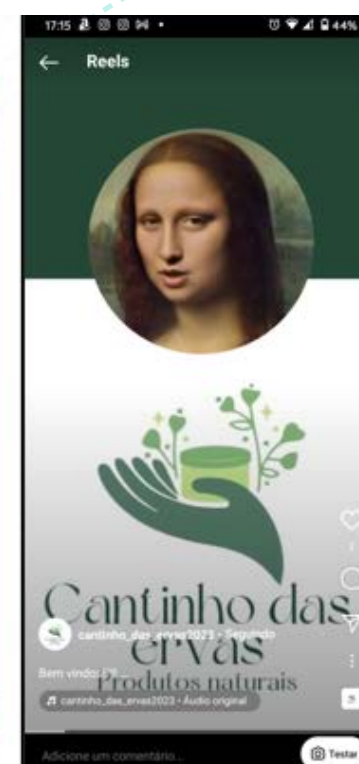
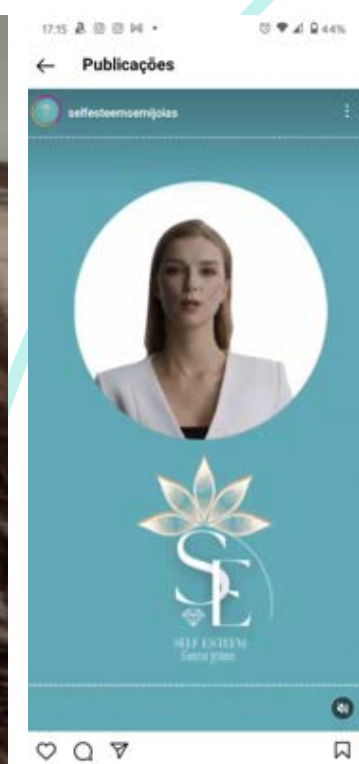
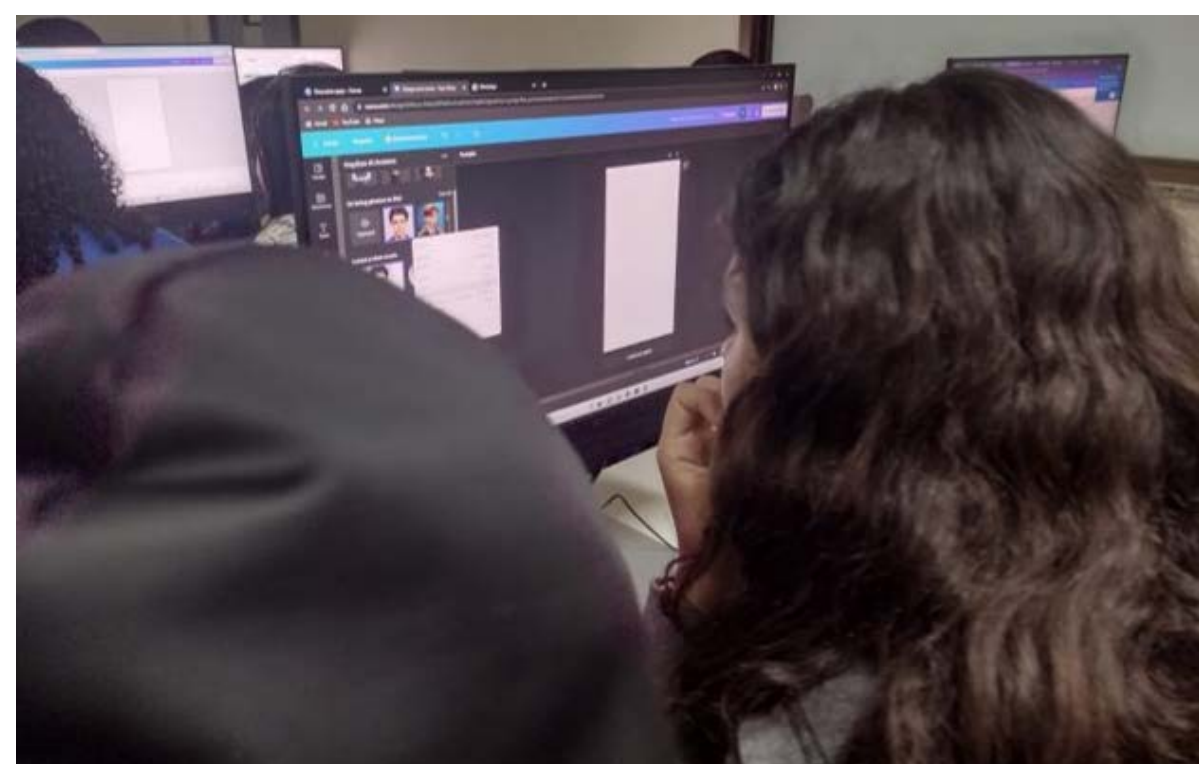
- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

Dada a importância das redes sociais para os estabelecimentos comerciais, vender por meio delas tornou-se uma competência essencial para os vendedores. A fim de desenvolver a habilidade de utilizar as ferramentas deste segmento, na unidade curricular “Realizar a Venda”, os alunos da turma 28/2023 criaram personagens por meio da IA para divulgação de produtos, serviços ou promoções nas redes sociais. Divididos em equipes, criaram o Instagram das empresas fictícias distribuídas pela instrutora, de modo que a pluralidade de negócios enriquecesse a dinâmica, na sequência, utilizando os aplicativos Canva e HeyGen, definiram as características físicas que mais se assemelham ao público-alvo, levando em consideração gênero, idade e roupas. Personagem criado, definido o idioma e a emoção que deveria ser empregada no seu discurso, foi adicionado o texto criado previamente, podendo ser o convite para conhecer o estabelecimento, a apresentação de um produto ou a divulgação de uma promoção. O vídeo produzido foi enriquecido com elementos da identidade visual da empresa, sendo utilizado como post para o Instagram, podendo ser replicado em outros canais como sites, WhatsApp e Tiktok. O método de trabalho proporcionou o desenvolvimento de comunicação, colaboração, autonomia digital, atitude criativa, pensamento empreendedor, domínio técnico-científico, trouxe engajamento e enriqueceu a formação profissional dos vendedores.



CEP: Alecrim

Instrutor: Kawan César Rodrigues de Souza

Segmento e curso: Idiomas - Inglês

Elementos de competência:

Comunicação em Inglês; Ampliação de Vocabulário; Habilidades de Escrita e Leitura; e Trabalho em Equipe.

Marcas Formativas:

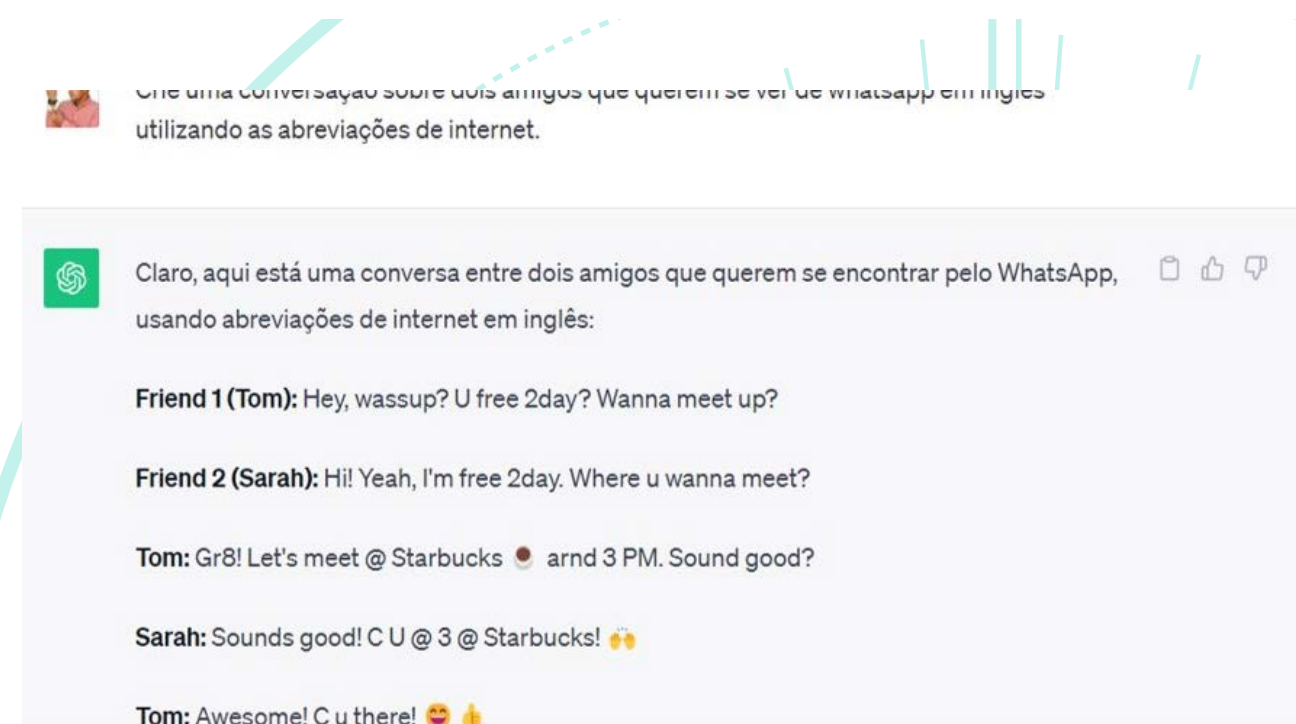
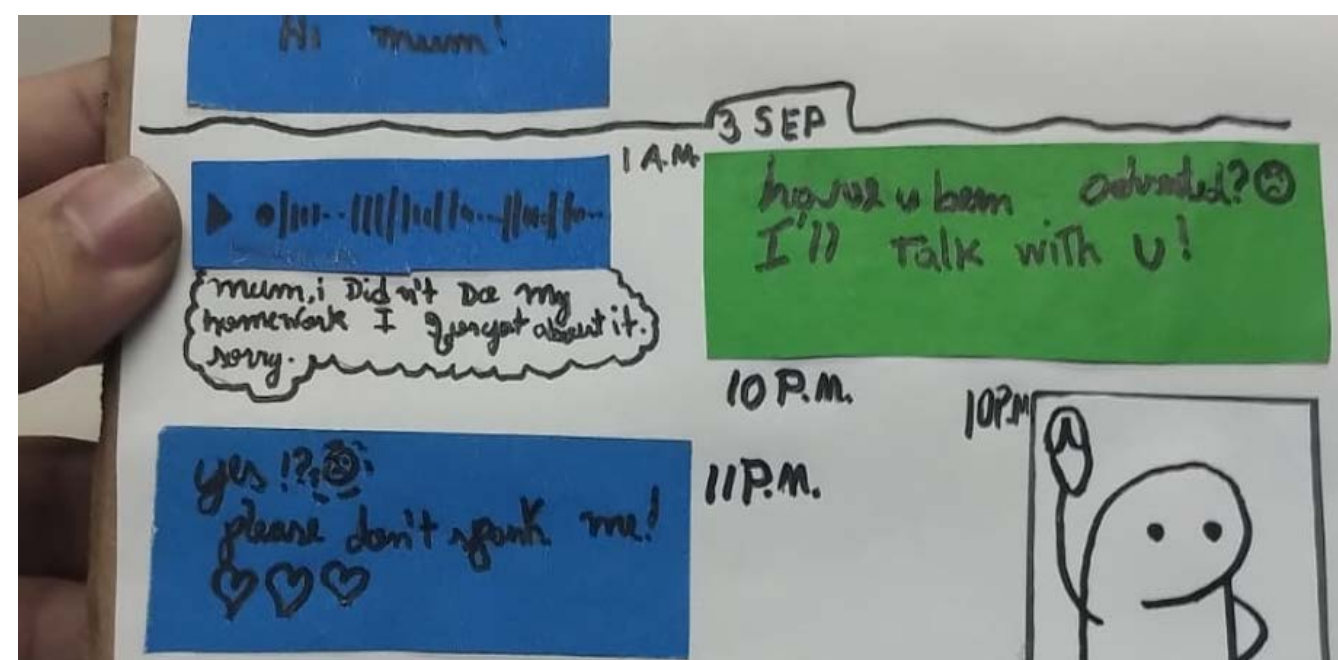
- Comunicação e colaboração Autonomia digital
 Domínio técnico-científico Atitude sustentável
 Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

A proposta de prática pedagógica inovadora de ensino-aprendizagem, voltada ao uso da Linguagem na Internet em inglês, tem foco nas abreviações de termos utilizado em chats e conversas em redes sociais. Este tema já foi abordado em aulas anteriores, durante as quais os alunos construíram tabelas no quadro-branco, apresentando exemplos da linguagem "Internetês" em inglês. Além disso, utilizaram o ChatGPT para criar prompts de diversas situações, visando a prática de conversação em aplicativos virtuais, como Twitter, Instagram, WhatsApp e Facebook. A atividade foi realizada com alunos da turma Teens 04 (entre 10 e 14 anos), que produziram, através do uso de papelão, um modelo reciclado de iPhone para o desenvolvimento de uma conversa em um chat de whatsapp, inclusive escolheram adesivos, os famosos "Stickers" para representar ainda melhor esse contexto virtual. Os alunos foram divididos em dois grupos. Cada grupo produziu e desenvolveu uma conversação nesse chat. Em seguida, recriaram a cena da conversação na forma de um "Role-playing Moment", narrado por um dos integrantes do grupo e interpretado pelos demais. **Objetivos:** Exploração de vocabulários específicos da linguagem da internet; aprimoramento das habilidades escritas e trabalho em grupo por meio da discussão e a criação de conversas em contextos virtuais; autonomia digital para o uso do ChatGPT, a fim de praticar o uso de conversas virtuais.



CEP:

Instrutor:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

1. Cumpre as atividades previstas no fluxo do projeto, conforme desafio identificado na comunidade pesquisada; 2. Apresenta resultados ou soluções de acordo com as problemáticas identificadas e objetivos do Laboratório Juventudes.

Marcas Formativas:

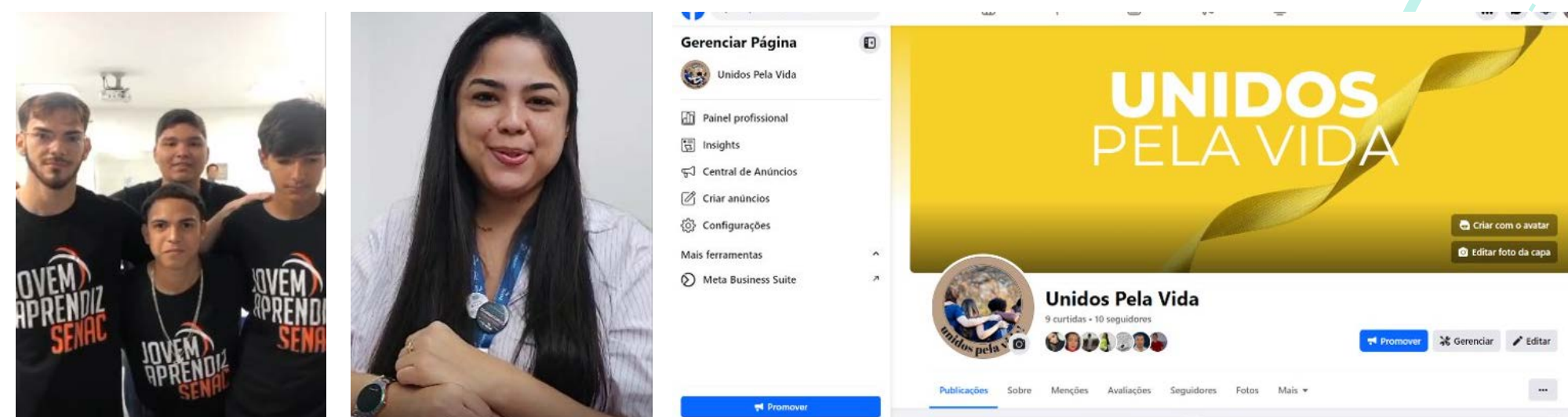
- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Metodologia: Aprendizagem Baseada em Projetos. A situação de aprendizagem mobilizou os elementos da competência referentes aos seguintes indicadores: 1. Cumpre as atividades previstas no fluxo do projeto, conforme desafio identificado na comunidade pesquisada e 2. Apresenta resultados ou soluções de acordo com as problemáticas identificadas e objetivos do Laboratório Juventudes. Ao serem incentivados a executar os fazeres previstos nesses indicadores, os alunos desenvolveram pesquisas sobre problemas dos elementos essenciais apresentados ao longo das unidades curriculares anteriores: Saúde e disposição; Desenvolvimento Intelectual; Equilíbrio emocional; Realização e propósito; Recursos Financeiros; Contribuição Social; Família; e Vida Social. Foram formados 5 grupos. Após a pesquisa, os grupos debateram e decidiram um tema para desenvolver uma problemática e uma solução. O projeto foi realizado em 5 etapas: Descoberta; interpretação; ideação; prototipação e comunicação. Em cada etapa foi sendo realizada uma nova reformulação dos grupos para aumentar o nível de interação e participação de todos no processo de aprendizagem. Como resultado, suscitou na escolha do tema “O alto índice de suicídios entre os jovens”, que teve como problemática central a de “Como mitigar o índice de suicídios entre os jovens no Brasil”. Com isso, foi elaborado o projeto “UNIDOS PELA VIDA”, que consistiu em criar uma comunidade anônima na rede social Facebook. O principal objetivo dessa comunidade é promover a interação e o apoio entre os participantes na busca pela vida e na luta contra o suicídio. No âmbito do projeto, os alunos desempenharam um papel crucial. Eles se dedicaram ao desenvolvimento de conteúdo relevante, criando artes para as postagens e gravando vídeos que seriam compartilhados no perfil da comunidade. Essas ações visaram a disseminação de informações importantes. O projeto “UNIDOS PELA VIDA” se propõe a ser uma iniciativa inclusiva e solidária, no qual os jovens podem encontrar um espaço seguro para expressar seus sentimentos e compartilhar experiências. Por meio dessa comunidade na rede social, a esperança é que se possa contribuir de forma eficaz para a redução do índice de suicídios entre os jovens no Brasil, promovendo uma cultura de cuidado, empatia e prevenção.



CEP: Zona Sul

Instrutor: Válber Rodrigo Ribeiro de Medeiros

Segmento e curso: Idiomas - Inglês

Elementos de competência:

Mobilizar conhecimentos linguísticos para uma comunicação espontânea em inglês; Estimular a visão crítica acerca de questões ambientais; Estimular a colaboração aluno-aluno e aluno-plataformas digitais

Marcas Formativas:

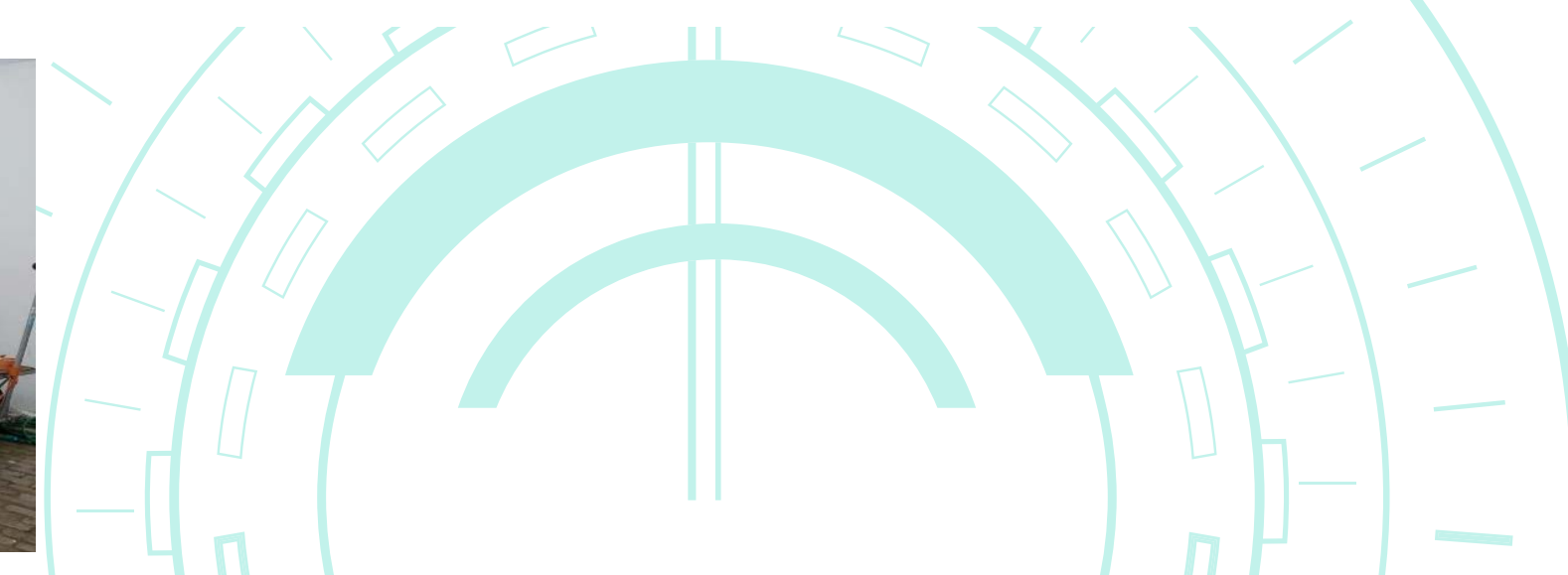
- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Contexto e objetivo: Diante de um cenário de crescente preocupação com as questões ambientais, o conjunto de práticas aqui descrito buscou estabelecer conexões entre essa problemática e o ensino de língua inglesa. Intitulado Semana da Sustentabilidade, o projeto consistiu de quatro aulas ao longo dos meses de maio e junho, tendo em vista a proximidade do Dia Mundial do Ambiente. **Métodos:** Na primeira aula do projeto, os alunos se encontraram em uma sorveteria. Além de servir de ponto de partida para o estudo do tópico gramatical em foco (comparativos e superlativos), o encontro proporcionou a discussão sobre o descarte dos resíduos gerados neste tipo de ambiente, tendo em vista que a sorveteria em questão realiza algumas práticas com vistas à preservação do meio ambiente. Como tarefa de casa, cada aluno ficou encarregado de fotografar algum tipo de problema ambiental com que eles se deparam cotidianamente. A aula seguinte começou com a apresentação e discussão das imagens e teve continuidade com a exibição da primeira parte do filme Erin Brockovich (dir: Steven Soderbergh, 2000). Na terceira aula, assistimos à metade final do filme e discutimos sobre responsabilidade ambiental nos níveis pessoal e corporativo. Explicamos, ainda, a parte final do projeto: similar ao que ocorre no filme, os alunos deveriam participar de um júri centrado em questões socioeconômicas e ambientais. Feitas a divisão de personagens, a pesquisa individual em casa e a colaboração entre os alunos, o júri simulado ocorreu através do embate entre dois times defendendo diferentes pontos de vista: contra ou a favor da construção de um novo shopping em área . Durante o debate, os alunos foram incentivados a usar ferramentas digitais (a exemplo do ChatGPT), a fim de trabalharem a conversão das informações obtidas em linguagem espontânea em tempo real. **Resultados:** Julgamos o projeto como bem-sucedido, em virtude do engajamento obtido e do grau de fluência as tarefas exigiram, principalmente o júri simulado. Pudemos constatar que os alunos conseguiram mobilizar diferentes conhecimentos, tanto linguísticos quanto de mundo, havendo ainda um enriquecimento da visão crítica acerca da sustentabilidade no contexto atual. Por fim, vimos que o trabalho de fato reverberou na turma: uma das alunas, por exemplo, depois de encerrado o projeto, continuou a fotografar problemas ambientais que via na sua rotina.



CEP: Mossoró

Instrutor: Natelma Monteiro de Oliveira Silva

Segmento e curso: Gestão e Negócios - Qualificação em Serviços de Supermercados

Elementos de competência:

- Conhecimento** - Planejamento de carreira.
- Habilidade** - Utilizar recursos da tecnologia da informação e comunicação e Comunicar-se de forma clara e assertiva.
- Atitude** - Apresentação pessoal e postura profissional no cotidiano.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

Alusivo ao Setembro Amarelo foram realizadas algumas atividades mobilizadoras, a primeira com o tema específico: Ajuda visível para uma dor invisível. Os aprendizes da turma 2023.20.001, de Aprendizagem em Serviços de Supermercados, foram divididos em 10 grupos, sendo 9 grupos com 3 estudantes e 1 grupo com 4 estudantes. Após a divisão da turma, iniciamos uma tempestade de ideias (*brainstorm*) acerca da importância da saúde mental para os profissionais e o que seria possível fazer para auxiliar aqueles que sofrem com as devidas dores causadas pelas diversas doenças da mente, com isso os aprendizes por grupo escolheram atividades a serem realizadas para amenizar os dias difíceis dessas pessoas e em seguida pesquisaram, escolheram reportagens, fotos, conteúdos de comum acordo entre o grupo e postaram no padlet para que todos os demais aprendizes pudessem visualizar as informações dos grupos executando assim a **ação 1**. Nos dias seguintes, realizamos as demais ações, são elas: **Ação 2** – Realização de uma pesquisa com os alunos de aprendizagem utilizando o forms para identificarmos como está no momento os aprendizes no tocante a essa temática; **Ação 3** – Confecção de um mimo, com uma mensagem reflexiva para outros alunos; **Ação 4** – Convite a uma ex-aprendiz que hoje é psicóloga para conversar com as turmas sobre o Tema - Mente saudável: profissional de sucesso; **Ação 5** – Solicitação a psicóloga da instituição Manuela Araújo uma mensagem motivacional para expor aos aprendizes; **Ação 6** – Os(as) aprendizes serão divididos em 10 grupos, dos quais 5 estudarão e farão exposição de alguns transtornos separados para os mesmos e os outros 5 grupos estudarão e apresentarão vias de tratamentos. Portanto, diante da atividade integradora - direcionada - foram evidenciadas as marcas formativas e a ênfase no ODS 3 relacionado à saúde e bem-estar, no caso do profissional.



CEP: Centro

Instrutor: Ana Paula Pereira da Silva

Segmento e curso: Saúde - Técnico em óptica

Elementos de competência:

Atendimento ao cliente: conceito; perfis de pessoas: sinestésico, auditivo, visual; perfis de clientes em lojas ópticas; normas de etiqueta profissional, comunicação: tipos e barreiras comunicacionais, adequação da linguagem às necessidades do cliente. Técnicas de comunicação. **Comportamento do consumidor:** perfil comportamental de clientes e suas necessidades, Técnicas e tipos de atendimento: in loco, personalizados.

Situação de aprendizagem:

Durante o desenvolvimento da UC 'Orientar para o consumo de produtos e serviços ópticos', desenvolvemos uma abordagem detida sobre aspectos comunicacionais diversos. Iniciamos com a provocação "Qual é o perfil comunicativo e comportamental do seu cliente? A partir deste ponto, aprofundamos abordagens acerca da inteligência emocional e social: a cinestesia dominante, o visual dominante e o auditivo dominante. Os alunos não só fizeram testes, pra perceberem seus perfis de apreensão da realidade como, também, traçaram estratégias comunicativas mais acertadas para clientes visuais, auditivos e cinestésicos. Dando continuidade, estudamos acerca da Comunicação Assertiva e aprendemos como "gerenciar comportamentos comunicativos" para estabelecer um atendimento de excelência, sabendo lidar e administrar a fala de um comunicador, seja ele passivo, agressivo ou manipulador. Novamente, os alunos não somente fizeram testes para perceber o seu aspecto emissor dominante (se agressivo, passivo, manipulador ou assertivo) como traçaram estratégias comunicativas mais acertadas para estes tipos de perfis comunicativos. Dando continuidade, aprendemos sobre escuta ativa e fizemos também um teste de auto análise. Como desfecho, desafiei os alunos a pensarem e socializarem estratégias comunicativas para atender bem um cliente surdo em suas óticas. Iniciamos com as estratégias visuais, sem necessariamente utilizar a Libras. No segundo momento, adaptamos frases recorrentes do atendimento em ótica para Libras. Para tanto, trabalhei a sinalização, explicando os parâmetros e adaptando-os. Após, apresentei aos alunos o aplicativo Hand Talk e eles começaram a criar e a checar as frases de atendimento em Libras. Por fim, eles recriaram frases de atendimento junto a um cliente surdo e fizeram filmagens, editando os vídeos em aplicativos tais como CapCut, estabelecendo legendas pertinentes ao que estava sendo sinalizado. Essa atividade tornou-se, segundo os próprios alunos, uma ação embrionária e fecunda de como tornar as suas óticas um ambiente acessível ao cliente surdo, sendo esta, em um futuro próximo, uma marca diferenciadora perante os concorrentes.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não



Qual é o Perfil de seu Cliente:
Sem conhecer o perfil **comunicativo** e **comportamental** do seu cliente é impossível prestar um atendimento personalizado ...

<https://www.somostodosum.com.br/testes/pnl/exercicio1.asp>



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Ana Christina Roque dos Santos Lobato

Segmento e curso: Turismo - Técnico em Guia de Turismo

Elementos de competência:

Demanda e oferta turística; Características e atribuições do guia local; Roteiros acessíveis: tipos de acessibilidade, mobilidade urbana, acomodações adequadas para diferentes tipos de deficiência; Princípios da sustentabilidade: pilares, princípios ambientais, 3R, consumo consciente, 5S.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

A situação de aprendizagem consistiu na confecção de uma cartilha *on-line* – elaborada na plataforma SWAY – para o profissional guia de turismo e público em geral. A cartilha tinha como propósito discorrer sobre o perfil e postura deste profissional em atendimento, bem como descrever o perfil das diferentes demandas atendidas por ele: características, necessidades e preferências; além disso, deveria explanar sobre a importância da Sustentabilidade e Inclusão no Turismo. Ao longo da cartilha, a turma também foi orientada a colocar imagens e dicas de como atender aos determinados públicos e, ao final, solicitou-se a elaboração de um roteiro turístico inclusivo e sustentável – de um dia – para o público-alvo específico; culminando com a criação de um *QR Code*, a fim de facilitar às informações apresentadas. Para a realização da atividade, a turma foi dividida em equipes. Cada uma ficou responsável por uma demanda – sorteada em sala de aula. As demandas contempladas foram: Crianças, Idosos, Pessoas com deficiência física e visual e o público LGBTQIAPN+. As equipes apresentaram as cartilhas com a utilização de caixa de som e microfone, no “espaço de convivência” da escola Barreira Roxa, para a turma e professores convidados, estes formaram a banca avaliadora. Conforme orientação, as equipes destacaram os pontos principais abordados na cartilha, justificaram a escolha do roteiro, bem como explanaram sobre as práticas sustentáveis e inclusivas no roteiro elaborado. Ao final, receberam o *feedback* da banca acerca das apresentações com base na abordagem dos conceitos, na qualidade das sugestões de roteiros, na relevância das práticas sustentáveis e inclusivas, bem como na clareza da comunicação. Essa situação de aprendizagem visou não apenas desenvolver as habilidades técnicas dos alunos, mas também estimular a reflexão sobre aspectos tecnológicos, éticos e responsáveis da profissão do guia de turismo, preparando-os para um mercado diversificado e consciente.



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Marilia Lima

Segmento e curso: Gastronomia – Auxiliar de Cozinha

Elementos de competência:

Executar atividades operacionais, de acordo com o fluxo do ambiente de trabalho, utilizando mobiliários, selecionando utensílios e equipamentos inovadores, adequados para realização dos serviços.

Marcas Formativas:

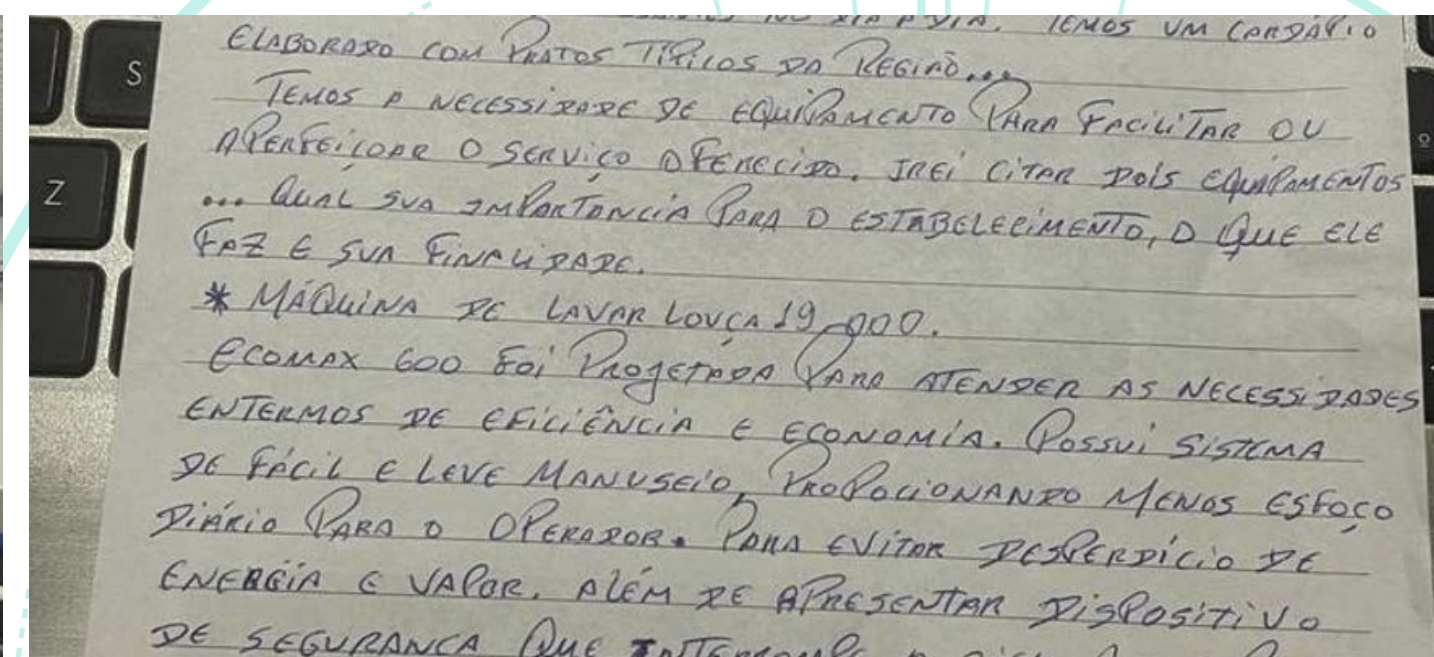
- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

Atividade de pesquisa realizada pelos alunos do curso de Auxiliar de Cozinha PSG, que desenvolve o empreendedorismo e conhecimento sobre equipamentos sofisticados, suas funções, valores, e necessidades em um estabelecimento de alimentação. Contribuindo, assim, com conhecimento técnico dos equipamentos selecionados, e visão crítica dos alunos em relação a serviços e equipamentos inovadores em restaurantes e redes de hotelaria, mas atrelados à realidade atual do mercado gastronômico. A pesquisa é realizada com base na implantação de proposta inovadora em empreendimento fictício criado pelos próprios alunos, em dois equipamentos de última geração que venham para aperfeiçoar e desenvolver melhor o serviço que “já é realizado”. Deste estabelecimento criado, os alunos informam o segmento do estabelecimento alimentício, localização, nome da empresa, o tempo de atuação no mercado, nome dos equipamentos escolhidos e porque o investimento nestes equipamentos irão aprimorar e aumentar as vendas do empreendimento, valor dos equipamentos, e qual a sua finalidade. Os alunos assumem o papel de proprietários do estabelecimento, praticando, assim, atividades empreendedoras. Contam toda a história fictícia e realizam pesquisas adicionais no ChatGPT para complementar os objetivos essenciais da atividade. Ao término, conduzem uma apresentação com auxílio de slides para concluir os objetivos propostos na atividade.



CEP: Centro

Instrutor: Rodrigo Fortunato de O. Alves

Segmento e curso: Gestão e Negócios

Elementos de competência:

Organizar estoques de equipamentos, materiais e produtos

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

Foi apresentado aos alunos uma plataforma chamada Classcraft, que transforma qualquer disciplina num jogo de *role-play*, no formato RPG, em que cada aluno escolhe um dos três tipos de personagens disponíveis: o Curandeiro, o Mago ou o Guerreiro. Cada um deles tem características e poderes únicos, sendo projetado para diferentes tipos de alunos. Em seguida, foi formada uma comissão de cinco alunos para ajudar a criar a história e as atividades que seriam relativas à Unidade Curricular 5: organizar estoques de equipamentos, materiais e produtos. A cada aula, o professor liberava missões, nas quais os alunos participavam da plataforma através de seus personagens na história e mapa previamente construído. A partir disso, deveriam completar tarefas relacionadas à Unidade Curricular. Dessa maneira, com base nos acertos e no tempo de resolução das tarefas, ganhavam pontos na plataforma. Essa abordagem visa estimular a colaboração entre os estudantes, utilizando a tecnologia, elementos lúdicos e a imaginação para explorar, em um cenário de fantasia, os temas da disciplina. Ao utilizar o celular como um aliado, e não como concorrente, na sala de aula, observou-se um aumento considerável no engajamento e curiosidade dos alunos, tanto em relação à plataforma quanto às tarefas relacionadas à unidade curricular gamificada.



CEP: Zona Norte

Instrutor: Alcileide Lima

Segmento e curso: Comércio - Qualificação em Serviços Comerciais

Elementos de competência:

Inclusão digital, letramento digital, ferramentas de produtividade e abordagem de temas contemporâneos que afetam a vida humana em escala local, regional e global, preferencialmente na forma transversal e integradora.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

O Projeto “+ Acessibilidade”, foi realizado no mês de junho de 2023 pela turma 79/22. Os 15 alunos foram divididos em 3 grupos temáticos com a missão de construir estações de rotação voltadas para a simulação de situações vivenciadas por pessoas com deficiência auditiva, deficiência visual e dificuldades de locomoção. As etapas seguidas foram: 1. Pesquisa bibliográfica sobre os conceitos e a legislação vigentes, utilizando a Biblioteca Digital do Senac, Código de Defesa do Consumidor, Estatuto do Idoso, dentre outras fontes; 2. Construção de material audiovisual para apresentação conceitual; 3. Elaboração de dinâmicas para simulações de situações do dia a dia de pessoas com deficiência e suas limitações; 4. Realização do circuito com 3 estações, sendo o público-alvo uma turma com 30 alunos do Curso de Aprendizagem Profissional de Qualificação em Serviços Comerciais.

A experiência trouxe reflexões, tais como: a acessibilidade em estabelecimentos comerciais é de extrema importância, pois promove a inclusão, permitindo que pessoas com deficiências físicas ou com mobilidade reduzida tenham a oportunidade de acessar e utilizar os serviços e produtos oferecidos, tal como a atração e retenção de talentos diversos, enriquecendo a equipe com diferentes perspectivas e habilidades. Colaboração, criatividade e responsabilidade social foram as características mais perceptíveis ao longo do desenvolvimento e da culminância do projeto, habilidades estas que são fundamentais para os profissionais em formação.



CEP: Zona Norte

Instrutor: Lilian Tonelli

Segmento e curso: Gestão - Serviços Administrativos

Elementos de competência:

Saúde mental: conceito de saúde mental; situações relacionadas ao sofrimento psíquico, exposição aos estigmas e aos preconceitos, discriminação social e de gênero, tristeza ou humor deprimido, afastamento de amigos e familiares.

Situação de aprendizagem:

Criação de um projeto de avatar com Inteligência Artificial, utilizando o App ZEPETO na construção de um Telejornal, objetivando a articulação das competências estudadas na Unidade Curricular de Saúde Mental para as turmas de Serviços Administrativos da Zona Norte. Levando em consideração o avanço das tecnologias da Inteligência Artificial (IA), a China, por exemplo, foi pioneira em apresentar o âncora de seu jornal com Inteligência Artificial. A partir disso, os alunos despertaram o interesse em criar um avatar para apresentar um Telejornal, construído através de pesquisas em ChatGPT, e construído pelo App ZEPETO, utilizando como elemento de busca os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, sobre boa saúde e bem estar (ODS 3); Emprego digno e crescimento econômico (ODS 8 – Meta 8.4), que se articulam à educação de qualidade (ODS 4); igualdade de gênero (ODS 5 – Meta 5.5); O acesso às tecnologias digitais e a inteligência artificial em ambiente de aprendizagens, permite ampliar o alcance de informação e estender vínculos que formam uma rede de relacionamentos saudáveis. Após a elaboração do roteiro, as equipes selecionaram o aplicativo ZEPETO, reuniram-se para socializar estratégias de uso, e programaram avatares, aplicando a locução de alunos para criar vídeos temáticos curtos e informativos em alusão ao Setembro Amarelo, utilizando recursos de inteligência artificial. Para simular o telejornal em sala de aula, as equipes identificaram as apresentações, valorizando a cultura local ao nomear o JN como Jornal Nordestino e, também, o Jornal do aprendiz, utilizando a TV interativa, para demonstração de domínio tecnológico. Os projetos foram socializados com outra turma de aprendizagem da Zona Norte, permitindo que os alunos compartilhassem o que foi estudado e desenvolvido por eles. Ao longo da execução, foi percebido a realização do protagonismo, engajamento e interesse pelo uso das ferramentas.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP: Mossoró

Instrutor: Antonio Fernandes da Silva

Segmento e curso: Turismo - Educação e Sustentabilidade - Programa DEL Turismo

Elementos de competência:

Turismo Pedagógico: educação e sustentabilidade

Situação de aprendizagem:

A situação de aprendizagem foi executada pelo Programa Desenvolvimento Econômico Local (DEL-Turismo), por meio da Câmara Técnica de Educação e Sustentabilidade pertencente ao Conselho Municipal de Turismo do município de Apodi em parceria com as escolas da rede municipal de ensino. O principal objetivo desta ação foi a sensibilização socioambiental dos alunos através de práticas pedagógicas que pudessem (1) fortalecer, apoiar e incentivar o desenvolvimento do turismo, da cultura, e do artesanato; (2) incentivar a criação de políticas públicas e privadas para o fortalecimento do turismo e o artesanato do município; e (3) viabilizar, o acesso dos estudantes aos pontos turísticos. A visita permitiu uma interação direta da temática do turismo nas escolas, bem como trabalhar a Educação Ambiental de forma contínua e permanente como prever a Política Nacional de Educação Ambiental (PNEA), conforme previsto na lei 9795/1999. Além disso, estimulou a Educação Ambiental como um tema transversal, a partir de um complexo de ações que não podem ser tratadas parcialmente. O projeto teve como principal finalidade estimular o pertencimento e a valorização dos aspectos naturais e culturais do município, o fortalecimento dos atrativos turísticos pelos atores locais, permitindo uma maior visibilidade dos atrativos visitados, tornando os nativos divulgadores do destino. Para atingir sua finalidade, sua execução foi programada durante todo o ano letivo. Em sua fase inicial, foram realizadas caminhadas em trilhas ecológicas e plantação de mudas na área do Programa de Reposição Florestal; citytour pelo Centro Histórico da cidade; caminhada pelo calçadão da Lagoa; visita às instalações do Museu do Índio e ao balneário da Lagoa. Os resultados desta ação foram: 1. Práticas do turismo pedagógico nas escolas da rede municipal de ensino do Apodi. Conforme prevê a lei nº 1884/2022; 2. Fortalecimento da Educação Ambiental de acordo a PNEA; 3. Aceitação da proposta pelo trade turístico e população local, 4. Preservação dos atrativos naturais para assegurar a sustentabilidade do destino; 5. Integração entre a educação e o turismo, tornando-os agentes transformadores para o processo de construção da percepção ambiental, através de atitudes sustentáveis e respeito a biodiversidade da região; 6. Articulação de diversas secretarias da gestão municipal envolvidas com meio ambiente, turismo, educação e aspectos culturais do destino. Os resultados demonstrados contemplaram os ODS 03 Saúde e bem-estar, ODS 04 Educação de qualidade, ODS 08 Trabalho decente e crescimento econômico, ODS 15 Vida terrestre. Evidenciou-se durante a realização da prática as marcas formativas do modelo pedagógico Senac, tais como domínio técnico científico, autonomia digital, atitude sustentável, comunicação e colaboração e atitude criativa e empreendedora. Com isso, o planejamento das atividades envolveu várias secretárias da Prefeitura, a equipe do DEL-Turismo e o Conselho Municipal de Turismo através de suas câmaras técnicas. Foram utilizadas as ferramentas tecnológicas WhatsApp, Teams e Trello, bem como o uso das redes sociais @visiteapodi, @prefeituraapodi e @secretariadeturismo-apodi para divulgação das ações do projeto, gravação de vídeos e pesquisas em sites.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP: Alecrim

Instrutor: Raphael Carvalho de Lucena Rêgo

Segmento e curso: Idiomas - Inglês

Elementos de competência:

Passado simples do verbo to be; Passado simples dos verbos regulares e irregulares, nas formas afirmativa, negativa e interrogativa.

Situação de aprendizagem:

Esta aula inovadora foi feita numa turma Teens 4 de Idiomas (Inglês), em um contexto de vários alunos que são extremamente retraídos e pouco querem se expressar, apesar de sempre terem essa oportunidade. Então, essa aula foi pensada intencionalmente para incluir os que são menos participativos na oralidade de forma que eles tenham mais protagonismo no processo de aprendizagem. Nela, os alunos tiveram a oportunidade de ver um trecho de uma série de TV Americana (Friends) em que os personagens utilizavam apenas as estruturas descritas nos elementos de competência (Simple Past); posteriormente, tendo visto, ouvido e memorizado os diálogos, eles tiveram que atuar a cena mostrada, fazendo com que eles pudessem utilizar do teatro como potencializador de suas habilidades no idioma.

Essa abordagem aproveita várias áreas importantes do aprendizado de idiomas e pode ter vários benefícios: 1 - Aprendizado Auditivo: Ouvir falantes nativos ou fluentes em um idioma ajuda os alunos a se acostumarem com a pronúncia correta, entonação, ritmo e uso natural das palavras. 2 - Familiarização Cultural: Filmes/Séries muitas vezes apresentam situações da vida cotidiana, expressões idiomáticas e contextos culturais. 3 - Memorização e Prática Repetida: A repetição é uma estratégia comprovada para aprimorar o aprendizado (Um dos estudos clássicos sobre a eficácia da repetição no aprendizado é o trabalho de Hermann Ebbinghaus que foi um pioneiro na pesquisa sobre a memória e o aprendizado, frequentemente citado em relação à curva do esquecimento e à prática espaçada). Ao repetir trechos de filmes, os alunos têm a oportunidade de praticar padrões linguísticos e construções gramaticais várias vezes, o que ajuda na memorização e na internalização das estruturas. 4 - Motivação e Engajamento: Filmes/Séries são geralmente mais envolventes do que materiais de aprendizado tradicionais, o que pode aumentar a motivação dos alunos para praticar (personalização do ensino). 5 - Contexto Significativo: A prática de repetição de trechos de filmes fornece contexto significativo para o uso das palavras e frases. Isso ajuda os alunos a entenderem como as expressões são usadas em situações reais e não apenas em exercícios isolados. 6 - Fluência e Pronúncia: Ao praticar repetindo falas de personagens em filmes, os alunos têm a oportunidade de trabalhar na fluência, na pronúncia e na articulação das palavras de maneira mais natural e 7 - Promoção de interação, colaboração, debate entre os alunos para que o resultado fosse alcançado apesar da dificuldade intrínseca de realizar a tarefa proposta, de forma a superar desafios no idioma e no trabalho em conjunto dentro do ambiente de sala de aula.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Elizabeth Assunção

Segmento e curso: Gastronomia - Atitude Empreendedora - Projeto SAR

Elementos de competência:

Empreendedorismo – intraempreendedorismo – Tendências do mercado – Carreira – Cidadania

Situação de aprendizagem:

A parceria com o Projeto SAR visa capacitar jovens de baixa renda para entrar no mercado de trabalho. Nas aulas de atitude empreendedora, ministradas no centro paroquial de Mãe Luíza, os alunos foram incentivados a criar um empreendimento gastronômico; usaram o ChatGPT para montar um plano de negócios; estudaram como montar uma ficha técnica e precificar produtos; produziram os produtos a serem “comercializados” e desenvolveram logomarcas para as suas “empresas”. Utilizaram fornecedores locais para aquisição dos insumos, trabalhando com economia local e desenvolvendo habilidades empreendedoras para a geração de renda na própria comunidade.

Foi organizada uma Feira de Empreendedores no pátio da Escola Barreira Roxa, onde os alunos apresentaram o conceito das empresas e seus produtos para alunos, instrutores e demais colaboradores do complexo Barreira Roxa.

Para finalizar a situação de aprendizagem, os alunos foram convidados a registrar suas reflexões finais num *feedback*. Eles falaram sobre o que aprenderam, como a experiência os impactou e como pretendem aplicar esse conhecimento em suas vidas. Essas reflexões serão valiosas para avaliar o alcance dos objetivos da situação de aprendizagem e o processo de aprendizado individual dos alunos.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Catiane Lopes de Lima

Segmento e curso: Turismo - Instância de Governança Local

Elementos de competência:

Estimular o trabalho em equipe, de forma participativa; Desenvolver a capacidade de planejamento estratégico; Desenvolver habilidades na tomada de decisões que atendam às necessidades de várias partes.

Situação de aprendizagem:

O curso de Instância de Governança ocorreu nos dias 17/04, 19/04, 24/04 e 08/05 de 2023 no município de São Miguel do Gostoso – RN e foi a primeira ação da retomada do Programa DEL Turismo. Participaram da capacitação os membros que fazem parte do Conselho Municipal do Turismo – COMTUR (poder público, iniciativa privada e sociedade civil organizada). O objetivo do curso foi capacitar os representantes do COMTUR para que atuem de maneira participativa e estratégica no planejamento e gestão da atividade turística no município. Durante os encontros, utilizou-se diferentes metodologias ativas, tecnologias educacionais e digitais de aprendizagem: Brainstorm, Aprendizagem Baseada em Problemas, Aprendizagem Baseada em Projetos, Plataforma Mentimeter, Metaplan, além de softwares Microsoft. A metodologia do Brainstorm e Aprendizagem Baseada em Problemas foi utilizada em uma das práticas pedagógicas com o intuito de estimular o pensamento crítico e a criatividade dos alunos. Nesta perspectiva, utilizou-se como pergunta norteadora “Que tipo de turismo vocês gostariam para São Miguel do Gostoso?” e por meio da plataforma Mentimeter foi criado uma nuvem de palavras bastante diversificada. Nesta prática específica foram utilizados diversos recursos educacionais que, ao final, permitiram a participação colaborativa, a comunicação, criatividade, além do desenvolvimento social dos alunos. A metodologia da Aprendizagem Baseada em Projetos também foi utilizada durante a realização do curso e otimizada com o uso da ferramenta Metaplan, que caracteriza-se pelas técnicas de moderação e de visualização móvel (fichas coloridas) no trabalho em grupo para construção/atualização do Mapa Estratégico do Turismo de São Miguel do Gostoso. Foi explicado, previamente, aos alunos o que era o Metaplan, suas funcionalidades e o passo a passo da construção do projeto. Logo após a finalização do Mapa Estratégico, recorreu-se ao software de apresentação, o Microsoft Powerpoint, espaço onde todos os projetos e ações atualizados/construídos no Metaplan foram digitados e apresentados. Como resultado, essa prática pedagógica permitiu o trabalho em equipe, a colaboração, desenvolvimento de habilidades para resolução de problemas, despertou a motivação dos alunos, a compilação de diversos projetos e ações, entre outros. Portanto, ao final da capacitação, percebeu-se que os elementos de competência apresentados inicialmente foram atendidos, bem como os resultados alcançados demonstram que a combinação de diferentes metodologias ativas associadas a ferramentas educacionais e digitais configuraram-se como uma ótima estratégia no desenvolvimento de habilidades e competências que são essenciais para o sucesso na vida pessoal e profissional dos alunos.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



Que tipo de turismo vocês gostariam para São Miguel do Gostoso?



CEP: Zona Sul

Instrutor: Camila Silva Cadete

Segmento e curso: Idiomas - Inglês

Elementos de competência:

Empreendedorismo, colaboração, brainstorming, branding.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Propus aos alunos do Express 2 uma atividade diferente e interativa. Nós simulamos uma feira de empreendedorismo onde os alunos teriam que criar uma marca. Para criá-la, eles deveriam levar em consideração a necessidade do mercado, a viabilidade da empresa e o “branding”, construir essa marca com um logotipo e as cores componentes da identidade visual, uma vez que tudo é parte dessa construção. Cada cor na logomarca representa um valor da empresa, trabalhando dessa forma o vocabulário aprendido na língua inglesa atrelado ao dia a dia dos estudantes, visto que muitos estão diariamente nos ambientes corporativos e dessa forma poder promover uma aprendizagem significativa fazendo pontes com a realidade da nossa sociedade, pois o Brasil é um dos países mais empreendedores do planeta. Nas fotos temos dois grupos de alunos que criaram, por ordem de aparição o spa pet, um pet shop que oferece serviços para cachorros e gatos, além de banho e tosa ofurôs, massagens relaxantes, aromaterapia etc. E o segundo grupo que apresentou uma empresa de reparos domésticos, a “domestic solutions”, essa empresa ofereceria serviços de reparos, pequenas reformas, profissionais específicos etc.



CEP:

Instrutor:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Tomada de Decisão em grupo, análise de problemas, raciocínio crítico, comunicação eficaz e habilidades de resolução de conflitos. Competências linguísticas: leitura e fala.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

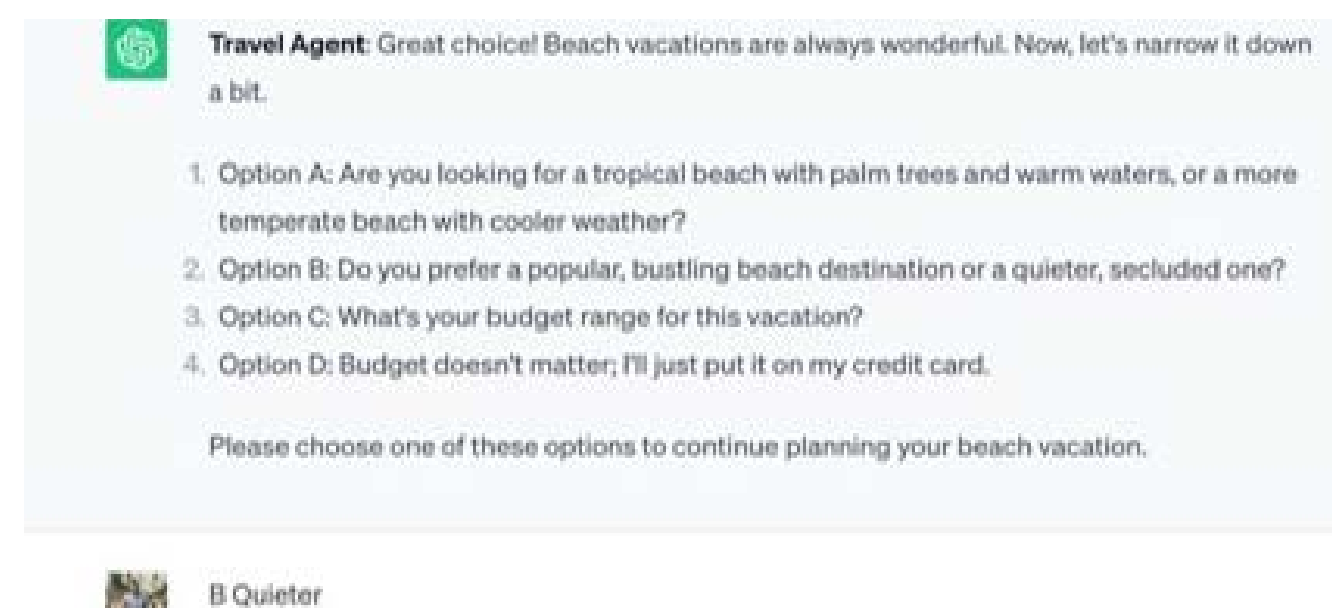
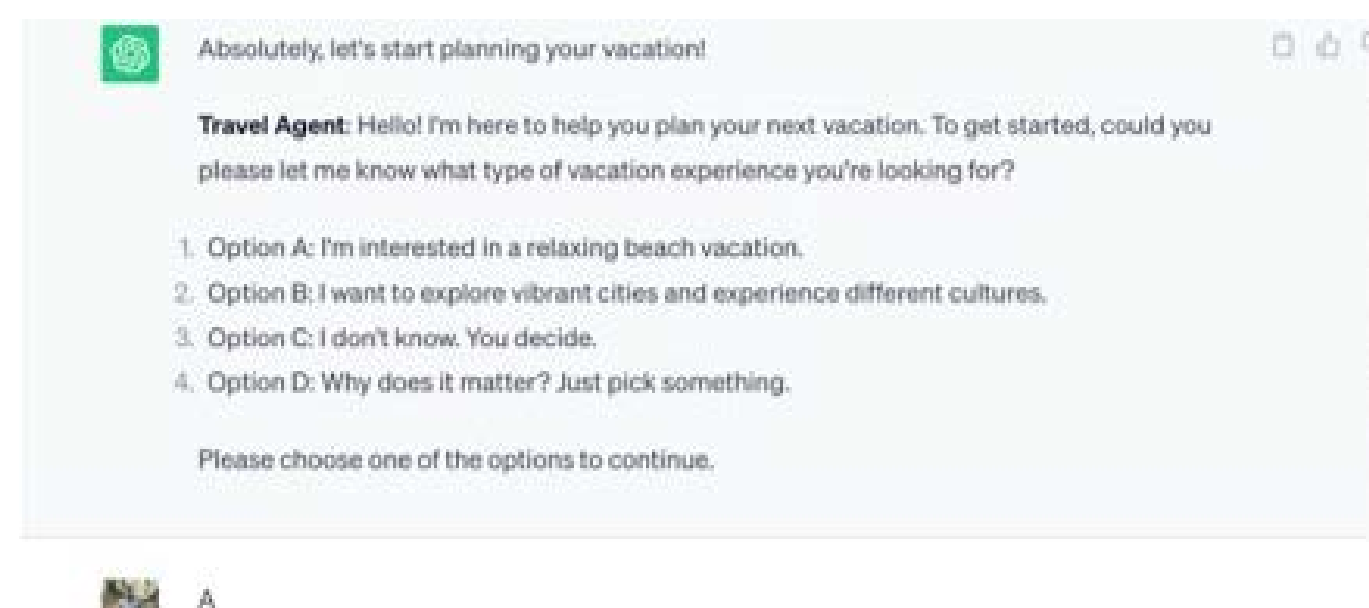
- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

A atividade consiste em criar, juntamente com o ChatGpt, uma "Maze Activity" (atividade de labirinto, em tradução livre) no ensino de idiomas. Trata-se de uma estratégia ativa envolvente que engaja os alunos na resolução de uma situação ou conflito. Nesta atividade o ChatGpt assume o papel de guia turístico que procura oferecer um pacote de viagens para os alunos. No prompt é especificado que o chat deve sempre fornecer duas alternativas corretas e duas inapropriadas e ir oferecendo novas decisões a serem tomadas a medida que os alunos respondem. Para cada nova pergunta a sala deve discutir e tomar a decisão que achar mais acertada. 10 perguntas devem ser feitas antes de finalizar a atividade.

Prompt:

Act as a travel agent, and we are people who are deciding where to go on their next vacations. Ask 10 questions. We will roleplay the process, but instead of inputting answers, give me four choices of response for each time it's my time to speak. Two of the responses should be reasonable for the situation, leading to different outcomes, and two should be inappropriate responses for the situation.



CEP: Centro

Instrutor: Claudiane Alencar Sampaio

Segmento e curso: Beleza - Maquiador

Elementos de competência:

Visagismo aplicado à maquiagem; Morfologia, Geometria facial e técnicas de correção; Fatores determinantes para a escolha da maquiagem; Preparação da pele, Teoria das cores, Sombra e luz aplicadas à maquiagem: contorno e iluminação; Tipos e características de maquiagem.

Situação de aprendizagem:

1. Formação de Grupos: Os alunos dos cursos de maquiagem, cabeleireiro e fotografia foram divididos em grupos. Cada um ficou responsável por um dos elementos da natureza: Terra, Água, Fogo e Ar.
2. Pesquisa e Planejamento: Cada grupo pesquisou e explorou as características, cores, texturas e simbolismo associados ao elemento atribuído. Eles também consideraram como incorporar essas características na maquiagem, no penteado, nas roupas e nos acessórios dos modelos.
3. Sessões de Treinamento e Prática: Os alunos de maquiagem e cabeleireiro realizaram sessões de treinamento para aprimorar suas habilidades específicas relacionadas ao elemento designado considerando diferentes estilos e técnicas alinhados com o conceito do elemento.
4. Colaboração Interdisciplinar: Os grupos precisaram planejar coletivamente colaborando para a criação das imagens.
5. Sessões de Fotos e Avaliação: Cada grupo realizou as produções e as sessões de fotos com modelos que personificaram os elementos. Os alunos de fotografia capturaram as imagens que refletem o conceito de forma criativa.
6. Edição e Apresentação: Os alunos de fotografia editaram as imagens com a supervisão do instrutor para aprimorar o tema e a estética.
7. Exibição do Editorial: O projeto culminou na exposição do editorial fotográfico, onde os alunos compartilharam os trabalhos no corredor da Escola Técnica Senac.

Objetivos de Aprendizagem:

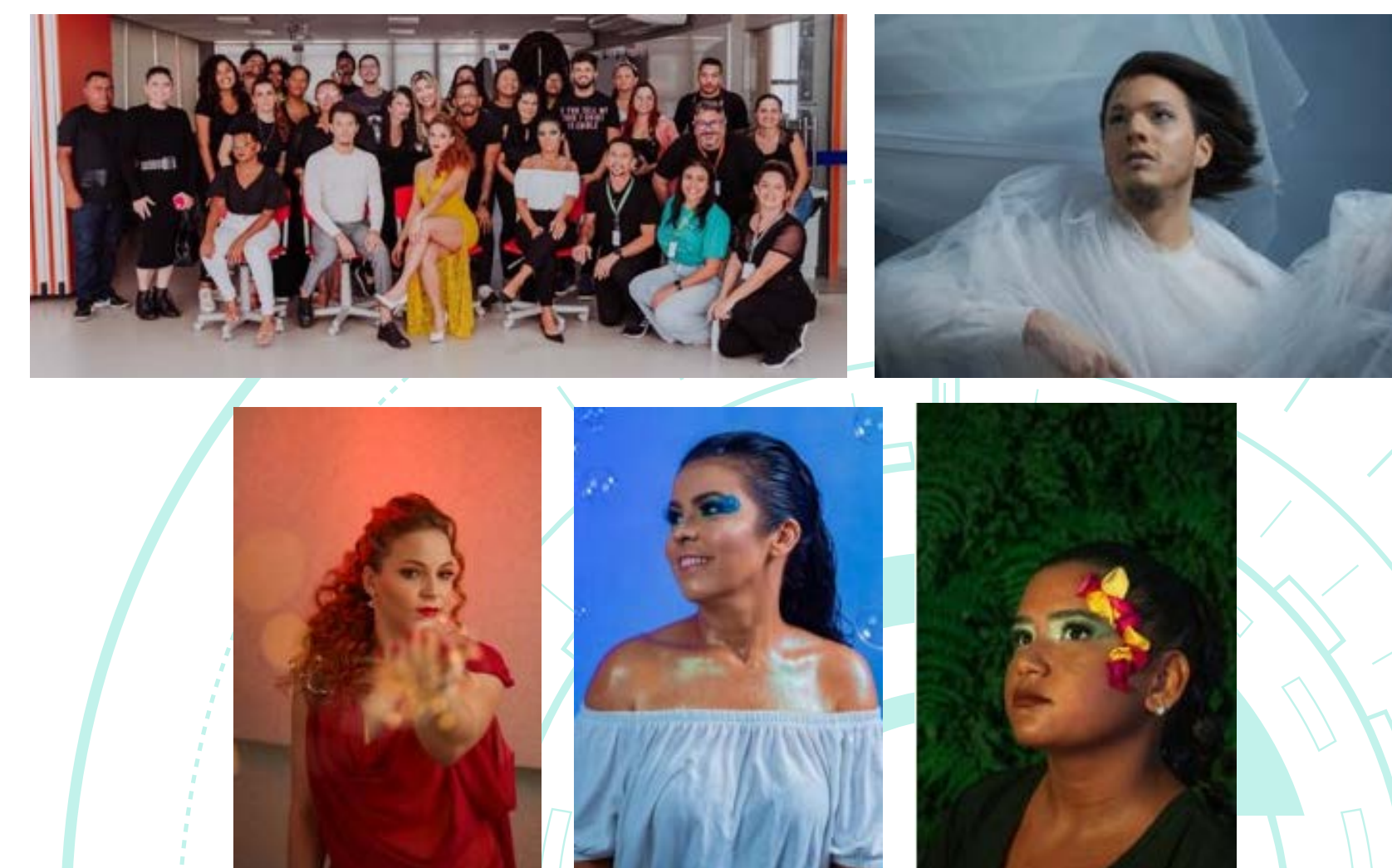
- Integrar os conhecimentos adquiridos nos cursos de maquiagem, cabeleireiro e fotografia.
- Desenvolver habilidades de colaboração e comunicação entre os diferentes grupos de alunos.
- Criar um editorial fotográfico que represente de forma criativa os quatro elementos da natureza: Terra, Água, Fogo e Ar.
- Aprender a adaptar técnicas de maquiagem e cabelo de acordo com o conceito de cada elemento.
- Desenvolver competências de planejamento e organização de um projeto fotográfico, desde a concepção até a realização.
- Explorar a criatividade na seleção das produções, iluminação e composição para cada elemento.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não



Produção de Trailer

CEP: Alecrim

Instrutor: Maria Cristina Catherine Hawes

Segmento e curso: Idiomas - Inglês

Elementos de competência:

Escrita e leitura

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

Nesta aula, o intuito foi que os alunos apresentassem um *trailer* feito por eles após assistirem a um filme.

Com o objetivo de verificar a compreensão do filme, eles foram desafiados a criar um *trailer* contendo um resumo, destacando a melhor e a pior parte, além de fornecer explicações. Após a finalização do material, este foi apresentado à turma, representando uma nova proposta para incentivá-los a escrever mais.



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Ana Christina Roque dos Santos Lobato

Segmento e curso: Turismo - Técnico em Guia de Turismo

Elementos de competência:

Demanda e oferta turística; Características e atribuições do guia local; Roteiros acessíveis: tipos de acessibilidade, mobilidade urbana, acomodações adequadas para diferentes tipos de deficiência; Princípios da sustentabilidade: pilares, princípios ambientais, 3R, consumo consciente, 5S.

Situação de aprendizagem:

O *Podcast* tem ganhado visibilidade nos últimos anos. Como prática inovadora, traz uma série de benefícios e oportunidades para o processo de ensino-aprendizagem, uma vez que estimula a criatividade, a expressão, a colaboração e interação entre os alunos. A atividade proposta tinha como objetivos: Analisar o papel do guia de turismo no contexto do mercado turístico da cidade de Natal/RN; Investigar práticas sustentáveis adotadas por guias de turismo na execução da atividade; Explorar o conceito de inclusão no turismo e como os guias podem promover experiências inclusivas, além de Aprimorar habilidades de pesquisa, comunicação, colaboração e pensamento crítico. Inicialmente, a turma foi dividida em cinco equipes, garantindo que cada uma tivesse uma combinação equilibrada de habilidades e conhecimentos. Após isso, houve uma explanação sobre o *Podcast*, bem como dos temas e das orientações para sua elaboração. Cada equipe ficou responsável pela elaboração de perguntas relevantes que envolvessem os temas propostos. As perguntas deveriam incentivar a reflexão e a discussão aprofundada. Os questionamentos foram compartilhados com o instrutor antes da gravação dos *Podcasts*. Os alunos ficaram à vontade para escolher o dia, horário e os equipamentos a serem utilizados na gravação. Os *Podcasts* foram apresentados, em sala de aula, por dois dias previamente combinados. Após cada apresentação, as equipes explanaram acerca das impressões de todo trabalho. Objetivando valorar mais ainda o aprendizado, formou-se uma banca avaliadora, a fim de contribuir com as discussões em sala. Essa abordagem inovadora permitirá que os alunos explorem os temas de forma profunda e envolvente, enquanto desenvolvem habilidades importantes para a profissão de guia de turismo. Além disso, a criação de *Podcasts* promoverá a criatividade, a comunicação oral e a colaboração entre os alunos, além de um maior aproximação com as novas tecnologias. A discussão e o *feedback* contribuiram para a reflexão crítica e o aprimoramento contínuo da profissão e do cenário no qual o guia está inserido.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP: Centro

Instrutor: Pollyanna Araújo Dantas

Segmento e curso: Saúde - Curso Técnico em Enfermagem

Elementos de competência:

13. Processo de saúde–doença: conceitos, adoecimento, cuidado centrado no indivíduo, e visão sistêmica da saúde. 15. Educação em saúde: conceito, objetivos e processo de trabalho.

Situação de aprendizagem:

Essa situação de aprendizagem mobilizou os elementos da competência referentes aos indicadores 13 e 15 da Unidade Curricular 01 do Curso Técnico em Enfermagem. Ao serem incentivados a executar os fazeres previstos nesses indicadores, os estudantes realizaram na Escola Técnica do SENAC - Centro para os alunos dos cursos realizados nesta instituição no dia da ação educativa. A atmosfera estava carregada de expectativa e compromisso, enquanto os futuros profissionais da saúde se preparavam para realizar uma palestra educativa que abordaria temas de grande relevância: câncer de mama, endometriose e câncer de próstata. Os alunos haviam se preparado meticulosamente para essa ocasião, pesquisando a fundo cada tópico para garantir a precisão das informações que seriam apresentadas. Cada grupo foi designado para falar sobre um dos temas, de forma a garantir uma cobertura completa e equilibrada. A palestra começou com uma introdução, na qual os alunos explicaram a importância da conscientização sobre esses problemas de saúde, que afetam milhões de pessoas em todo o mundo. Em seguida, a apresentação sobre câncer de mama mergulhou nas estatísticas, fatores de risco, métodos de detecção precoce e a importância do autoexame mamário regular. Logo após, a endometriose foi abordada com empatia e compreensão, desmistificando essa condição muitas vezes mal compreendida. Os alunos explicaram os sintomas, o diagnóstico e as opções de tratamento, destacando a importância de ouvir e apoiar as mulheres que enfrentam essa condição. Por fim, a palestra abordou o câncer de próstata, destinando especial atenção à conscientização masculina. Foram discutidos os riscos, a importância do rastreamento regular e as opções de tratamento disponíveis. Os alunos também incentivaram abertamente a quebra de estigmas relacionados à saúde masculina. Ao longo da palestra, houve espaço para perguntas e discussões, permitindo que o público participasse ativamente. Eles demonstraram conhecimento e habilidades pelos temas apresentados, o que cativou a atenção de todos os presentes. Ao final da palestra, os alunos distribuíram materiais informativos (cartilhas impressas e por Código QR) e encorajaram todos a compartilhar o conhecimento adquirido com seus amigos e familiares. Essa experiência de aprendizagem não apenas aprimorou o conhecimento dos alunos do curso Técnico em Enfermagem, mas também serviu como um ato significativo de serviço à comunidade, empoderando as pessoas com informações valiosas para cuidar de sua saúde. Foi um exemplo significativo de como a educação pode fazer a diferença na promoção da saúde e no apoio à conscientização sobre questões críticas.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não



CEP: Centro

Instrutor: Danilo Lopes da Costa

Segmento e curso: Saúde - Técnico em Enfermagem

Elementos de competência:

18. Plano de Gerenciamento de Resíduos de Serviços de Saúde: definição, finalidade, tipos, legislação e normas regulamentadoras.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

João surgiu para enfermagem a partir de um debate na turma no momento em que a dificuldade na interação e desenvolvimento dos alunos, além da falta de integração digital, estavam de certa forma prejudicando o andamento das aulas. Com isso, para tornar a aula mais atrativa, foi criado um assistente virtual de ensino com o nome João, que traz algumas dicas em gerenciamento de resíduos de serviço de saúde. Os alunos podem obter informações, esclarecer dúvidas e realizar atividades práticas relacionadas ao tema, além de serem incentivados a integração digital.

Durante as aulas, os alunos são incentivados a trabalhar em grupos para desenvolver um Plano de Gerenciamento de Resíduos de Serviço de Saúde. Eles têm a flexibilidade de escolher uma abordagem criativa e inovadora para o plano. Ademais, são desafiados a pensar em soluções sustentáveis e ambientalmente amigáveis para o gerenciamento de resíduos. O resultado obtido foi excelente.



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Joao Amorim Pinheiro

Segmento e curso: Turismo – Técnico em Guia de Turismo

Elementos de competência:

Psicologia e sociologia do lazer e do turismo; Elaborar roteiros turísticos; Comunicar-se com clareza e objetividade.

Situação de aprendizagem:

Viajando em casa – Solicitamos aos alunos que elaborassem um roteiro turístico gamificado, no qual o participante do jogo pudesse receber as informações sem executar a viagem. Antes disso, orientamos o que é um jogo e definimos a diferença entre jogos e brincadeiras.

A atividade foi realizada em dupla, ficando sob a responsabilidade de cada dupla escolher o tipo de jogo (Eletrônico, cartas, tabuleiro,,), bem como a definição das regras e dinâmica de desenvolvimento do jogo, observando atender aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis (ODS): 03 (boa saúde e bem estar), 10 (redução de desigualdades) e 12 (consumo e produção responsáveis).

O resultado foi além do esperado, considerando que os jogos foram executados em sala, e abriram precedentes para outras iniciativas por parte dos alunos e estão sendo usados nos horários que antecedem as aulas e horários de intervalo. Aprendizagem contínua.

Um dos jogos, inclusive, foi eletrônico, utilizando a plataforma <https://genial.ly/pt-br/>

Link de acesso: <https://view.genial.ly/64d416430a634b001806b9cf/interactive-content-city-tour>

Percebemos o quanto a ludicidade influencia na aprendizagem de forma geral. Aprender brincando traz resultados inovadores.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP: Mossoró

Instrutor: Junara Renata de Almeida Santos

Segmento e curso: Gastronomia – Iniciação à decoração de bolos e tortas

Elementos de competência:

Conhecimentos e habilidades na decoração de Bolos e Tortas.

Situação de aprendizagem:

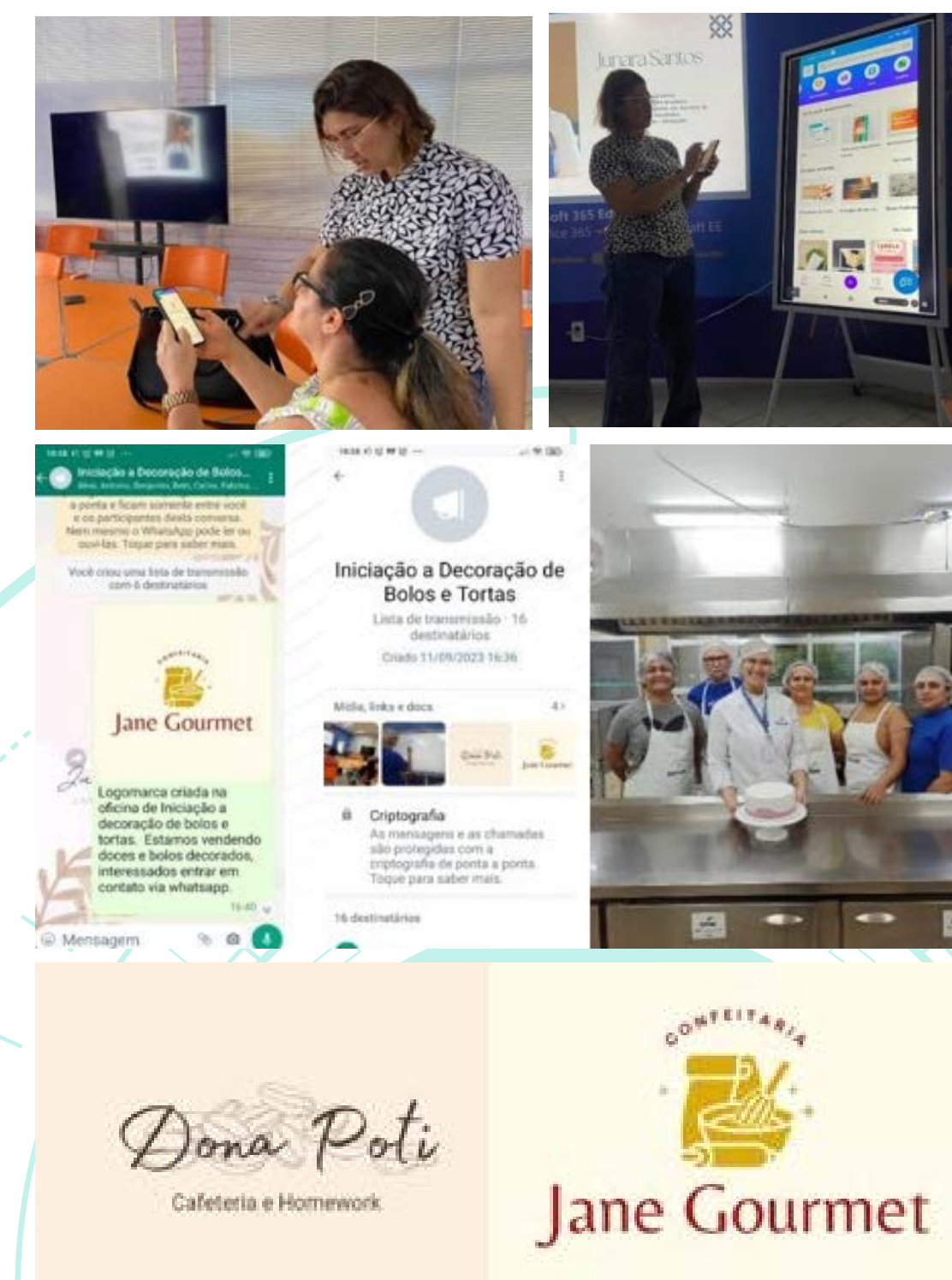
A partir de um desafio, propomos, por meio de atividades de aprendizagem, que os alunos desenvolvessem uma identidade visual, criando um logotipo através do uso de ferramentas tecnológicas. Essa prática oferece-lhes habilidades fundamentais para criação e administração do próprio negócio, fazendo uso das mídias sociais e da apropriação sobre novas tecnologias. Considerando o aluno como protagonista desse processo, realizou-se um *brainstorm*, estimulando a criatividade e o pensamento empreendedor por meio dos conhecimentos prévios, não apenas incentivando-os a identificar oportunidades de comercialização de produtos, mas também a contribuir para o aumento da renda familiar, promovendo uma aprendizagem problematizadora no contexto no qual se encontram. Os alunos foram motivados a criar uma logomarca, que possa promover e adicionar valor aos seus produtos, fortalecendo sua presença no mercado. Além disso, a proposta realça a importância do uso das mídias sociais (ex: uso de listas de transmissão), como estratégias para prosperar no competitivo universo da confeitaria. Com isso, foi realizado uma abordagem conceitual, por meio de roda de conversa observando como esses elementos podem impactar positivamente na vida dos empreendedores do segmento. No decorrer das atividades, os alunos foram mobilizados a compartilhar produtos de forma organizada e alinhada com as novas tecnologias, construindo assim uma presença personalizada no mundo digital. Esta inserção nos revela um potencial criativo significativo, que não só contribui para o desenvolvimento de suas marcas, mas também enriquece o cenário de decoração de bolos e tortas na cidade. Foram utilizados como ferramentas o Whatsapp Bussines, Canva e círculo de cores para criação. Como referência, foram usadas imagens, pesquisa em sites, exemplos de logotipos fortes e coerentes com suas propostas, observando a harmonia visual e seu impacto no mercado. No decurso, evidencia-se o desenvolvimento das marcas formativas do Senac, dentre elas autonomia digital, criatividade e atitude empreendedora e o progresso de aprendizagem dos alunos ao longo do processo formativo, possibilitando o compartilhamento de fotos e vídeos de produtos, o engajamento com clientes, a construção de relacionamentos sólidos, o desenvolvimento do marketing de conteúdo através de compartilhamento de tutoriais e dicas, e a obtenção de feedback instantâneo dos clientes. Em síntese, a proposta não apenas equipa os alunos com habilidades práticas essenciais para prosperar no mundo empresarial moderno, mas também nutre sua criatividade e os prepara para enfrentar os desafios de um mercado competitivo, transformando-os em empreendedores de sucesso na área da confeitaria, otimizando o tempo e recursos necessários de forma intencional, planejada e sistematizada de forma sustentável.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP: Alecrim

Instrutor: Dantas Júnior

Segmento e curso: Tecnologia da Informação - Excel do Zero ao Pro

Elementos de competência:

Planejar, desenvolver e manter planilhas eletrônicas, visando a produtividade.

Situação de aprendizagem:

A proposta da aula é que o aluno não fique limitado apenas aos exemplos e atividades sugeridos no curso. O aluno pode utilizar o ChatGPT pra ter seu assistente/instrutor individual, utilizando essa Inteligência Artificial, para solicitar novos exemplos de determinada função, recurso ou ferramenta do Excel. Nas experiências vividas, logo após ensinar como se usa o ChatGPT, fui fazendo com eles alguns exemplos de situações personalizadas de planilhas, como por exemplo esse prompt, sugerido por uma aluna que trabalha com gastronomia:

“Estou estudando excel e preciso aprender mais sobre função SE. Gostaria que me sugerisse um exercício pra praticar esse assunto, que tivesse nesse exercício 6 colunas e 8 linhas. com o tema de ficha técnica de um filé à parmegiana. Não use . como separador, use vírgula e não coloque itens com unidades diferentes.”

Cada aluno tem um ritmo e estilo de aprendizado. O ChatGPT pode adaptar-se às necessidades individuais, fornecendo explicações detalhadas ou respostas rápidas conforme necessário. Em vez de depender exclusivamente do instrutor, os alunos podem usar a IA para buscar informações por conta própria, incentivando a autonomia e a autoaprendizagem.

O instrutor pode criar cenários onde os alunos têm que resolver problemas no Excel e usar o ChatGPT como uma “linha direta de ajuda”. Isso pode tornar a aprendizagem mais interativa e fornecendo uma variedade de exemplos para ilustrar conceitos, tornando a aprendizagem mais diversificada e abrangente.

O ChatGPT não é apenas uma ferramenta para o Excel. Ele pode ser usado para integrar conceitos de outras disciplinas, do Senac como Gastronomia, Gestão ou Idiomas, por exemplo, proporcionando uma abordagem de aprendizado do Excel com utilização de contextos práticos reais.

Ao trabalhar em exercícios ou projetos, os alunos podem usar o ChatGPT para verificar suas respostas ou abordagens, recebendo *feedback* imediato.

A integração de tecnologia e IA pode aumentar o engajamento dos alunos, especialmente para aqueles que são entusiastas da tecnologia ou que preferem métodos de aprendizado digitais.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP: Mossoró

Instrutor: Maria Juliana J. B. de Souza Rebouças

Segmento e curso: Turismo - Condutor Turístico Local

Elementos de competência:

Exposição Agropecuária de Apodi 2023 - Expoap; Receptivo Turma Condutor Turístico Local.

Situação de aprendizagem:

Na situação de aprendizagem descrita a seguir, os alunos apresentaram todo potencial e os atrativos das quatro regiões: Vale, Chapada, Areia e Pedra, bem como o patrimônio histórico cultural do centro urbano de Apodi para os visitantes da segunda edição da EXPOAP como forma de fortalecer os aspectos sociais, econômicos, ambientais e históricos das áreas. Os discentes da turma do curso de Condutor Turístico Local do Senac RN participaram da II Expoap Exposição Agropecuária de Apodi/RN, realizada no período de 21 a 23 de julho de 2023, conforme planejamento da situação de aprendizagem da turma condutor turístico local em Apodi. A execução da turma de Condutor Turístico Local coincidiu com o período da EXPOAP 2023. O curso foi fruto de uma parceria firmada pelo Sistema Fecomércio RN, por meio do Senac, Prefeitura de Apodi e o Programa DEL Turismo da Câmara Técnica Novos Atrativos. A principal atividade foi recepcionar as escolas da rede municipal de ensino com informações de cada região, no tocante à geografia, história, economia, patrimônio gastronômico do destino, artesanato e produtos regionais expostos no Stand durante a feira. Além disso, o público diverso percorreu durante os dias de feira a exposição turística, sendo um diferencial na edição deste ano de 2023. O projeto pedagógico desenvolvido pelos alunos permitiu fortalecer o receptivo local, a partir do trabalho realizado com o mapeamento dos atrativos e potencialidades das regiões, por meio da elaboração dos roteiros turísticos, identificando o patrimônio gastronômico, produção do artesanato de cada região, sendo a Areia com a produção da palha da carnaúba, reconhecida como a capital da vassoura; a produção do artesanato de barro na região do Vale, reconhecida como a maior produtora de arroz vermelho do RN; a Chapada considerada a região com um dos solos mais férteis do mundo e a referência do Lajedo de Soledade e a região da Pedra com destaque ao segundo maior reservatório do RN, a barragem de Santa Cruz. Outro destaque foi o resgate e valorização dos aspectos históricos e culturais dos povos Tapuias e Paiacus que habitavam na área às margens da Lagoa do Apodi, onde foi cenário muitas lutas dos povos indígenas, considerado o primeiro museu indígena do RN, inaugurado no dia 26 de julho de 2023. O momento provocou uma reconexão dos nativos com sua história, bem como uma visibilidade do potencial existente para o turismo no município de Apodi/RN, contribuindo para o desenvolvimento sustentável do território.

No transcorrer da prática pedagógica se evidenciou o desenvolvimento das seguintes competências: pertencimento dos atores do local com os aspectos históricos, culturais e ambientais, ampliou-se o conhecimento nas competências trabalhadas, trocas de experiências e vivências nas regiões, valorização dos atrativos naturais e culturais do destino, divulgação do potencial turístico durante a exposição, protagonismo dos alunos, bem como uma aprendizagem integradora com os seguintes ODSs: ODS 4 Educação de qualidade, ODS 11 Cidades e comunidades sustentáveis, ODS 12 Consumo e produção responsáveis, ODS 15 Vida terrestre e ODS 17 Parcerias estabelecidas no decorrer das práticas. Merece destacar ainda, as marcas formativas do modelo pedagógico Senac, tais como domínio técnico científico e visão crítica com a organização dos estudos das regiões e identificação da situação problema: fortalecer o turismo local, colaborando para o desenvolvimento das potencialidades do território de forma sustentável, bem como as marcas de atitude sustentável, criativa e empreendedora que permitiram a elaboração dos roteiros turísticos, identificando o patrimônio gastronômico, a partir da valorização dos aspectos históricos e culturais dos povos (Tapuias e Paiacus). Por fim, as marcas da comunicação e colaboração além da autonomia digital em ambas, os alunos utilizaram da tecnologia e uso de ferramentas (Apps) para divulgação do trabalho da turma, contemplando as 4 regiões do município, com divulgação na página do @visiteapodi, grupos do WhatsApp, redes sociais da prefeitura de Apodi, câmara municipal de Apodi, bem como as apresentações dos roteiros com imagens das 4 áreas mapeadas pela roteirização turística realizada pela turma por meio do Canva dentre outras ferramentas tecnológicas. O momento permitiu ainda, o uso da tecnologia para criação de um vídeo do potencial do destino, pesquisas no Google das áreas contempladas na ação, bem como o trello para divulgação do trabalho realizado junto ao Conselho Municipal de Turismo e o Programa DEL Turismo. O Teams foi utilizado para comunicação durante o planejamento pela instrutora com a equipe pedagógica e o Núcleo Desenvolvimento Local DEL Turismo.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP: Alecrim

Instrutor: Joaquim Sávio Arnaldo Borges de Medeiros

Segmento e curso: Idiomas - Inglês

Elementos de competência:

Repertório Cultural e Cultura digital.

Situação de aprendizagem:

“Book club: Exploring new horizons through reading”. Neste projeto, a prioridade é a aprendizagem dos alunos do curso de Inglês, com a utilização do acervo da biblioteca Senac e recursos digitais como o ChatGPT e GAMMA. O objetivo é promover o hábito de leitura, aprimorar as habilidades linguísticas e culturais dos estudantes e estimular a expressão criativa. Livros foram selecionados com cuidado, um clube do livro foi formado, metas de leitura foram estabelecidas e ferramentas digitais foram empregadas para facilitar e estimular o aprendizado. Espera-se que, ao término do projeto, os alunos estejam mais envolvidos na leitura, desenvolvam proficiência em inglês e ampliem seus horizontes intelectuais e culturais, preparando-se para desafios futuros de forma mais confiante.

Metodologia:

- a) Seleção de Livros: Foi criada uma lista de livros em inglês disponíveis na biblioteca Senac Alecrim, adequados a cada faixa etária e nível de proficiência dos alunos. A lista inclui obras de diferentes gêneros, como ficção, não ficção, poesia, clássicos da literatura, entre outros. Os livros foram escolhidos levando em consideração a relevância cultural, o interesse dos alunos e a adequação ao nível de proficiência em Inglês.
- b) Clube do Livro: Foi formado um “Book club”, onde os alunos podem discutir e compartilhar suas experiências de leitura. O clube é conduzido pelo instrutor da turma e a cada encontro os alunos podem debater os livros selecionados e lidos, explorar temas relevantes, desenvolver apresentações com a ajuda de ferramentas digitais e inteligência artificial como o GAMMA e ChatGPT, promovendo, a partir da criação e apresentação dos trabalhos, discussões e prática de expressão oral e escrita em Inglês.
- c) Foram estabelecidas metas de leitura quinzenais entre os grupos de alunos. Tal desafio de leitura visa criar um senso de competição saudável e motivar os alunos a se envolverem ativamente na leitura.
- d) Recursos de Apoio: Foi disponibilizada uma variedade de recursos de apoio, como a biblioteca da unidade, livros em Inglês, acesso à internet e dicionários bilíngues. Além disso, serão realizadas atividades em sala de aula relacionadas aos livros, como análise de trechos, discussões em grupo, produção e apresentação de resenhas em formato digital.

Resultados esperados:

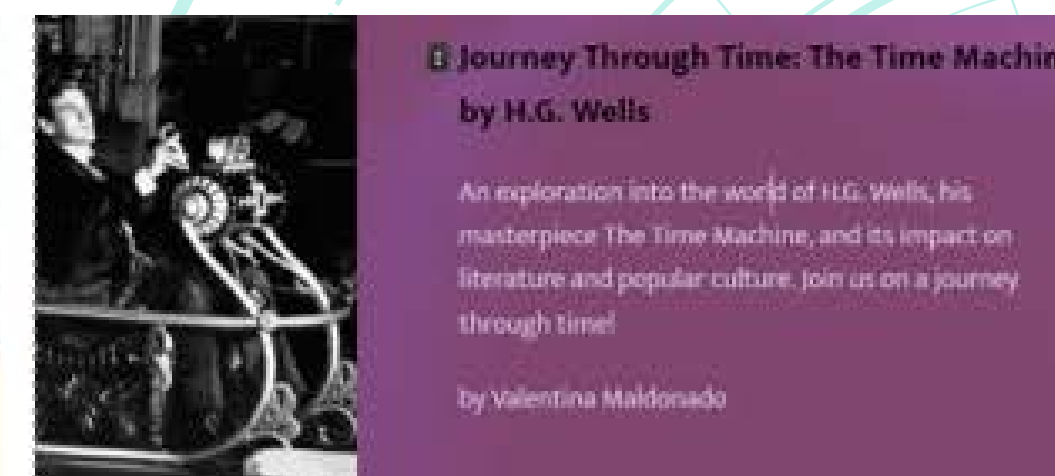
Espera-se que, ao final do projeto, os alunos tenham desenvolvido o hábito de leitura em Inglês, ampliado seu vocabulário, aprimorado sua compreensão escrita, adquirido conhecimento sobre diferentes culturas e perspectivas, e expressado sua opinião e ideias de forma mais fluente em Inglês. Além disso, espera-se que os alunos tenham desenvolvido um maior interesse e prazer pela leitura em geral.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não



CEP:

Instrutor:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Planejamento de Carreira: mundo do trabalho, formas de inserção no mercado de trabalho. Elementos de comunicação: contexto, emissor, receptor, canal, mensagem, ruídos e feedback. Técnicas e tipos de atendimento: personalizados, diferenciados (idosos; crianças; pessoas com deficiência; gestantes), presenciais, eletrônicos, telefônicos e impressos; Atuação em rede, etiqueta e network.

Situação de aprendizagem:

Durante a execução do curso de Recepcionista, houve duas abordagens inquietantes: Como diferenciar os perfis de Recepcionista de acordo com o segmento de atuação? Um recepcionista de um hospital requer as mesmas habilidades de um recepcionista de um hotel? Quais os segmentos de atuação são mais carentes de um profissional que atue unicamente como recepcionista? Além destas abordagens, a maioria relatava ter receio de ficar nervoso(a) em uma entrevista que precisasse usar vídeo chamada ou câmeras. Diante dessas inquietações e abordagens, surgiram de forma concomitante, duas atividades que foram desenvolvidas como projeto integrador.

Na primeira atividade, os alunos escolheram um segmento de atuação e pesquisaram sobre as habilidades e competências necessárias e diferenciadoras para ser um recepcionista daquela área em específico. Feito isto, cada aluno participou de uma filmagem, com o apoio do setor de comunicação, onde se reproduzia a realidade de uma entrevista de trabalho para um recepcionista com experiência de um nicho específico de atuação. Esse momento foi mediado pelo uso de câmeras profissionais. Nesta entrevista, cada aluno (a) assumiu o papel de um recepcionista de locais diferentes. Os locais escolhidos e contemplados foram: secretaria de assistência social, hotel, supermercado, salão de beleza, academia, escola, escritório jurídico e hospital pediátrico. Após isso, assistimos ao vídeo e juntos construímos quais seriam, as habilidades específicas e diferenciadoras. O que um recepcionista executa e que um recepcionista de escola não executa? Que competências são mais cobradas de um recepcionista de uma secretaria de assistência social que de um recepcionista de academia, por exemplo?

No segundo momento, pelos estudos desenvolvidos, os alunos perceberam que a maioria dos salões de beleza não têm um profissional específico para a área e que, na fala deles, “os balcões são espaços mortos ou assumidos por qualquer um dentro do salão.” A partir desta fala e de entrevistas feitas em salões, os alunos, então traçaram o perfil de habilidades e competências necessárias ao recepcionista em salão de beleza e porque seria um diferencial impactante apostar nessa contratação. A construção e o *feedback* do perfil das habilidades e competências necessárias ao recepcionista em salão de beleza, foram co-elaboradas com o apoio do professor Cleyber que também esteve presente na apresentação do Projeto Integrador.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não



CEP:

Instrutor:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Definição de vírus, bactérias e patogênicos; Níveis de riscos e contaminação por doenças transmissíveis: HIV, hepatite A, B e C, HPV, verruga plantar e herpes labial, entre outras.

Situação de aprendizagem:

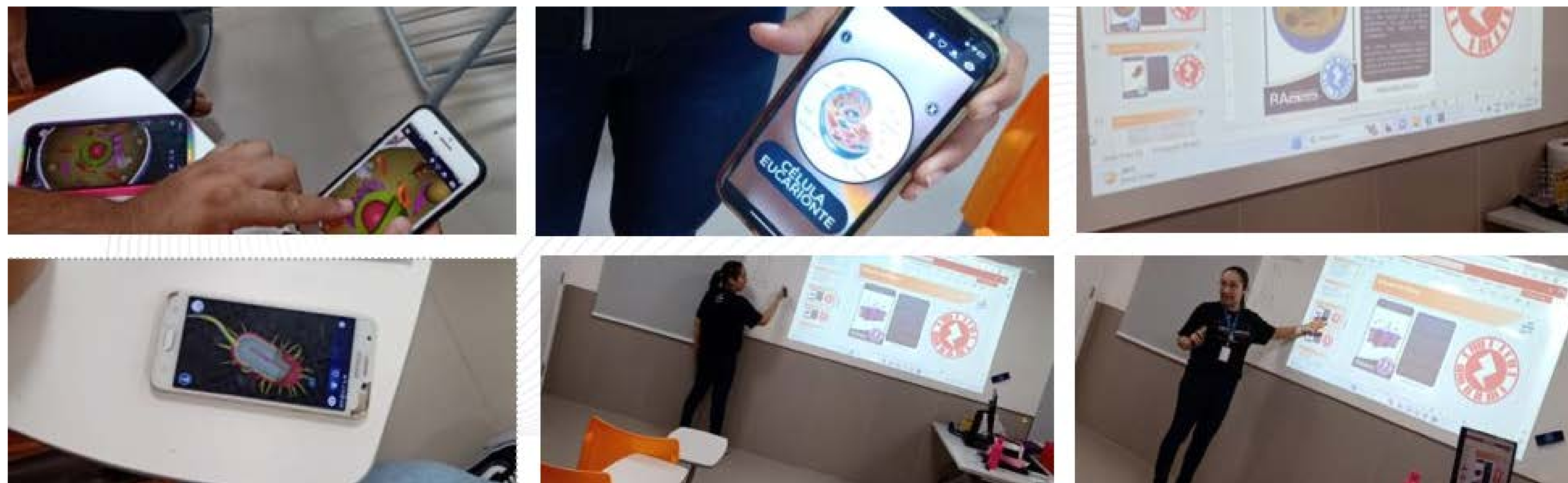
A turma fará uso da realidade virtual aumentada através do aplicativo ZAPPAR, objetivando adicionar elementos digitais ao mundo real e permitindo maior interação entre os discentes oportunizando, nesse momento, o início dos conhecimentos sobre CITOLOGIA. E com a construção dos conhecimentos previamente adquiridos, dará continuidade a essa construção através de um questionário via FORMS, aplicado ao final da aula, acessado pelo link <https://bit.ly/2ZmTwyQ> e da exibição de vídeos.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP: Centro

Instrutor: Suenia Marla Martins Freire

Segmento e curso: Saúde - Técnico em Estética

Elementos de competência:

Proatividade na resolução de problemas; Sigilo no tratamento de dados e informações; Cordialidade e empatia no trato com as pessoas; Flexibilidade nas diversas situações de trabalho; Valorização e respeito à diversidade.

Marcas Formativas:

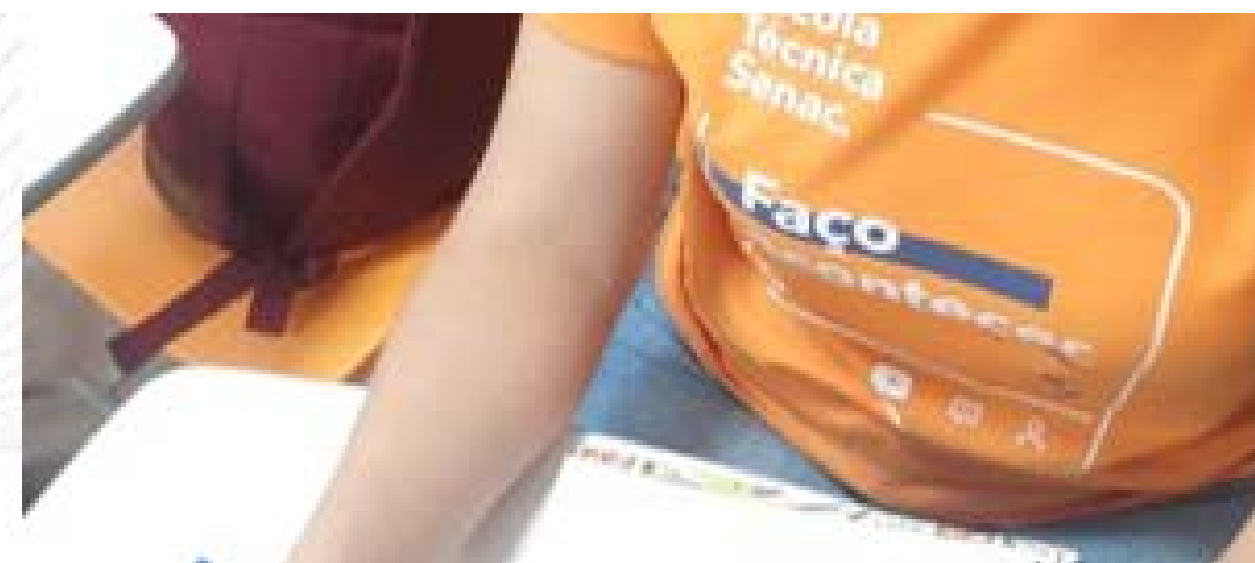
- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

O modelo de aula proposto é o estudo de caso. Com o aluno no centro do processo, a construção do conhecimento ocorrerá por meio das interações entre o professor, os demais colegas de sala e o próprio objeto de conhecimento. O discente é o protagonista da aprendizagem em ação. A construção ocorrerá através do processo de ensino aprendido através do processo de ação-reflexão-ação. O professor assume o papel como facilitador/mediador do referido processo. Ao final da aula, é proposta à turma uma retomada do conhecimento (construção e exposição) adquirido possibilitando ao docente mensurar os indicadores e competências trabalhados nessa unidade curricular. O aluno será incentivado a observar, analisar e refletir sobre os efeitos da exposição excessiva ao sol, falta de uso do protetor solar e pele desidratada na saúde da pele, especialmente no desenvolvimento do câncer de pele. Em seguida, o aluno será desafiado a propor ações de prevenção, tratamento e cuidados estéticos adequados para pacientes com câncer de pele fazendo uso da Inteligência Artificial do ChatGPT através do link <https://chatopenai.com/>.



CEP: Alecrim

Instrutor: Carmem Pradella

Segmento e curso: Idiomas - Inglês

Elementos de competência:

Speaking, Listening, Reading, Writing.

Situação de aprendizagem:

Sou uma professora muito inquieta, e estou sempre procurando uma maneira de movimentar e estimular meus alunos em sala de aula. Nunca gostei muito daquelas atividades de correr e pular, e por esta razão, sempre fiz pesquisas para tentar encontrar atividades nas quais os alunos se movimentassem e, ao mesmo tempo, aprendessem de forma mais natural. Ao longo desses anos, fui descobrindo algumas atividades interativas que facilitam bastante o aprendizado da língua inglesa e podem ser usadas tanto para gramática quanto para vocabulário, soletração, dentre outros. Acho que a vida já é cheia de cobranças, obrigações e, quando os alunos vêm para uma sala de aula aprender uma língua diferente, precisamos trazer um pouco de ludicidade, magia e leveza para este aprendizado. Não há nada mais maravilhoso do que aprender, sem perceber, quando o aluno se envolve tanto na atividade que nem percebe que está aprendendo algo novo e melhor do que isso, nem percebe o tempo passar. Gostaria muito de compartilhar algumas dessas técnicas, para que cada vez, mais colegas professores possam transformar a experiência dos alunos de língua inglesa em sala de aula. Algumas dessas atividades são: 1. *Back writing*, escrita nas costas para trabalharmos soletração, novas palavras, M&M's, em que podemos trabalhar assuntos diversos tanto de vocabulário quanto de gramática de forma criativa e divertida, *Miming*, ou *acting out*, quando os alunos vão representar ações, que podem envolver *Present Simple*, *Present Continuous*, *Past Simple*, *Past Continuous*, dentre outros. Acho extremamente válida a utilização de abordagens criativas em sala de aula, buscando contribuir mais e melhor com a aprendizagem dos alunos.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não



CEP: Alecrim

Instrutor: José Marinho Neto

Segmento e curso: Tecnologia da Informação - Informática Básica

Elementos de competência:

Conceitos, funcionalidades e interação entre elementos de hardware.

Situação de aprendizagem:

No curso de Informática Básica, durante a aula de “Conceitos, funcionalidades e interação entre elementos de hardware”, o instrutor demonstra os componentes do computador e explica suas funções usando imagens na Internet e uma carcaça de um PC velho, que nem sempre está completo ou mesmo disponível. Esse tipo de equipamento pode expor o aluno a materiais tóxicos, metais pesados ou mesmo risco que queda, daí veio a ideia e a necessidade da criação de um modelo 3D interativo em um ambiente de Realidade Virtual.

Descrição de Situação de aprendizagem:

Nesta experiência educacional, os alunos são transportados para um ambiente virtual de aprendizado que combina Realidade Virtual e a plataforma Spatial.io. Eles entram em um laboratório de informática virtual onde podem interagir com um computador virtual aberto, revelando seus componentes internos. O objetivo principal é que os alunos compreendam em profundidade os principais componentes de hardware de um computador e suas funções e também sejam apresentados e introduzidos aos recursos de Realidades Virtual e Aumentada.

Esta abordagem altamente imersiva e interativa permite que os alunos explorem cada componente virtual de maneira prática, visualizando-os em detalhes e obtendo informações instantâneas sobre suas funções. Além disso, essa experiência vai além do conhecimento teórico, incentivando os alunos a refletir sobre como essas habilidades podem ser aplicadas em situações reais e futuras carreiras.

Em resumo, esta aula combina a tecnologia avançada de realidade virtual com uma exploração prática e reflexiva dos componentes de hardware de um computador. Ela oferece uma experiência de aprendizado única e envolvente, preparando os alunos para compreender como funciona um computador e aplicar esse conhecimento de forma significativa em suas trajetórias educacionais e profissionais.

Finalização:

Em um segundo momento, os alunos elaboram um breve relatório sobre a experiência contendo a descrição dos componentes vistos e um dimensionamento simplificado para uma aquisição de um PC, de acordo com a necessidade de cada um.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP: Centro

Instrutor: Weskley Gustavo Alves Marques

Segmento e curso: Gestão - Aprendizagem Supermercados

Elementos de competência:

Gestão de Estoques, Inventário, Giro, Acurácia, PEPS, UEPS, PVPS, Curva ABC, Layout, EPI, EPC, Ergonomia, Endereçamento.

Situação de aprendizagem:

Nesta aula, foi adotada a metodologia ativa da gamificação, utilizando as ferramentas Kahoot e Wordwall. Inicialmente, realizamos um Quiz individual no Kahoot, onde os próprios alunos protagonistas promoveram e responderam perguntas relacionadas aos conteúdos de Gestão de Estoques, Inventário, Giro, Acurácia, PEPS, UEPS, PVPS, Curva ABC, Layout, EPI, EPC, Ergonomia e Endereçamento. Em seguida, na Wordwall, promovemos um Quiz Coletivo, dividindo a sala em duas equipes que competiram entre si ainda com os assuntos relacionados a estoques de supermercados. Logo após os jogos digitais, foi conduzida uma dinâmica lúdica, na qual cada sala convidada selecionou 5 representantes para participar. Durante essa dinâmica, os participantes formaram uma fila e, ao sinal de início dos alunos que estavam conduzindo a dinâmica, correram até o final da sala, onde encontraram cadeiras específicas para sua equipe, esta com 5 perguntas relacionadas aos temas abordados durante aula integradora. O primeiro participante de cada equipe pegou uma pergunta, respondeu com caneta, deixou o papel da pergunta respondida na cadeira e voltou para a fila da equipe. Somente depois disso, o próximo colega da equipe pôde se dirigir à mesma cadeira para ver a próxima pergunta e assim por diante. O vencedor foi aquele que respondeu o maior número de perguntas corretas no menor tempo possível, com um empate decidido pelo tempo. As marcas formativas, incluindo domínio técnico-científico, visão crítica, comunicação e colaboração, autonomia digital foram enfatizadas ao longo da aula com os jogos digitais e dinâmica lúdica, os alunos foram os protagonistas, pois criaram as atividades e executaram as mesmas com as turmas convidadas. Os alunos protagonistas lideraram a aula com os jogos digitais e lúdicos, enquanto os alunos convidados de outras salas participaram ativamente, promovendo a construção de conhecimento e a troca de ideias e pensamentos críticos.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não



CEP: Mossoró

Instrutor: Antonio Fernandes da Silva

Segmento e curso: Turismo e Hospitalidade – Consultoria empresarial

Elementos de competência:

Consultoria empresarial - Levantamento das Necessidades.

Situação de aprendizagem:

Devido a problemas na gestão do grupo empresarial, foi proposta a análise pelos colaboradores dos pontos fortes e fracos e as oportunidades e as ameaças à gestão buscando soluções de melhorias, utilizando a Análise SWOT - *Strengths* (pontos fortes), *Weaknesses* (pontos fracos), *Opportunities* (oportunidades para o negócio) e *Threats* (ameaças para o negócio).

Para a execução da tarefa foi utilizado o Metaplan - técnica de moderação e de visualização móvel (fichas ou tarjetas coloridas) - destinado a promover o envolvimento das pessoas nas discussões, esclarecer dúvidas, gerenciar conflitos e levar um grupo a alcançar, de forma consistente, os objetivos propostos para discussão, no caso em questão a melhoria da gestão do negócio, para que a consultoria proponha soluções customizadas atendendo as reais necessidades das organizações. Os quatro elementos da FOFA foram transformados em perguntas: 1. o que temos de bom? 2. O que nos atrapalha? 3. como melhorar a nossa gestão? 4. o que fazer para vender mais?

Cada grupo, após Tempestade de Ideias (*Brainstorm*), produziu as próprias tarjetas que foram fixadas de cada pergunta. Na sequência, o moderador provoca um debate ativo em forma de sessão plenária no grande grupo, por pergunta; foi utilizada a visualização móvel, como instrumento de melhoria da comunicação para que todos possam entender o processo de construção da solução almejada. Essa sistemática gerou uma condução compartilhada, avaliando as respostas dadas em relação ao contexto empresarial, permitindo que os participantes desenvolvessem um processo de gestão compartilhada, tornando-se responsáveis pelos resultados esperados que se queira dar. Após as plenárias por perguntas foram apresentadas as tarjetas finalistas para cada pergunta, mostrando as necessidades de melhorias na gestão do ambiente empresarial, serão escolhidas as perguntas onde serão necessárias melhorias de forma mais imediata. Ao final da oficina, os colaboradores demonstraram domínio técnico-científico ao aplicar uma visão sistêmica e uma atitude investigativa. Além disso, evidenciaram comprometimento com seu desenvolvimento contínuo nas atividades empresariais por meio de uma abordagem crítica. Ao analisar situações, informações e atitudes, foram capazes de tomar decisões de maneira fundamentada e objetiva. Utilizando a criatividade e uma postura empreendedora, propuseram e aplicaram diversas estratégias para enfrentar desafios, buscando implementar mudanças no ambiente de trabalho ou criar novos negócios.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não



CEP: Assú

Instrutor: Gislene dos Santos Marques Medeiros

Segmento e curso: Gestão - Estratégias em Vendas

Elementos de competência:

Aplicar estratégias em vendas, conceitos de Marketing, Comunicação, Aplicar estratégias e técnicas de negociação, utilizar estratégia de ferramentas digitais para vendas.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

A proposta apresentada é a idealização e realização de um evento denominado Micro Feira Empreendedora Estratégica.

Mediante às produções das aulas e atividades, os alunos foram obtendo o embasamento e orientações específicas acerca do processo vendas de modo estratégico e planejado.

As ações foram organizadas de modo que eles tivessem a liberdade de apresentar seus empreendimentos e organizar a exposição física na instituição com finalidade comercial, realizando negociações e contatos com os clientes (alunos da mesma turma).

Além disso, no decorrer, foi possível conhecer e aplicar conceitos e ferramentas digitais com finalidades comerciais, por exemplo, a utilização do WhatsApp Business, Instagram, Facebook, Canva e Youtube, tendo a oportunidade de divulgar seus produtos e/ou serviços a partir do desenvolvimento de conteúdos digitais e estratégias para atrair cliente e realizar engajamento, visibilidade e relacionamentos. É possível realizar uma divulgação externa e estratégica para cada empreendimento, resultando efetivamente na concretização de vendas. Isso confere significado a todo o processo de aprendizagem.



CEP: Centro

Instrutor: Rodrigo Fortunato de O. Alves

Segmento e curso: Comércio - Qualificação em Serviços de Supermercados

Elementos de competência:

Realizar procedimentos de conferência de equipamentos, materiais e produtos no processo logístico.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Os alunos foram divididos em cinco grupos de 5 alunos, cada um deveria criar um tabuleiro físico com cartolina, E.V.A., papel, canetas, tintas, cola *etc.* que fosse um caminho com perguntas e tarefas referente aos seguintes temas: 1 Fases do recebimento de equipamentos, materiais e produtos: entrada, conferência qualitativa, quantitativa e regularização; 2 Metodologias de codificação e classificação de equipamentos, materiais e produtos, sistemas e tipos de etiquetas: código de barras, European Article Numbering (EAN); Uniform Product Code (UPC); Quick Response Code (QR CODE), Radio Frequency Identification (RFID), entre outros; 4 Tipos de cargas e Classificação Internacional Maritime Dangerous Goods (IMDG); 5 Equipamentos facilitadores das operações logísticas para carga e descarga e equipamentos de Proteção Individual (EPIs) e Equipamentos de Proteção Coletiva (EPCs). Foram criadas miniaturas de veículos que seriam os jogadores e um dado, ganhava o time que chegasse primeiro ao final do tabuleiro. Dessa forma, os alunos criaram e implementaram a Gamificação com outras turmas da aprendizagem, aprendendo e ensinando pontos importantes da logística de maneira divertida. Essa atividade foi realizada em junho de 2023, na Escola Técnica do Senac RN, na Sala Multiuso.



CEP: Alecrim

Instrutor: Carmem Pradella

Segmento e curso: Idiomas - Inglês

Elementos de competência:

Habilidades de fala e escrita em inglês, técnicas de ensino criativas para um aluno portador do transtorno de espectro autista.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Este semestre recebi uma turma de Junior 1 muito especial, pois dentre os alunos, temos um aluno chamado Enzo, que é portador do transtorno de espectro autista. Enzo é um aluno que está repetindo o Junior 1, pois no semestre anterior não atingiu a meta, nem a média necessárias para ser aprovado. Logo no início do semestre, tive muito receio de não conseguir lidar com ele, pois nunca tive um aluno portador do espectro autista antes, mas com o tempo, percebi que ele era um menino diferente, desta forma, ele nunca iria aprender como as outras crianças. Enzo tem uma maneira diferente de ver e perceber as coisas, ele é muito estimulado por figuras e imagens, assim como vivências. Coisas que para nós simplesmente aprendemos, sem questionar, para ele precisam fazer sentido, ou não são interessantes. Ele gosta de mostrar o que sabe e ele realmente tem bastante conteúdo para mostrar. Em poucas aulas, eu constatei que ele sabia pronunciar todas as letras do alfabeto em inglês, soletrar qualquer palavra que eu colocasse na frente dele, associar cores aos nomes das cores em inglês, dentre outros conteúdos que ainda não tive a chance de testar. Acho de extrema importância compartilhar o trabalho que temos realizado com Enzo, para que cada vez mais colegas e professores percebam que é possível ensinar e aprender com alguns pequenos ajustes, muito amor, paciência e criatividade. Somos todos únicos, cada um com suas facilidades e dificuldades.



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Benila Sabry Costa Lira

Segmento e curso: Gastronomia - Cozinheiro

Elementos de competência:

Procedimentos de boas práticas para serviços de alimentação: higiene pessoal, ambiental e de insumos; noções de microbiologia de alimentos no pré-preparo; riscos de contaminação cruzada e descarte de resíduos; princípios da sustentabilidade na gestão de recursos, produtos e insumos. Compromisso no atendimento aos requisitos legais vigentes.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Na cozinha pedagógica, os alunos são separados em grupos e executam receitas que constam no material do curso (bolo com casca de laranja e farofa com casca de abacaxi) levando em consideração o aproveitamento integral dos insumos e as situações relacionadas às Boas Práticas na Manipulação de alimentos. Nesse caso, foram utilizados os equipamentos, utensílios e insumos disponíveis na cozinha pedagógica e os alunos foram orientados quanto às possibilidades do não desperdício de alimentos, assim como, as vantagens nutricionais considerando o aproveitamento integral dos alimentos utilizados nas produções.



CEP: Centro

Instrutor: Alci Solange da Silva Vieira

Segmento e curso: Saúde - Técnico em Podologia

Elementos de competência:

Utensílios, insumos, equipamentos e instrumentos utilizados no procedimento da profilaxia podal. Biossegurança: Técnicas de manuseio para prevenção de contaminação dos cosméticos. Protocolo de profilaxia podal: higienização, emoliência, limpeza das pregas ungueais, corte das unhas, lixamento ungueal e plantar, hidratação e massagem.

Marcas Formativas:

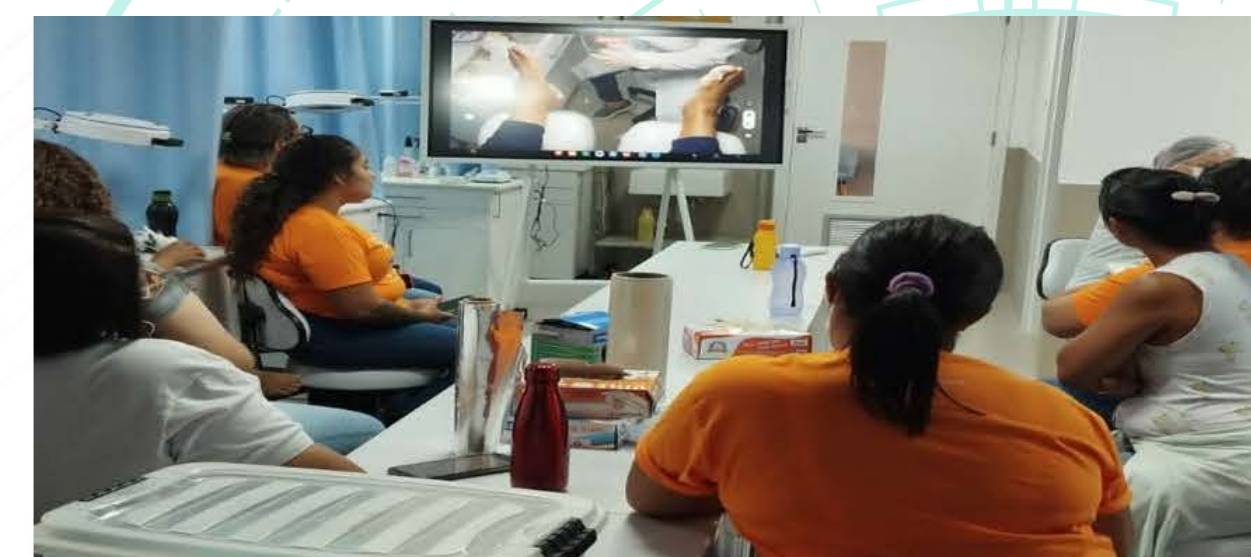
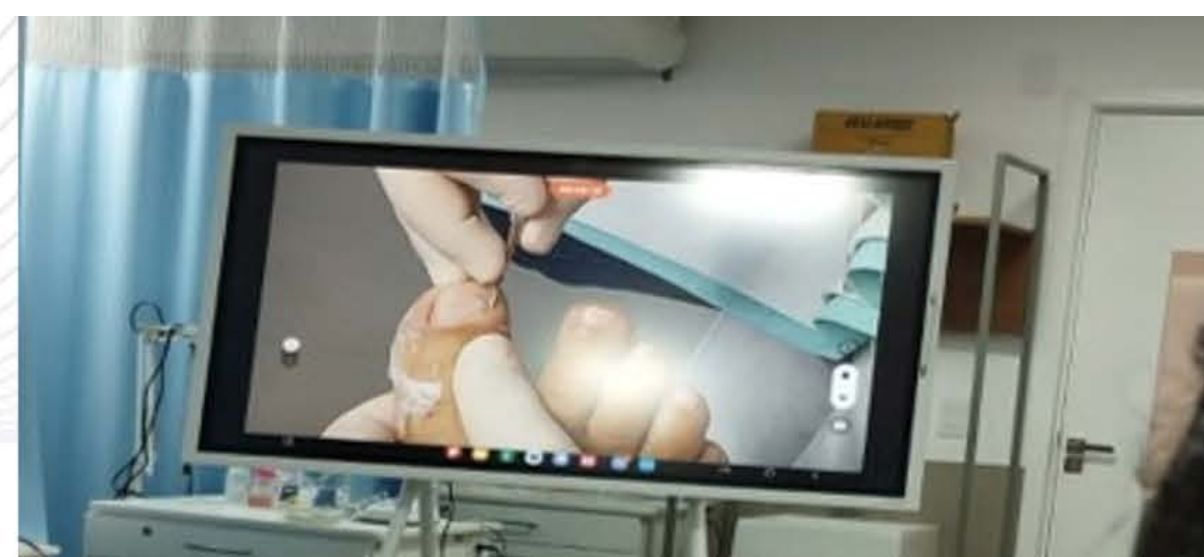
- Comunicação e colaboração Autonomia digital
- Domínio técnico-científico Atitude sustentável
- Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

A situação de aprendizagem foi desenvolvida com os alunos do curso Técnico em Podologia - turma 2022.1017, visando desenvolver a competência de realizar a profilaxia podal. Durante a realização da aula prática do curso, foram trabalhados com os alunos os indicadores a seguir: Elaborar plano de atendimento, conforme avaliação podológica; Selecionar utensílios, insumos, equipamentos e instrumentos utilizados nos procedimentos da profilaxia podal, de acordo com as normas de biossegurança; Realizar higienização e antissepsia dos pés, utilizando os produtos de acordo com o plano de atendimento e normas de biossegurança; Realizar a emoliência da pele e a limpeza periungueal, utilizando produtos de acordo com a necessidade do cliente; Realizar o corte e o lixamento das unhas e o lixamento dos pés, conforme o plano de atendimento, seguindo os princípios de biossegurança; Realizar a hidratação dos pés conforme o plano de atendimento, respeitando os princípios de biossegurança e a necessidade do cliente; Orientar o cliente sobre cuidados domiciliares, com base nos hábitos que influenciam no resultado do procedimento. Com base na prática realizada previamente pelas alunas, foi destinado um momento de reflexão da prática executada por elas, através de um procedimento de profilaxia podal realizado pela docente. As alunas puderam observar o passo a passo da técnica e os movimentos dos instrumentais e equipamentos, analisando seus pontos de melhoria. Durante a aula, foi utilizado como recurso tecnológico a tela Flip, que proporcionou um campo de visão ampliado, favorecendo o olhar detalhado de cada aluna de forma simultânea. Isso gerou um ensino/aprendizagem inovador, levando esses alunos a uma realidade futurística. Tudo isso foi possível através da metodologia utilizada de ação/reflexão/ação, proporcionando aos alunos o aprendizado contínuo.



CEP: Zona Norte

Instrutor: Flávia Arichelle Cavalcante dos Santos

Segmento e curso: Saúde - Técnico em Enfermagem

Elementos de competência:

Documentos técnicos: prontuário, prescrição (médica, enfermagem e multiprofissional), exames, planos de cuidados e relatório de alta. Prontuários: tipos, aspectos legais, finalidade e estrutura.

Situação de aprendizagem:

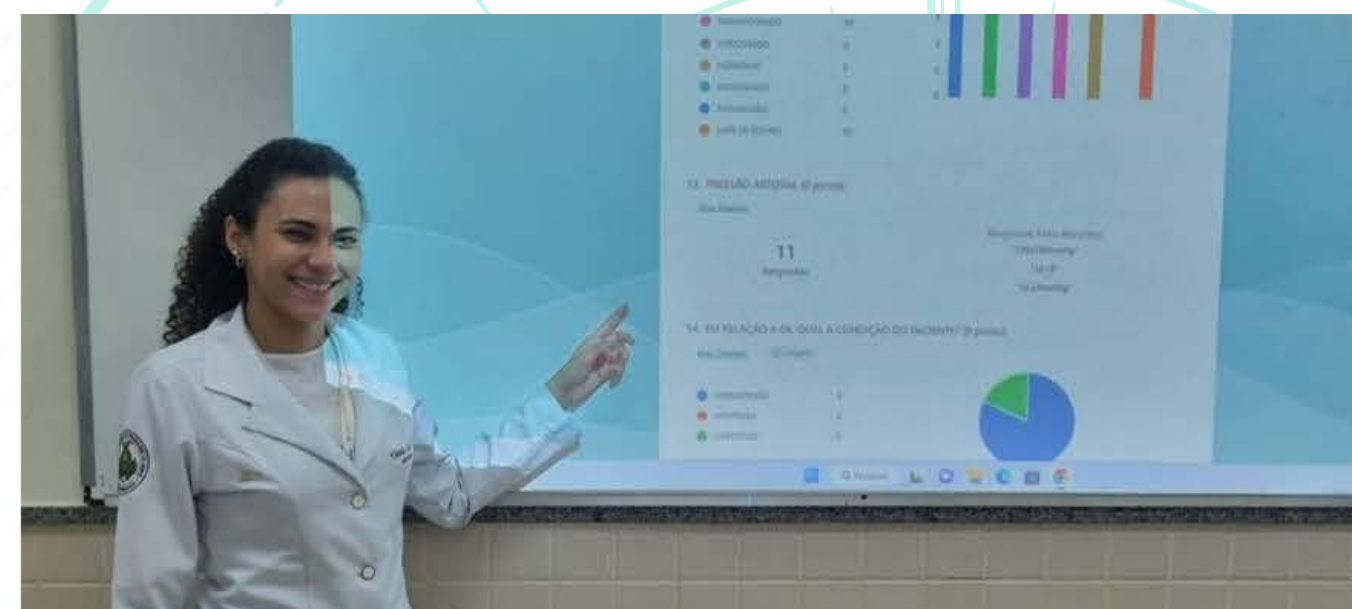
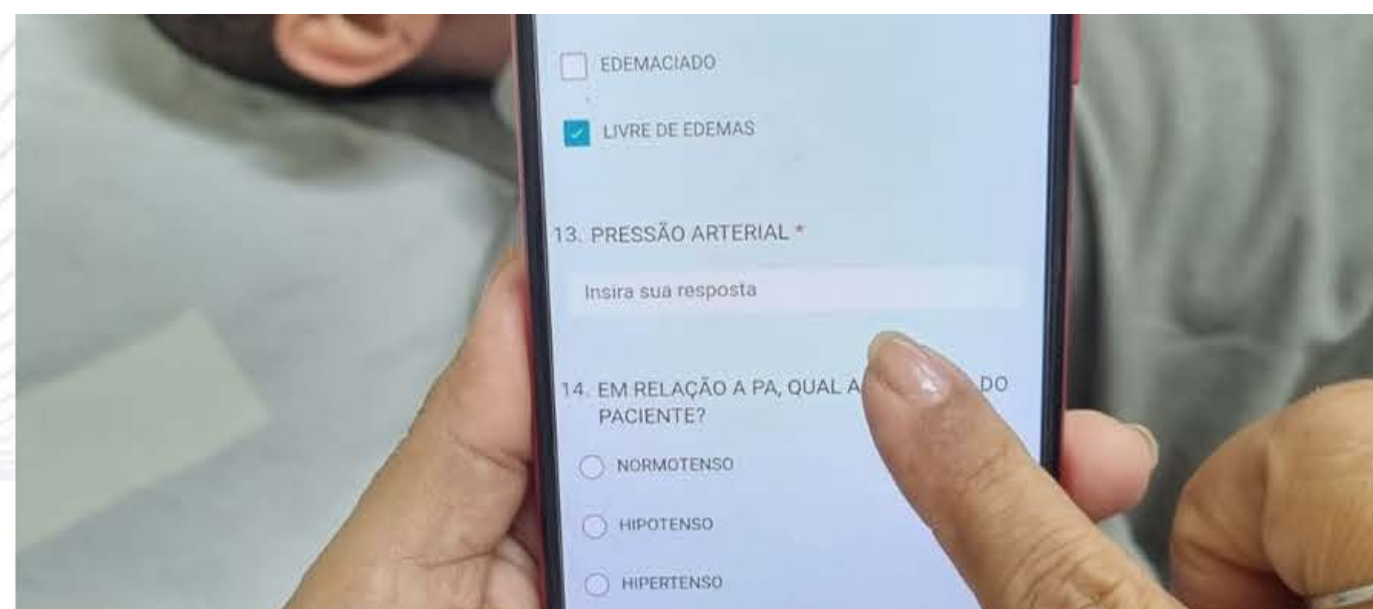
A aula foi desenvolvida em uma turma do curso Técnico em Enfermagem durante a Unidade Curricular 2, e teve como objetivo: aproximar os alunos do uso do prontuário eletrônico. A turma foi apresentada a um modelo simulado de prontuário eletrônico, desenvolvido previamente pela instrutora, utilizando-se de uma das ferramentas da Microsoft (Forms), contendo vinte e duas questões com informações relevantes do paciente, incluindo dados da Anamnese, Exame físico e registro dos sinais vitais (Pressão Arterial, Frequência Respiratória, Pulso, Temperatura e Dor), fazendo uso dos termos técnicos e parâmetros trabalhados nas aulas anteriores. Os alunos foram apresentados ao formulário no início da aula e orientados quanto ao seu preenchimento; o link do formulário foi disponibilizado aos alunos para que todos pudessem ter acesso em seus dispositivos celulares. Em seguida, foi montado um ambiente hospitalar simulado dentro do laboratório de Enfermagem, aproximando ao máximo os alunos do contexto prático da profissão. Os alunos foram divididos em duplas e preparados para recepcionar alunos de outra turma, que se colocaram no papel do paciente. A dupla foi orientada a proceder a realização da Anamnese e Exame Físico, seguindo os passos e questões dispostas no formulário eletrônico e registrando todas as informações no modelo de prontuário eletrônico proposto. A atividade simulada estimulou o aluno a desenvolver suas habilidades de comunicação e interação interpessoal, ao estimular sua interação com outros alunos; colaborou com o aperfeiçoamento das habilidades técnicas, ao propor a aferição dos cinco sinais vitais; estimulou o raciocínio clínico, quando leva o aluno a analisar, interpretar e preencher dados relacionados a Anamnese e Exame Físico, além de aproximar o estudante do uso de novas tecnologias na Saúde, preparando-o para a utilização do registro informatizado dos dados do paciente. Ao final, as onze respostas enviadas do formulário, foram projetadas na lousa e analisadas de forma conjunta com a turma, concedendo, ainda, um espaço para a turma compartilhar suas impressões, fragilidades e expectativas alcançadas ao longo da aula.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



CEP: Alecrim

Instrutor: Maria Cristina Catherine Hawes

Segmento e curso: Idiomas - Inglês

Elementos de competência:

Escrita, leitura, compreensão oral e fala em conjunto com uso de tablets e app Capcut.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

Nesta aula, o intuito foi que os alunos apresentassem suas famílias e compartilhassem quais atividades costumam realizar juntos.

Inicialmente tivemos uma revisão do vocabulário sobre os membros da família e também atividades que eles praticam no seu tempo livre.

Após revisado o vocabulário em questão, os alunos foram instruídos a fazer um vídeo com seus familiares. No vídeo, foram orientados a falar um pouco sobre os membros da família e como eles costumam passar o tempo juntos. Os alunos foram também instruídos a colocar legenda e fala nas produções. Após a produção, os vídeos foram exibidos em sala de aula a todos os alunos como uma maneira de apresentar um pouco sobre a família de cada um. Dessa forma, os alunos tiveram a oportunidade de praticar as quatro habilidades linguísticas: escrever, ler, ouvir e falar.



CEP: Alecrim

Instrutor: Priscila Araujo

Segmento e curso: Idiomas - Francês

Elementos de competência:

Produção oral em língua estrangeira; Autocrítica; Gestão das emoções; Uso de novas tecnologias.

Situação de aprendizagem:

Jogo de tabuleiro interativo com uso de lousa e dado interativos.

Em cada casa do tabuleiro havia uma citação e o objetivo do jogo era relatar a citação usando o discurso indireto.

O jogo apresentava bônus e armadilhas, assim como tempo limite para as respostas.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não



Uso do Mondly no ensino a Idiomas

CEP: Alecrim

Instrutor: Priscila Araujo

Segmento e curso: Idiomas - Francês

Elementos de competência:

Domínio de língua estrangeira; Habilidade comunicativa; Produção e compreensão de conteúdo em língua estrangeira; Criatividade comunicativa; Uso de novas tecnologias.

Situação de aprendizagem:

Utilização do aplicativo Mondly para simulação de situações da vida real, objetivando desafiar os estudantes a compreender e reagir corretamente em língua estrangeira.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração Autonomia digital
 Domínio técnico-científico Atitude sustentável
 Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim Não



CEP: Centro

Instrutor: Suenia Marla Martins Freire

Segmento e curso: Saúde - Técnico em Estética

Elementos de competência:

Permeabilidade cutânea: lipossomas, nanotecnologia e biotecnologia, via de permeação (cutânea: transepidermi-ca, glândula sudorípara e folículo piloso) e fatores que influenciam na permeação.

Marcas Formativas:

- Comunicação e colaboração
- Autonomia digital
- Domínio técnico-científico
- Atitude sustentável
- Visão crítica
- Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem integradora:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

Aula, no modelo *Hands On*, com a participação da linha cosmética profissional Grandha como forma de retomada de conteúdo previamente disponibilizado via Microsoft Teams. Foram apresentados à turma diversos produtos desta linha cosmética e desenvolvido protocolos estéticos mediante condução do profissional convidado. O discente é o protagonista da aprendizagem em ação fazendo uso de recursos eletrônicos, óleos essenciais e fórmulas cosméticas no desenvolvimento desses protocolos. A construção ocorreu através do processo de ação-reflexão-ação, tendo o instrutor como facilitador/mediador do referido processo.





Fecomércio RN • **Senac**
— Sistema Comércio —

