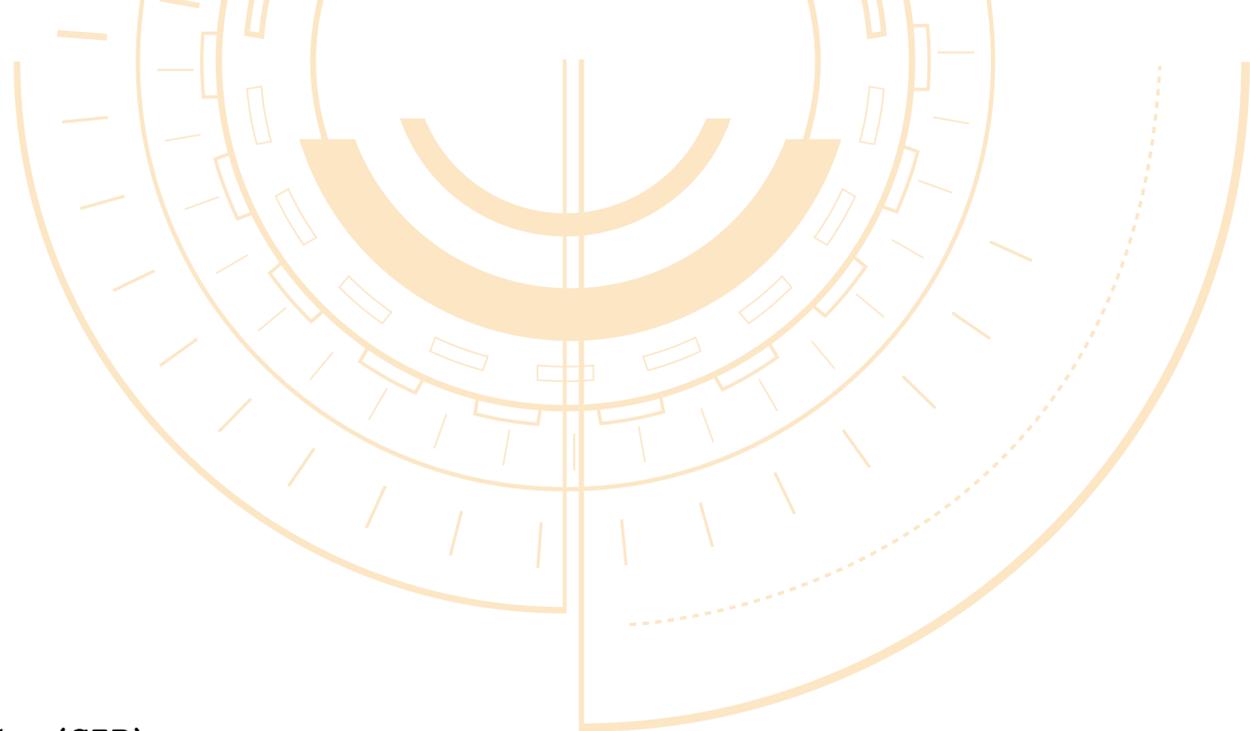




Educação INOVADORA do Senac RN



Melhores práticas 2024



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

Educação inovadora do Senac RN [livro eletrônico] :
melhores práticas 2024. -- Natal, RN :
Senac RN, 2025.
PDF

Vários colaboradores.
ISBN 978-65-999694-2-3

1. Educação profissionalizante 2. Práticas
educacionais.

25-266440

CDD-370.113

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação profissional 370.113

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

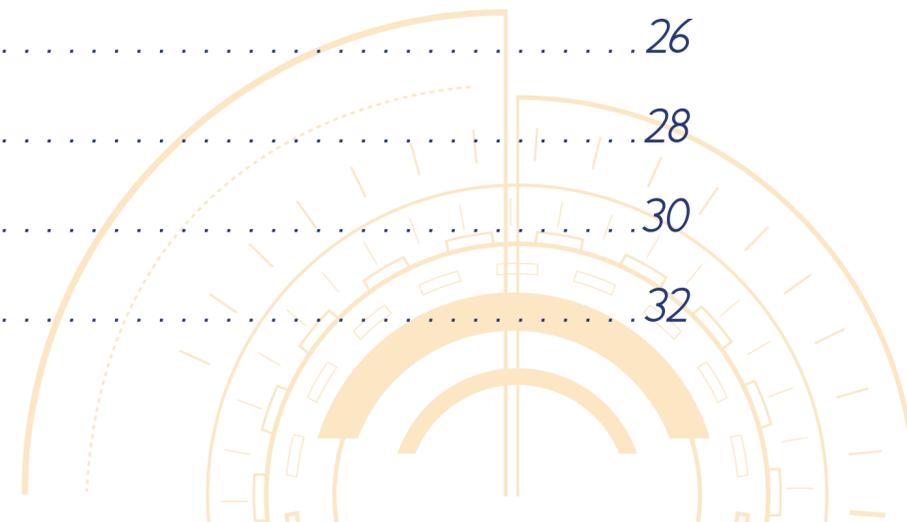
**Educação
INOVADORA**

Fecomércio RN · Senac
Sistema Comércio

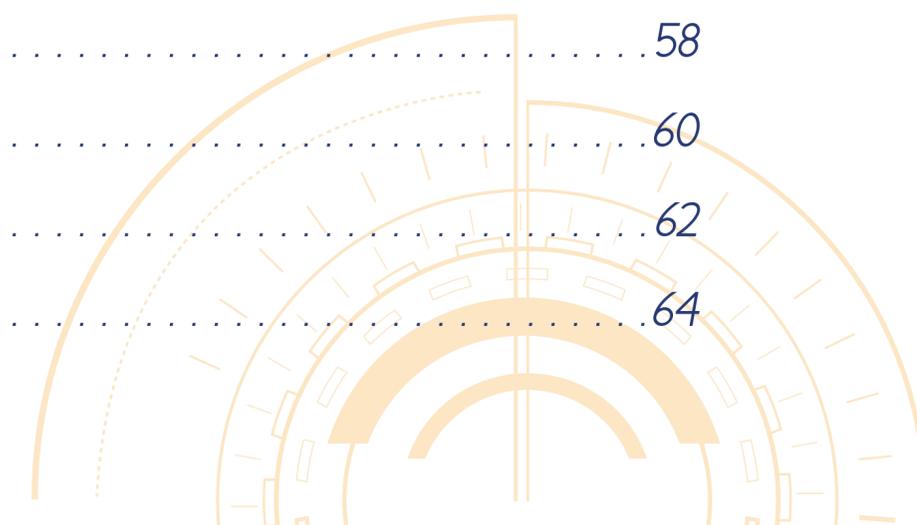
SUMÁRIO



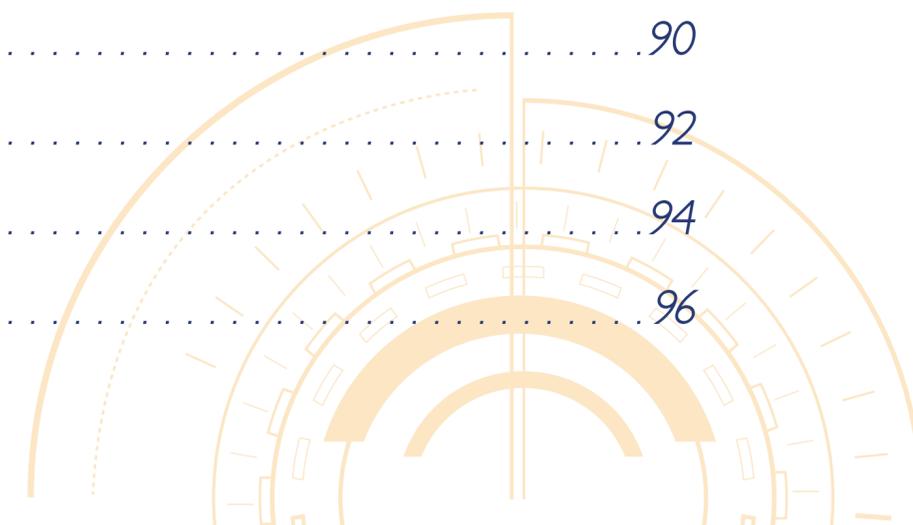
PREFÁCIO	9
INTRODUÇÃO	10
Melhores Práticas Pedagógicas Inovadoras do Senac RN em 2024	11
<i>Logística 4.0 em Ação - Soluções Tecnológicas e Sustentáveis para o Futuro</i>	14
<i>LIA - Inovação no Controle de Estoque com Assistente Virtual para Supermercados</i>	16
<i>Hackathon TI & Saúde - Prototipando o Futuro do Cuidado Oncológico</i>	18
<i>PASSE - Sustentabilidade e Competitividade para Pequenos Negócios</i>	20
<i>Manual da Camareira 4.0 - Inovação Colaboração e Sustentabilidade na Qualidade dos Serviços Hoteleiros</i>	22
<i>PotiG - Empreendedorismo Jovem e Inclusão Socioambiental com Tecnologias Educacionais</i>	24
<i>Toque natural na essência dos fios</i>	26
<i>Protetor Solar para Psoríase - Ciência e Criatividade no Projeto Integrador</i>	28
<i>Inglês 360° - Aprendizado em Realidade Virtual</i>	30
<i>Banquete de Emoções: Uma Prática Inovadora no Curso de Auxiliar de Cozinha do Senac RN</i>	32



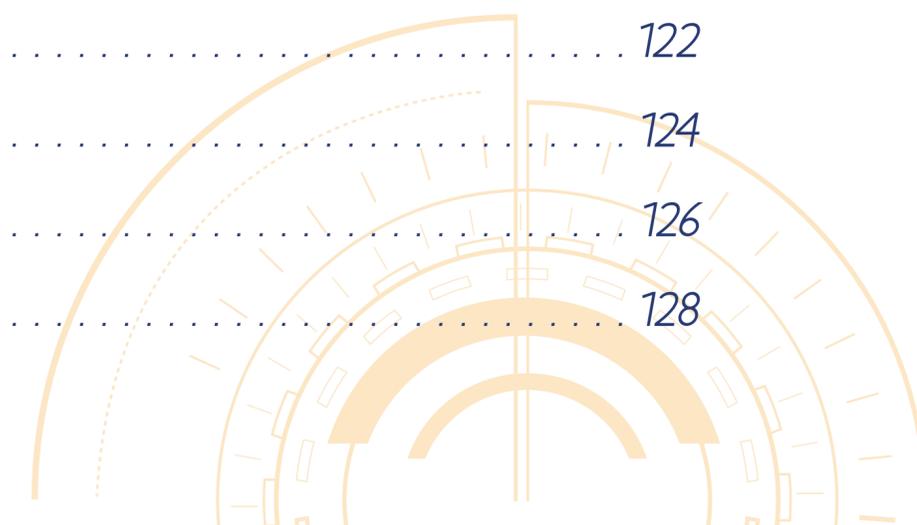
<i>Libras em Ação - Acessibilidade e Inclusão Cultural no TRT</i>	34
<i>VR Market - Modelagem de Produtos no Supermercado</i>	36
<i>Colaboração Criativa - Turismo Virtual e Produção de Conteúdo 360° na Fortaleza dos Reis Magos</i>	38
<i>Aprendendo Fotografia com IA - Análise Compositiva e Criação de Imagens de Referência</i>	40
<i>Aprendendo Inglês com o Reino Animal</i>	42
<i>Aromaterapia na Depilação - Benefícios dos Óleos Essenciais para a Pele</i>	44
<i>Aula Gourmet - Cozinhando em Inglês</i>	46
<i>Barbearia Inclusiva - Aperfeiçoando Técnicas de Atendimento para Pessoas com TEA</i>	48
<i>Cakitu - Protótipo de Aplicativo para Integrar a Gestão de Processos Organizacionais</i>	50
<i>Caminhos para a Inclusão - Acessibilidade e Práticas de Atendimento</i>	52
<i>Cantando em Inglês - Um Show de Oralidade</i>	54
<i>Celebrando o Empoderamento - Igualdade e Inclusão em Ação</i>	56
<i>Comida para Reflexão - Falando Inglês Através de Receitas</i>	58
<i>Competências em Foco - Simulador de Atendimento com ChatGPT para Telemarketing</i>	60
<i>Comunicação Assertiva em Cena - Planejamento de Eventos na Hotelaria</i>	62
<i>Conectando Emoções e IA - Um Novo Olhar para o Aprendizado</i>	64



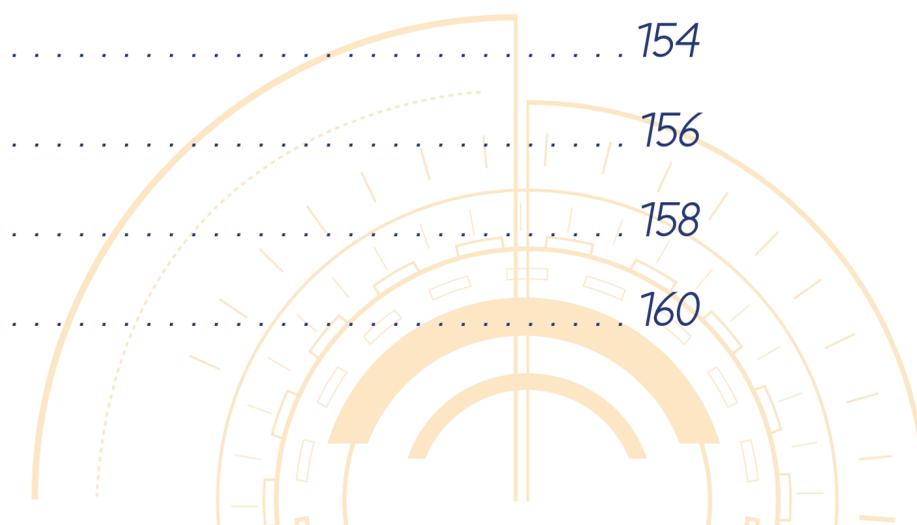
<i>Conexão Governança - Aperfeiçoamento conhecimentos e habilidades na Hospitalidade</i>	66
<i>Construção Colaborativa de Estoque no Minecraft Education</i>	68
<i>Conversas Inteligentes - Speaking com ChatGPT</i>	70
<i>Costura Consciente - Tecendo Solidariedade e Sustentabilidade</i>	72
<i>Criatividade na Cozinha Fria - Explorando o Garde Manger de Forma Lúdica e Colaborativa</i>	74
<i>Cultura e Logística - Explorando a Pinacoteca Potiguar</i>	76
<i>Da Foto à Animação - Restaurando e Dando Vida a Imagens com IA</i>	78
<i>Da Sala ao Site - Criatividade e Tecnologia</i>	80
<i>Desafio das Palavras-Chave - Desvendando o Papel do Recepcionista</i>	82
<i>Desenhando a Empatia - Uma Atividade de Inclusão</i>	84
<i>Desconectar para Conectar - Socializando Sem Telas</i>	86
<i>Desenvolvimento de Ferramenta Educacional – Chef Suel para Projetos Integradores</i>	88
<i>Desvendando Espessantes - Pesquisa, Reflexão e Aplicação na Cozinha Profissional</i>	90
<i>Detetives do Idioma</i>	92
<i>Educação Financeira em Ação - Aprendendo a Gerenciar Recursos no Mundo Real</i>	94
<i>Elaboração do drink Menina Xique</i>	96



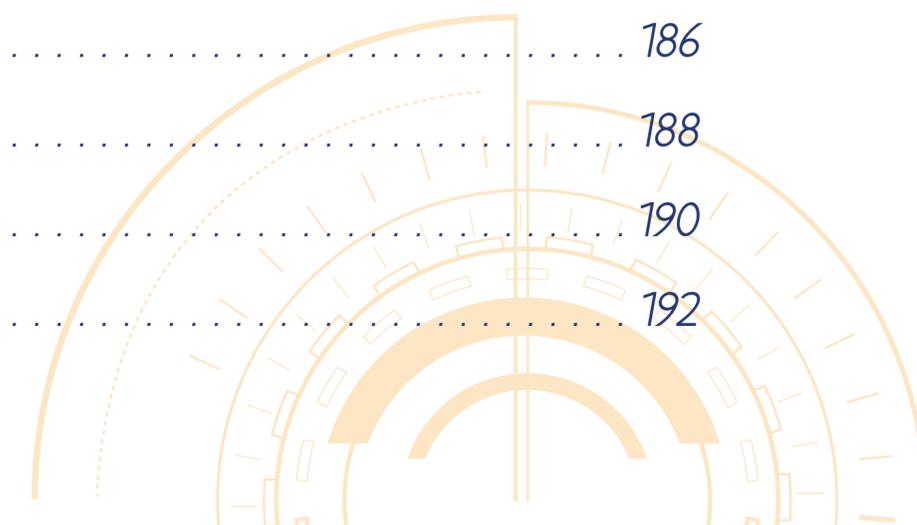
<i>Emoções e Metas - Alinhando Propósitos para o Sucesso</i>	98
<i>Empoderamento Feminino no Mercado de Trabalho - Comunicação e Negociação como Ferramentas de Sucesso</i>	100
<i>Estratégias de Sucesso - Projeto Integrador em Serviços de Supermercados</i>	102
<i>Estratégias Gastronômicas - O Uso de Fichas Técnicas, Planos de Ataque e Mapas Mentais na Cozinha Profissional</i>	104
<i>Excelência em Atendimento - Aprendizado Colaborativo</i>	106
<i>Excelência no Atendimento - Protagonismo e Humanização para Fortalecer o Comércio Local</i>	108
<i>Excelência Operacional - POPs com IA no Setor de Governança</i>	110
<i>Explorando o Cotidiano - Produção de Vídeos em Espanhol</i>	112
<i>Explorando Vocabulário - Aprendizado Interativo em Espanhol</i>	114
<i>Fijolia - Educação Financeira e Tecnologia com Cofres Inteligentes STEAM</i>	116
<i>Fundamentos de Logística e Gestão de Estoques - Estudo de Caso e Seminário Aplicado</i>	118
<i>Gamificação com Kahootopia - Aprendendo Técnicas de Negociação e Vendas</i>	120
<i>Gastronomia Circular - Reaproveitamento de Subprodutos</i>	122
<i>Gastronomia Inclusiva - Fichas Técnicas e Precificação Adaptadas para Alunos com Autismo e TDAH</i>	124
<i>Gestão de Conflitos - Resolução Criativa Através de Podcasts Interativos</i>	126
<i>Gestão Financeira na Prática - Caixa do Bem-Estar e Planejamento Estratégico</i>	128



<i>Hackathon Interdisciplinar - Soluções Tecnológicas para Otimização do Fluxo Logístico em Podologia</i>	130
<i>Halloween em Cores - Desafios e Criatividade</i>	132
<i>Higienização Inclusiva - Desenvolvendo Empatia e Boas Práticas na Manipulação de Alimentos</i>	134
<i>IA e Simulações - Atendimento ao Cliente e Gestão de Conflitos na Recepção</i>	136
<i>Idiomas e Cultura - Conectando Histórias</i>	138
<i>Inclusão em Ação - Tecnologia, Jogos e Vivências para um Ambiente de Trabalho Acessível</i>	140
<i>Inglês Através do Talento - Um Palco para a Criatividade</i>	142
<i>Inovação na Padaria Tradicional e Sustentabilidade na Panificação</i>	144
<i>Inovação Sustentável - Suporte 3D para Observação de Eclipse Solar</i>	146
<i>JORNAC - Consumo Consciente e Sustentabilidade em Foco</i>	148
<i>Liderança e Estratégia - Desafio Empresarial Gamificado</i>	150
<i>Logística Criativa - Aprendendo com Projetos em Energia e Movimentação</i>	152
<i>Mães que cuidam precisam de cuidados</i>	154
<i>Massoterapia no Combate à Ansiedade, Estresse e Depressão</i>	156
<i>Mesacast - Comunicação Assertiva no Ambiente Corporativo</i>	158
<i>Modelando Aprendizado no Ensino da Língua Espanhola</i>	160



<i>Narrativas em Tangram - Criatividade e Competências no Turismo</i>	162
<i>O uso de trends - Ferramentas da internet vinculadas ao ensino de idiomas</i>	164
<i>Onconail - Base Fortalecedora de Unhas Durante o Processo Oncológico</i>	166
<i>Poesia em Francês: Explorando Rimas, Fonética e Criatividade</i>	168
<i>Portfólio Digital - Inovação Empresarial e Tecnologia Integrada</i>	170
<i>Prototipagem Inovadora - Empreendedorismo e Criatividade em Ação</i>	172
<i>Riquezas do Passado</i>	174
<i>Roteiros Sustentáveis - Conexão com o Território do Geoparque Seridó</i>	176
<i>Sabores de Idiomas - Uma Experiência de Aprendizado</i>	178
<i>Sentindo as Profissões - Inclusão e Criatividade em uma Dinâmica Sensorial</i>	180
<i>Soluções Inteligentes - Métodos de Organização e Controle de Estoque em Ação</i>	182
<i>Sustentabilidade em Foco - Promovendo Ações ESG e ODS no Setor Comercial e Supermercado</i>	184
<i>TAES - Inovação Digital para Apoio e Retenção de Alunos</i>	186
<i>Tecnologia em Vendas - Exposição Interativa no Senac RN</i>	188
<i>Uso do ChatGPT como apoio de estudo para os verbos there be e have got</i>	190
<i>Verdes Canaviais - Turismo e História em Ceará-Mirim</i>	192



PREFÁCIO



Inovar é mais do que introduzir algo novo. É ousar transformar, repensar caminhos e, sobretudo, acreditar que é possível fazer diferente para fazer melhor. É com esse espírito que apresentamos o livro Educação Inovadora SENAC RN: Melhores Práticas 2024 – uma verdadeira celebração do compromisso dos nossos educadores com a transformação da educação profissional.

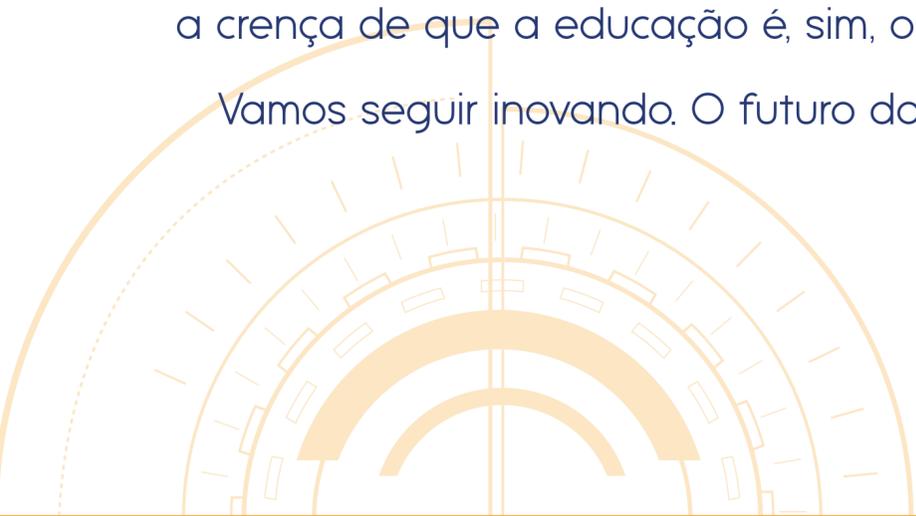
Cada prática aqui registrada representa mais do que uma metodologia diferenciada ou uma tecnologia aplicada com propósito. Representa a escuta atenta das necessidades dos estudantes, o olhar sensível para os contextos sociais diversos, e a coragem de reinventar o cotidiano pedagógico com foco na aprendizagem significativa e na inclusão.

Essa publicação nasce da certeza de que a inovação não está restrita às grandes ideias, mas se manifesta, com potência, nos detalhes: na mediação sensível, no acolhimento genuíno, na adaptação que garante acesso e permanência, no protagonismo estudantil incentivado a cada aula. São esses gestos que, juntos, moldam um novo modelo de educação – mais humana, conectada e relevante.

No Senac RN, acreditamos que cada educador é um agente de futuro. E é por meio de iniciativas como o Programa Educação Inovadora que fortalecemos uma cultura pedagógica capaz de antecipar tendências, romper barreiras e transformar vidas. Os resultados que alcançamos desde 2022 são expressivos não apenas em números, mas, principalmente, em histórias de superação, engajamento e pertencimento.

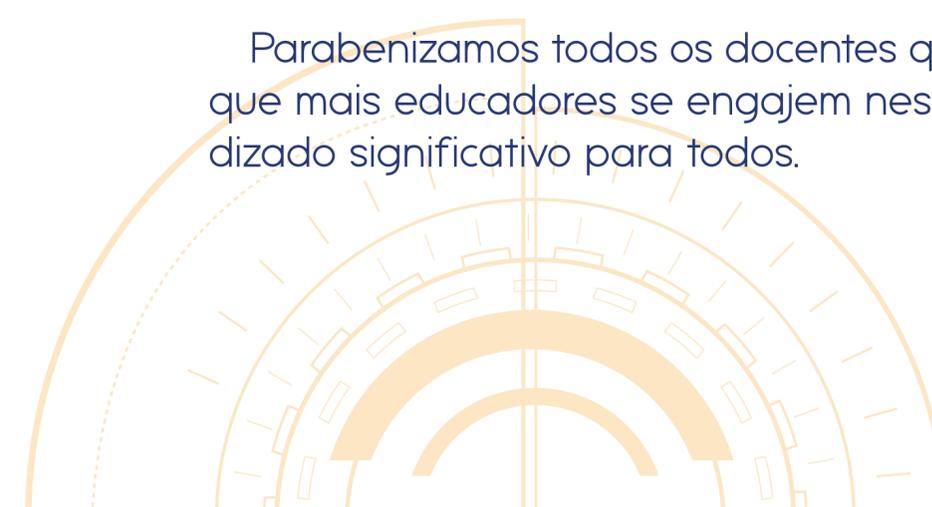
Que esta obra inspire educadores dentro e fora da nossa instituição. Que ela motive novos projetos, provoque reflexões e, acima de tudo, reafirme a crença de que a educação é, sim, o caminho mais poderoso para gerar impacto social e construir um amanhã mais justo, criativo e inclusivo.

Vamos seguir inovando. O futuro da educação começa agora – e ele passa, necessariamente, por quem ensina com propósito. *Co-criado com IA.*



Leandro Trigueiro
Diretor de Educação Profissional - DEP

INTRODUÇÃO



O e-book “**Educação Inovadora SENAC RN: Melhores Práticas 2024**” celebra mais um ciclo do Programa Educação Inovadora, que, desde 2022, vem transformando o cenário educacional por meio do fomento à inovação, do uso intencional das tecnologias e do compromisso com a inclusão.

Ao longo desses anos, temos observado que a inovação pedagógica vai além da adoção de novas ferramentas: trata-se de criar experiências de aprendizagem significativas, acessíveis e conectadas às reais necessidades dos estudantes. A incorporação estratégica de metodologias ativas e o fortalecimento da cultura de inovação se consolidam como pilares essenciais do Programa Educação Inovadora, incentivando os docentes a aprimorar suas práticas e desenvolver abordagens cada vez mais personalizadas.

Esse compromisso com a inovação tem gerado resultados expressivos. Desde o lançamento do Edital Educação Inovadora, o número de práticas validadas tem crescido de forma significativa, refletindo o engajamento e a criatividade dos docentes: foram 40 práticas reconhecidas em 2022, 74 em 2023 e, em 2024, atingimos a marca de 92 práticas validadas. Esses números evidenciam não apenas o fortalecimento da cultura de inovação na instituição, mas também o impacto positivo na construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, inclusivos e alinhados às demandas contemporâneas.

Este e-book não apenas documenta as melhores práticas pedagógicas, mas também reforça a importância de um ensino inovador que seja inclusivo por essência. Cada experiência aqui registrada reflete o esforço dos docentes em transformar suas salas de aula em espaços acolhedores e inspiradores, onde todos os estudantes se sintam pertencentes e tenham suas potencialidades reconhecidas. Independentemente da escala da inovação, o que realmente importa é o impacto positivo na jornada de aprendizagem dos estudantes.

Parabenizamos todos os docentes que fazem parte desta construção coletiva e esperamos que as práticas compartilhadas sirvam como inspiração para que mais educadores se engajem nesse movimento. Que possamos, juntos, continuar inovando, incluindo e tornando a sala de aula um espaço de aprendizado significativo para todos.

Priscilla Silveira
Gerente de Qualidade e Inovação do Senac RN

Lucélia Freitas
Coordenação Pedagógica



**Melhores Práticas
Pedagógicas Inovadoras
do Senac RN em 2024**



CEP:

Instrutor:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Atitude Sustentável; empreendedora; inovadora; gestão de pessoas e processos.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Em um momento em que a sustentabilidade se torna um imperativo global, o projeto Liderança Sustentável surge como uma iniciativa inovadora para promover práticas ambientais responsáveis e alinhar as ações locais aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU). Este projeto visa criar um Ecoponto fixo, um centro de coleta e reciclagem de resíduos eletrônicos, como um componente chave para fomentar uma cultura de liderança sustentável e responsabilidade ambiental no Senac Zona Norte e comunidades vizinhas. Utilizando a metodologia *Scrum* como ponte crucial para elaboração e finalização do projeto em tempo hábil, os alunos da turma 132/23 foram divididos em 4 equipes: gerente geral do projeto; *marketing*; produção e *design* gráfico.

Como proposta inicial, a equipe de produção foi orientada a criar uma empresa fictícia, visando trazer ações internas adotadas para promover uma cultura sustentável com base nas práticas de ESG estudadas em sala. Os alunos criaram uma empresa terceirizada no ramo da tecnologia, cujo objetivo visa auxiliar empresas menores no ramo da assistência técnica (ATE), tele agendamentos e central de atendimento *disk food*. A organização aderiu ao projeto: Liderança Sustentável. O propósito central é integrar princípios de sustentabilidade ambiental, responsabilidade social e governança ética no processo de tomada de decisões e na gestão de recursos. Com isso, foi adotado uma série de condutas visando atingir seus objetivos. Algumas práticas implantadas pela empresa foram: energia solar, sensores de presença; criação do ecoponto fixo, ofertando desconto para os clientes que trouxeram eletrônicos para correto descarte etc. Equipe de *Marketing* assumiu a responsabilidade pela divulgação do projeto para os colaboradores e clientes, através da criação do *@projetoecols*, onde é publicado o passo a passo da elaboração e concretização da proposta inicial, e informações importantes acerca do correto descarte de materiais eletrônicos.

A equipe de *design* gráfico assumiu a responsabilidade de criar todo o *layout* do ecoponto físico. O gerente geral do projeto, esteve presente em todas as equipes, recebeu a responsabilidade de acompanhar de perto o passo a passo para construção e finalização do projeto, fomentando novas ideias, e apontando o melhor caminho a seguir. O ecoponto elaborado pela empresa fictícia ficará de forma física fixo no Senac Zona Norte. Com a ajuda de parceiros, como Natal Reciclagem (doaram o ecoponto de madeira), e Natal Press (cederam um desconto significativo na impressão dos adesivos), foi possível tirar do papel tal iniciativa sustentável. Ambas empresas apoiadoras realizam práticas sustentáveis, colocando em evidência a governança ética na tomada de decisões. Foram utilizadas ferramentas como IA na criação do avatar da empresa, *Canva* para idealização do *design*, e o *Microsoft Sway* na elaboração do site da instituição onde consta informações detalhadas sobre a ação. O site se encontra disponível para consulta no Instagram do projeto. O ecoponto contribuirá diretamente para vários ODS, incluindo o ODS 11 (Cidades e Comunidades Sustentáveis), ODS 12 (Consumo e Produção Responsáveis) e ODS 13 (Ação contra a Mudança Global do Clima), alinhando as práticas locais aos compromissos globais.



EVIDÊNCIAS | Ecoponto Sustentável - Liderança e Inovação Alinhadas aos ODS



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Organizar volumes de cargas e documentos; identificar as características dos materiais, produtos e equipamentos; analisar equipamentos, materiais e produtos no controle de entrada e saída; dentre outros.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

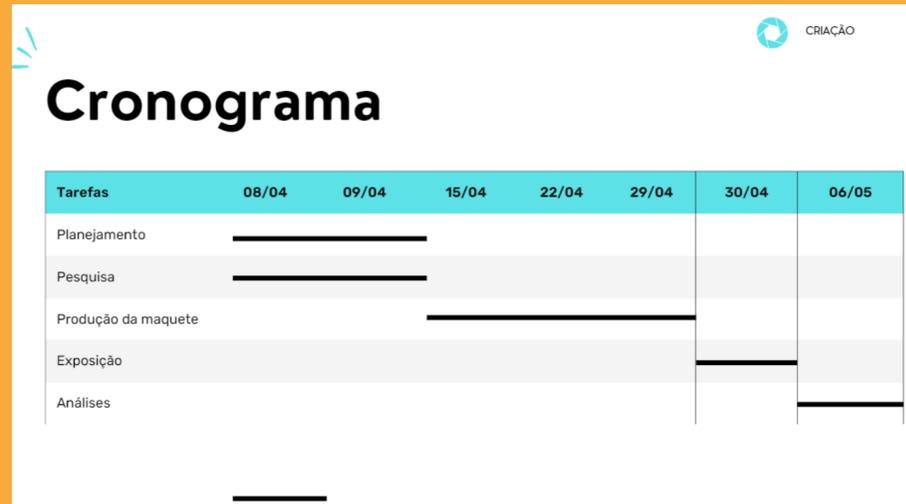
O projeto Logística 4.0 foi desenvolvido pela turma 129/2023 do cursos de Aprendizagem Profissional de Qualificação em Serviços de Supermercado, a partir do questionamento: “Como a Logística 4.0 pode ser implementada a fim de atender problemas ou demandas atuais nas empresas?” e com os objetivos descritos abaixo:

1. Compreender a Logística 4.0;
2. Construir maquetes que apresentem soluções da Logística 4.0;
3. Difundir a Logística 4.0.

Para tal, a metodologia STEAM foi escolhida, pois promove trabalho interdisciplinar; aprendizado baseado em problemas reais; junção de teoria e prática; desenvolvimento de hard e soft skills; interação da escola com agentes externos e apoio regular. A princípio foi realizada uma pesquisa teórica sobre a Logística 4.0, suas características e aplicações, após isso, o desafio da construção da maquete foi lançado pela instrutora, tal como a metodologia a ser utilizada. Foi estabelecido o cronograma com os prazos para cada fase do projeto, culminando com a exposição da maquete de um armazém para as turma e docentes do Senac Centro de Educação Profissional Zona Norte. Dentre os elementos confeccionados e expostos, destaca-se a representação da esteira automatizada do armazém, produzida com materiais recicláveis e a energia de uma bateria de celular.

O projeto teve excelente participação de toda a turma, evidenciaram-se todas as marcas formativas do SENAC e colaborou para formação de profissionais que entendem e aplicam conceitos atuais de tecnologia em seu ambiente laboral.

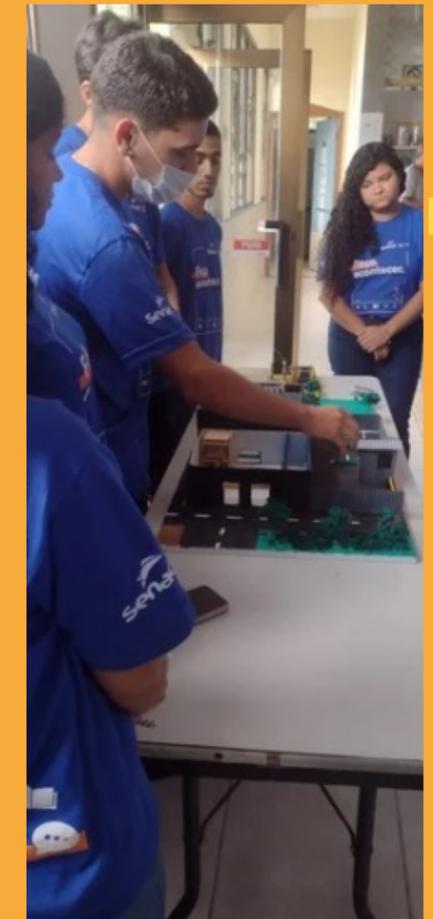




Sugestões de aplicações

planejamento

Ciências	Tecnologia	Engenharia	Artes	Matemática
Química	Aplicativos	Circuitos eletrônicos	Design gráfico	Geometria
Biologia	IA	Edificações	Animação	Porcentagem
Anatomia	Automação	Energias renováveis	Escultura	Razão e proporção
Meio ambiente	Robótica	Produção e mecânica	Artes Cênicas	Lógica, estatística, dados...



CEP: Instrutor: Orientação pedagógica: Segmento e curso: **Elementos de competência:**

Métodos de controle do fluxo de estoque: recebimento, armazenagem, primeiro que vence, primeiro que sai – PVPS e 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**Prática Inclusiva:** Sim Não**Prática de Fomento à Inclusão:** Sim Não**Situação de aprendizagem:**

O Projeto Integrador é uma Unidade Curricular diferenciada que tem como objetivo propiciar experiências de aprendizagem que se sustentem no “aprender fazendo” e no diálogo entre a sala de aula e a realidade do mundo do trabalho. Levando em consideração o tema gerador do PI3, do curso de Aprendizagem Profissional de Qualificação em Serviços de Supermercado e, tendo como o foco o desenvolvimento do Perfil Profissional de Conclusão e das Marcas Formativas do SENAC, foi proposta a turma 203.10.60 a criação de uma solução inovadora para um problema real vivenciado pelos alunos em seu ambiente de trabalho.

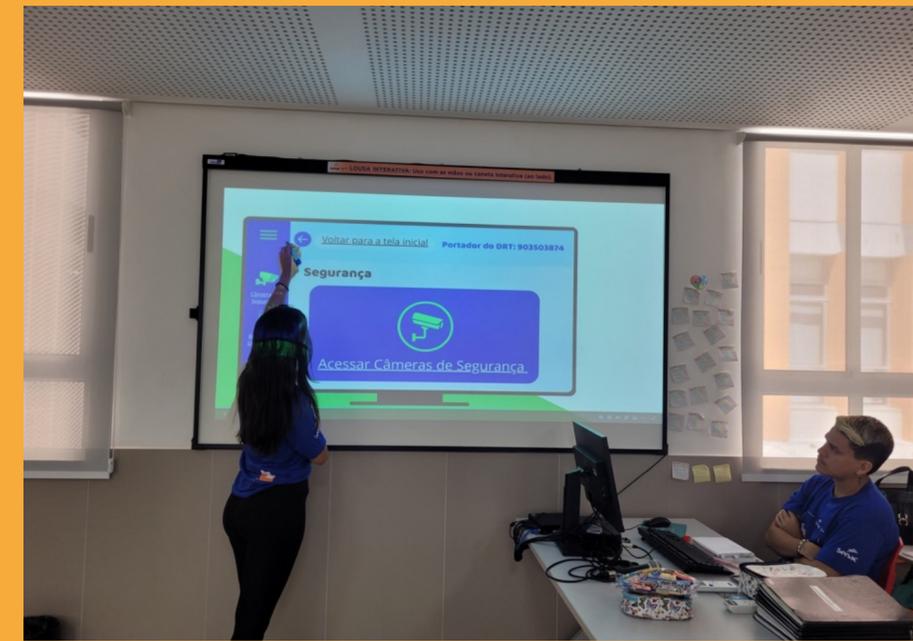
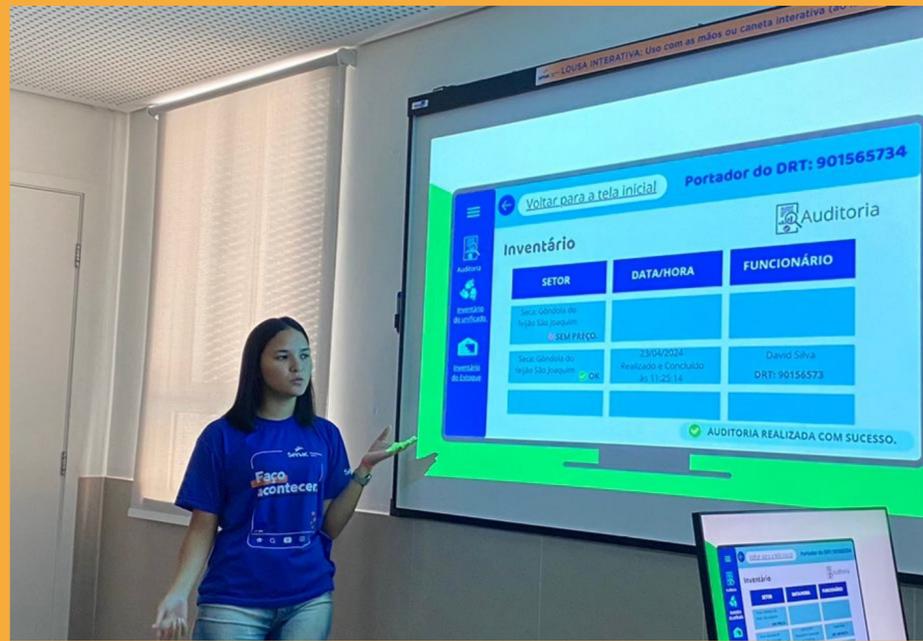
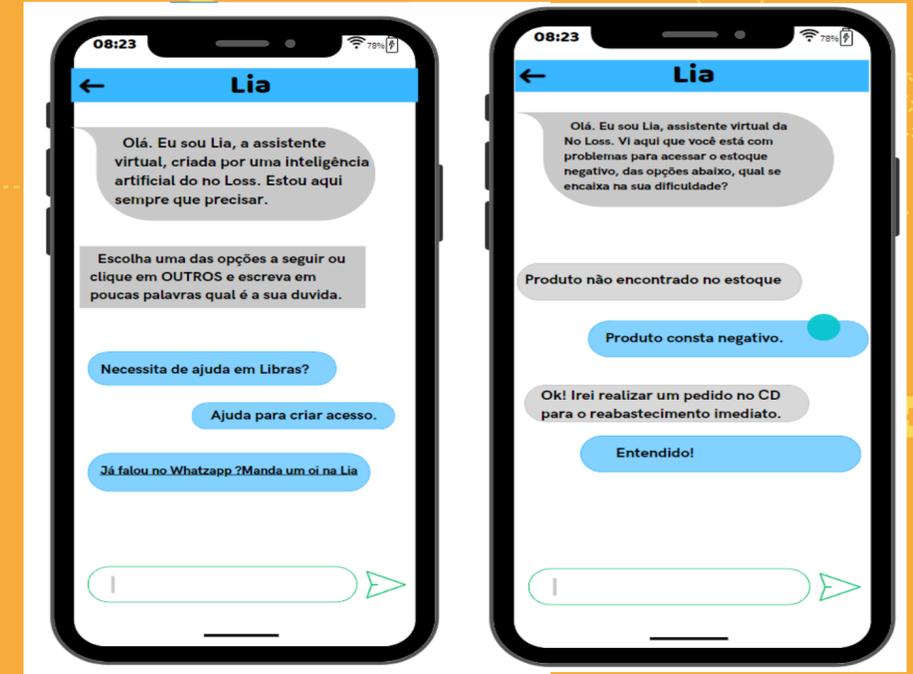
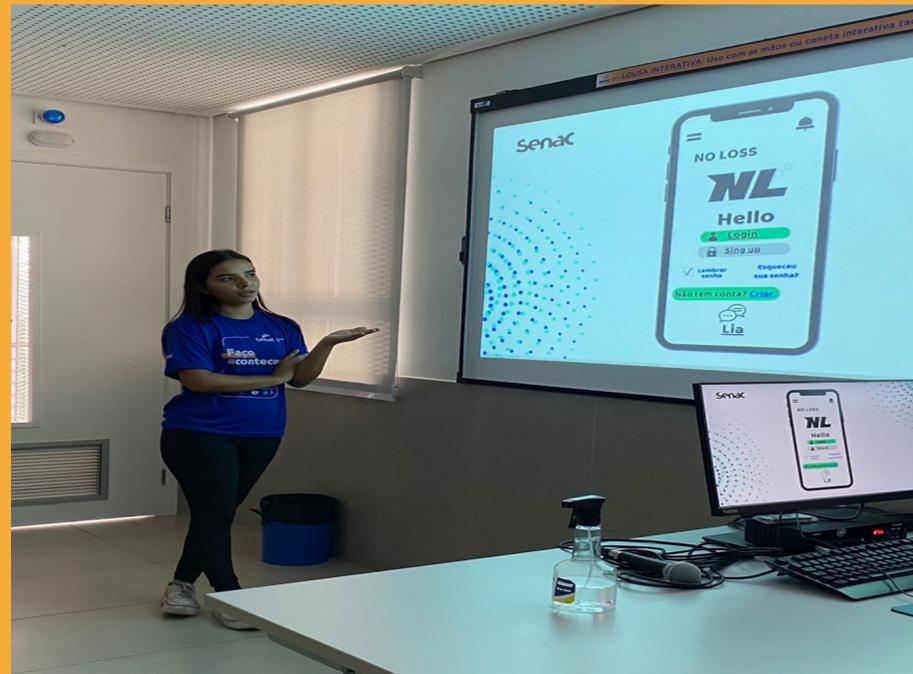
A partir daí, surgiu a ideia da criação de um protótipo de um aplicativo, com uma assistente virtual – LIA, para minimizar as perdas e fazer o abastecimento e controle de estoque de forma mais segura e automatizada, integrando todos os setores e profissionais que participam do processo de reposição de mercadorias. A turma iniciou a construção do conhecimento com uma tempestade de ideias, objetivando levantar os principais problemas identificados pelos alunos em suas práticas enquanto reposidores de mercadorias. Foram realizadas análises de situações problemas vivenciados pelos alunos nas empresas que serviram como base para elaboração do *app*. A sala foi separada em equipes para organização e criação do aplicativo, cada equipe ficou responsável por uma etapa do projeto. O planejamento e acompanhamento das atividades foram feitas através da elaboração do relatório 5W2H, fluxograma do processo de criação do *app* e implementação do aplicativo no *Canva*.

Todo processo avaliativo partiu dos indicadores pertinentes as respectivas UCs estudadas, o resultado desse projeto foi a aprendizagem de forma mais significativa, colaborativa e integrada, pautada nas marcas formativas do SENAC, e Protagonismo Juvenil. A validação do projeto se deu com a socialização e teste do protótipo com as turmas de Aprendizagem da Escola Técnica do SENAC.

[Clique aqui para acessar o projeto.](#)



EVIDÊNCIAS | LIA - Inovação no Controle de Estoque com Assistente Virtual para Supermercados



CEP: Alecrim, Centro, Zona Norte e Zona Sul

Instrutor: Instrutor

Orientação pedagógica: Pedagogos das unidades envolvidas

Segmento e curso: TI - Téc. em Des. de Sistemas | Saúde - Téc. em Enfermagem

Elementos de competência:

Aplicar características de estilo da aplicação web.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

O *Hackathon* de TI e Saúde em parceria com a Liga Norteriograndense contra o Câncer desafiou 08 grupos de alunos dos cursos técnicos em Desenvolvimento de Sistemas e Enfermagem do Senac a desenvolver um protótipo de aplicativo/sistema web voltado para o letramento e acompanhamento de pacientes com câncer, com foco em acessibilidade, facilidade de uso e inclusão de pessoas com baixa instrução (Estruturação clara e evidência da prática). Os grupos, compostos por 04 alunos de TI e 01 de Enfermagem, integraram conhecimentos técnicos e de saúde, contextualizando o aprendizado para solucionar um problema real, enquanto instrutores especializados acompanharam o desenvolvimento, orientando-os em dúvidas pontuais (Alinhamento com o modelo pedagógico: contextualização prática e aprendizagem integradora). A prática promoveu o protagonismo estudantil por meio de metodologias inovadoras, como gamificação, ao estruturar o evento como uma competição, e cultura *maker*, ao incentivar a criação de um produto funcional, acessível e ajustado às necessidades dos pacientes, utilizando tecnologias para personalização do ensino (Protagonismo do estudante: gamificação, cultura *maker* e personalização do ensino). Com estrutura bem definida e alinhamento ao Modelo Pedagógico do Senac, os alunos aplicaram conceitos de TI e saúde, contextualizando-os com situações práticas e de mercado, desenvolvendo visão crítica, autonomia digital e habilidades de comunicação e colaboração em equipe (Marcas Formativas: visão crítica, autonomia digital, comunicação e colaboração). A prática foi inclusiva, pois envolveu alunos com deficiência visual e priorizou a criação de uma solução acessível, fomentando atitudes sustentáveis ao se alinhar aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) relacionados à saúde e bem-estar (Inclusão e sustentabilidade). Os alunos demonstraram criatividade e atitude empreendedora ao propor soluções tecnológicas inovadoras para o problema, e o evento culminou em um *pitch* em que as propostas foram avaliadas por uma banca da Liga, garantindo avaliação crítica e continuidade para o projeto vencedor, que recebeu a oportunidade de desenvolvimento real, reforçando a conexão entre aprendizagem e impacto social (Criatividade, atitude empreendedora e avaliação crítica com continuidade).



EVIDÊNCIAS | Hackathon TI & Saúde - Prototipando o Futuro do Cuidado Oncológico



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Implementa alterações de código conforme demanda. Propõe melhorias na aplicação desenvolvida conforme processo de manutenção.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

O Programa de Assistência Empresarial (PASSE) foi desenvolvido como projeto integrador pela turma Técnico em Desenvolvimento de Sistemas 2023.11.160 do Senac/RN, com o objetivo de proporcionar apoio estratégico a Pequenas e Médias Empresas (PMEs) no diagnóstico de gestão empresarial, promovendo capacitações específicas oferecidas pelo Senac. Alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 8 e 9, o PASSE busca contribuir para a competitividade, sustentabilidade e fortalecimento econômico das empresas, abordando áreas-chave como finanças, *marketing*, gestão de pessoas, processos e inovação.

A solução consiste em uma aplicação *web* intuitiva, composta por três módulos principais: o módulo Administrador, que permite a gestão de usuários e configuração de questionários; o módulo Coordenador, que acompanha diagnósticos e gera relatórios; e o módulo Cliente, atualmente em desenvolvimento, que facilitará o acesso direto dos empresários aos diagnósticos personalizados.

Durante o desenvolvimento, foram utilizadas ferramentas como *Figma* para *design* da interface, *GitHub* para controle de versão, e *Microsoft Teams* para comunicação e colaboração, além de *Word*, *Excel* e *PowerPoint* para documentação e apresentações. A abordagem inovadora do PASSE adapta a metodologia de diagnóstico do Scanner Sebrae para um contexto digital, integrando tecnologias que oferecem análises e recomendações automáticas, promovendo capacitação e desenvolvimento contínuo das PMEs no Rio Grande do Norte.

O projeto também se destaca pela inclusão, tendo adaptado a participação de um aluno com problemas de saúde que colaborou remotamente, demonstrando a adoção de práticas pedagógicas inclusivas. Além disso, a aplicação segue as diretrizes de acessibilidade da WCAG 2.1, assegurando que o sistema seja acessível a todos os usuários, incluindo aqueles com deficiência. Alinhado aos ODS, o PASSE promove o fortalecimento das PMEs, contribuindo para a geração de emprego e o crescimento econômico local, enquanto fomenta a inovação com uma plataforma digital que potencializa a competitividade. A expectativa é que a solução desenvolvida gere um impacto significativo no mercado de trabalho local, melhorando a eficiência e competitividade das PMEs e fortalecendo a economia regional.

A prática integradora estimulou a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos pelos alunos, promovendo o protagonismo estudantil e o trabalho em equipe, ao mesmo tempo que exigiu uma adaptação dinâmica para ambientes virtuais de aprendizado, fortalecendo as competências digitais essenciais no mercado de trabalho atual.



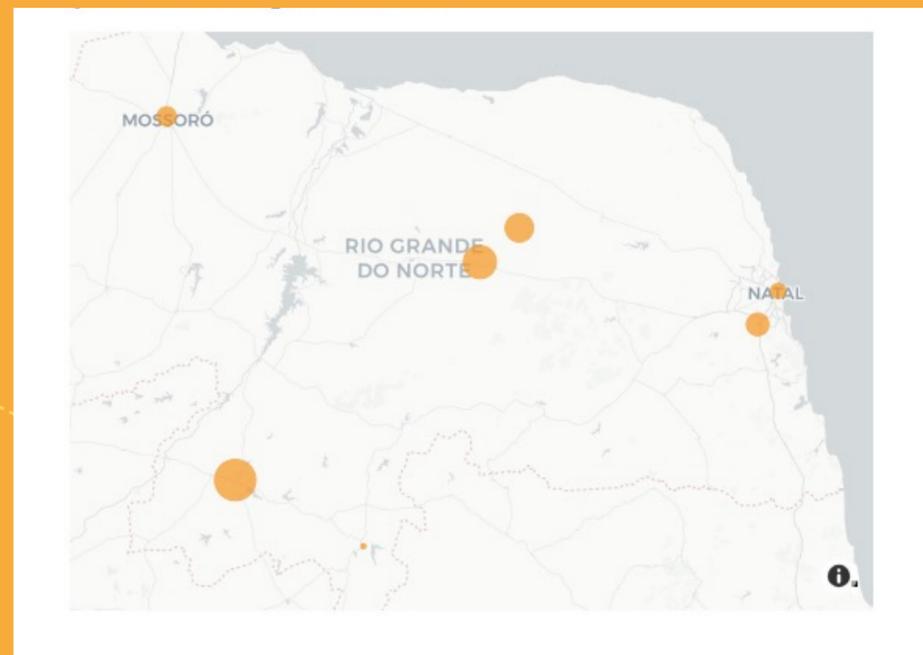
EVIDÊNCIAS | PASSE - Sustentabilidade e Competitividade para Pequenos Negócios



Formulários Recentes

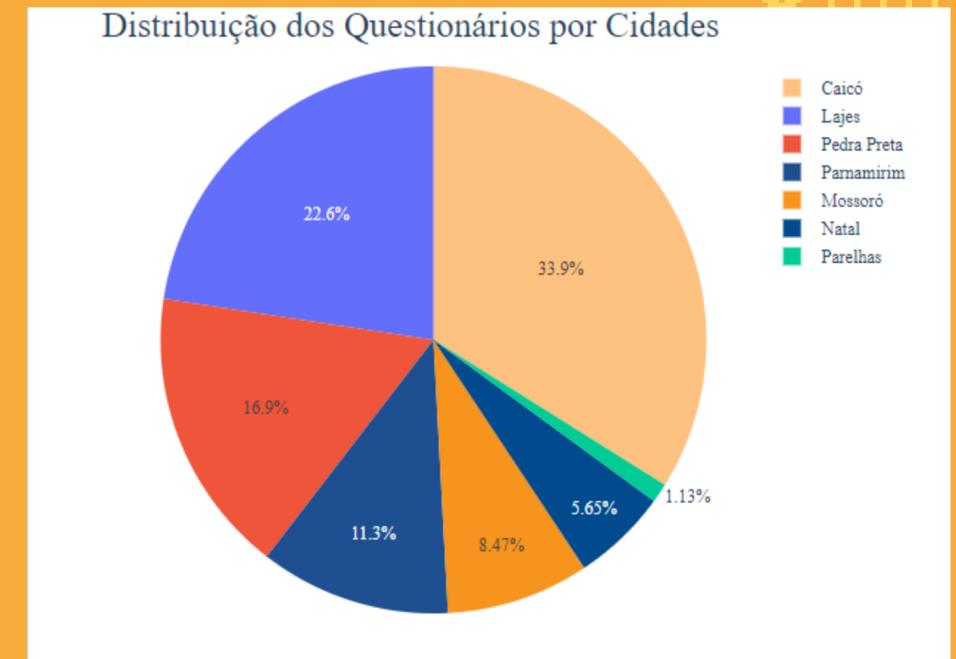
Empresa Y
Descrição: Reduzir o tempo de resposta ao cliente, Melhorar a eficácia das soluções oferecidas, Identificar p...
Segmento: TI
Área: Desenvolvimento
Criado em: 08/10/2024
Respostas: 0

Empresa Y (Cópia)
Descrição: Reduzir o tempo de resposta ao cliente, Melhorar a eficácia das soluções oferecidas, Identificar p...
Segmento: TI
Área: Desenvolvimento
Criado em: 08/10/2024
Respostas: 0



Equipe

Adrielle Silva, André Luiz, Carlos Torres, Endi Marani, Matheus Natanael, Maykon Renam, Max Willander, Sérgio Bezerra



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Ana Christina Roque dos Santos Lobato

Orientação pedagógica: Tayanne Ferreira

Segmento e curso: Turismo – Técnico em Hospedagem

Elementos de competência:

Conhecer manuais e documentos orientadores: Manual operacional, Procedimento Operacional Padrão - POP, *Check lists*; Normas de segurança do trabalho e Equipamentos de Proteção Individual (EPIs); Ergonomia e Procedimentos de limpeza e arrumação de UHs.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Esta situação de aprendizagem envolveu a criação de um manual virtual manual - inovador, intuitivo e colaborativo - para o setor de Governança, em especial para as(os) camareiras(os), utilizando tecnologias digitais, como o *Canva* e o *Microsoft Sway* e o auxílio da Inteligência Artificial (IA). O objetivo era não apenas melhorar a qualidade dos serviços no setor de governança hoteleira, mas também alinhar as práticas do setor aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), promovendo a sustentabilidade, segurança e bem-estar dos profissionais envolvidos.

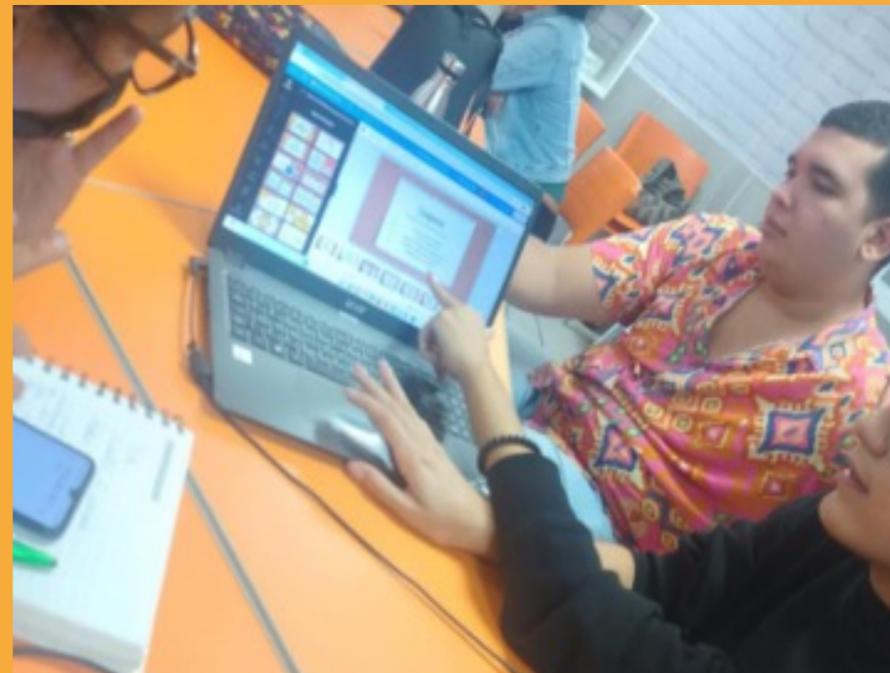
A turma foi dividida em equipes, que iniciaram o projeto com sessões de *Brainstorming* e aulas expositivas dialogadas. Em seguida, as equipes realizaram uma pesquisa abrangente sobre o papel da camareira, identificando os conhecimentos técnicos e habilidades essenciais, além dos riscos ocupacionais comuns na profissão. A pesquisa também abordou a importância dos Equipamentos de Proteção Individual (EPIs) para garantir a segurança e o bem-estar no ambiente de trabalho, vinculando essa etapa ao ODS 8 (Trabalho Decente e Crescimento Econômico) e ao ODS3 (Saúde e Bem-Estar). Para a elaboração do Manual, as equipes foram orientadas a fazer uso de imagens e de uma linguagem adequada ao público-alvo. É importante salientar que nem todos os colaboradores do referido setor tiveram a oportunidade de acesso à educação escolar.

Para a conclusão do Manual, cada grupo foi orientado a desenvolver um Procedimento Operacional Padrão (POP), incorporando práticas sustentáveis e eficientes, alinhadas ao ODS 12 (Consumo e Produção Responsáveis). Como inovação, os grupos criaram um *QR Code* que, ao ser escaneado, direcionava para o POP digital, facilitando o acesso rápido e eficiente às informações. Após a finalização do Manual, as equipes simularam um treinamento com a equipe de governança do hotel, utilizando o material desenvolvido.

Durante o treinamento, foram destacadas práticas que promovessem a redução do consumo de recursos, a reciclagem e o uso responsável de materiais, conectando a atividade ao ODS11 (Cidades e Comunidades Sustentáveis).



EVIDÊNCIAS | Manual da Camareira 4.0 - Inovação Colaboração e Sustentabilidade na Qualidade dos Serviços Hoteleiros



A corkboard with a white paper pinned to it. The paper contains a list of instructions and a QR code.

- Registrar qualquer item danificado ou que necessite de manutenção
- Notificar a recepção sobre itens deixados para trás pelos hóspedes

Membros:

- Edna
- Rebeca



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Atitude sustentável; educação financeira; controle do orçamento pessoal e familiar; endividamento; empreendedorismo; e, geração de trabalho e renda.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

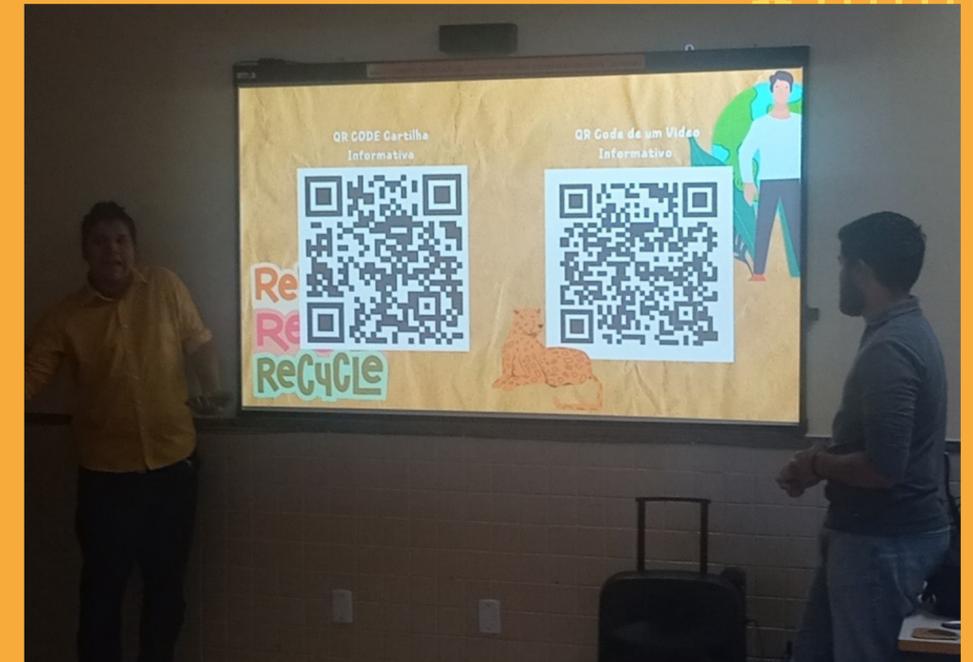
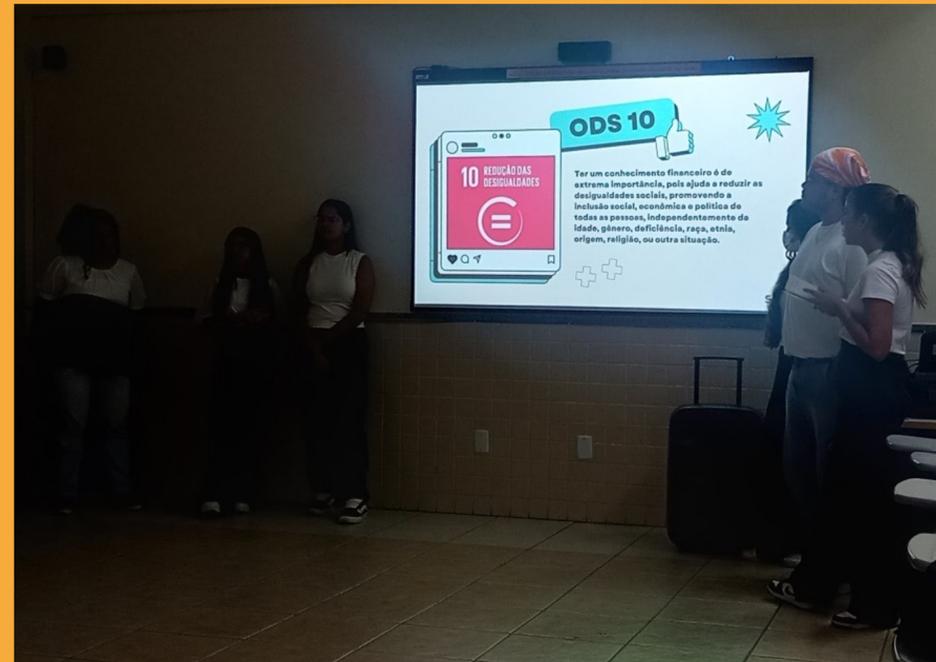
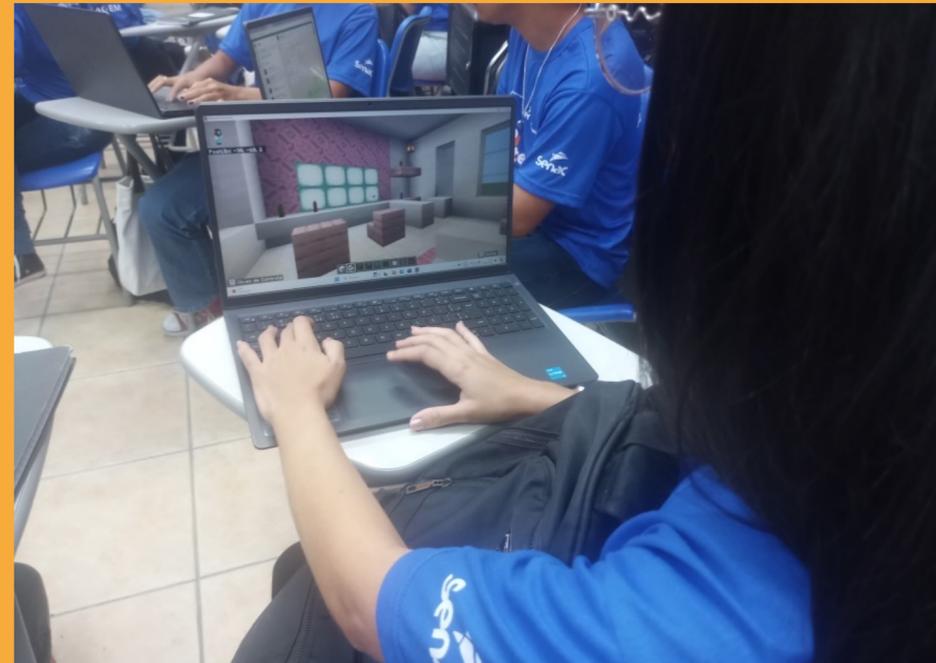
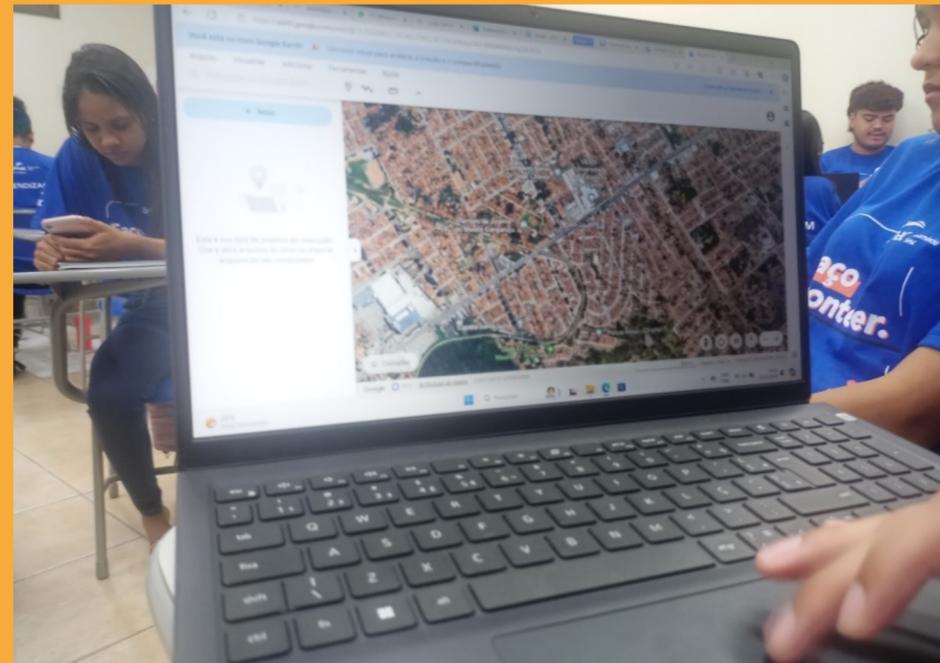
Sim Não

Situação de aprendizagem:

O PotiG constituiu-se em um projeto multidisciplinar resultado da jornada juventude, o qual contemplou a elaboração de cartilhas eletrônicas, espaços interativos e treinamentos práticos sobre coleta seletiva nas dependências do Senac Zona Norte. O objetivo principal do projeto foi uma atividade contextualizadora com a realidade pessoal e social dos alunos, permitindo a integração de conhecimentos previamente existentes e os conhecimentos trabalhados em sala de aula, aliado ao uso de ferramentas/tecnologias educacionais para propiciar uma aprendizagem integrativa e imersiva. O protagonismo estudantil evidenciou-se com estudos de caso, para reconhecimento das temáticas abordadas no contexto da vida social dos jovens, além do incentivo à cultura *maker* com a elaboração de cartilhas eletrônicas envolvendo educação financeira e empreendedorismo jovem direcionados para comunidade LGBTQIAPN+; pessoas com deficiências; jovens pretos e jovens que vivem em situação de vulnerabilidade social; utilização do *Google Earth* para escolha e delimitação de espaços geográficos para alocação de centros de empreendedorismo jovem na Zona Norte de Natal; utilização do *Minecraft Education Edition* para criação de ambientes que simularam centros de empreendedorismo jovem e desenvolvimento de treinamento com gameficação sobre coleta seletiva no ambiente institucional do Senac Zona Norte. A personalização do ensino ocorreu por meio de avaliação diagnóstica aplicada para verificação de conhecimentos previamente obtidos quanto ao uso das ferramentas/tecnologias educacionais para traçar estratégias didáticas direcionadas às diversas necessidades de aprendizagem existentes na turma e, permitir a adaptação de metodologias de aprendizagem em interface entre o presencial e a virtualidade. A utilização do *ChatGPT*, *Minecraft* e da rotação por estações de aprendizagem foram primordiais para o apoio a resolução dos problemas propostos. O projeto desenvolvido contribuiu para obtenção de informações, resolução de problemas e aplicações que evidenciam a tomada de decisão em suas vidas integrando os conhecimentos teóricos as tecnologias educacionais aplicadas. A autonomia digital foi incentivada com a utilização do *Microsoft Sway*, *Microsoft OneNote*, *Minecraft Education Edition*, *ChatGPT* e *Google Earth*, e as comunicações ocorreram por meio do *Microsoft Teams* e *WhastApp* objetivando a Interação, colaboração, e produção de novos conhecimentos, além de utilizar diferentes estratégias diante de desafios, com vista a implementar mudanças no ambiente de trabalho e na vida pessoal dos alunos. Os aspectos sociais, ambientais e econômicos foram trabalhados no projeto com a contextualização com os ODS 1, 3, 5, 8, 10, 11, 12, 15 e 17, para desenvolver mudanças no âmbito do ambiente de trabalho para jovens e para comunidades específicas, além de estimular o desenvolvimento transversal dos estudantes voltando-se para a inclusão no mercado de trabalho pensando nos mais diversos públicos sociais, especialmente os jovens com deficiências.



EVIDÊNCIAS | PotiG - Empreendedorismo Jovem e Inclusão Socioambiental com Tecnologias Educacionais



Toque natural na essência dos fios

CEP: Assú

Instrutor: Marcos Antônio de Medeiros Filho

Orientação pedagógica: Elidiane Guedes

Segmento e curso: Beleza - Hidratação, Corte e Escova

Elementos de competência:

Estrutura do fio de cabelo e suas Propriedades; Tipos de Cabelo e suas características; Técnicas de Hidratação Capilar.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

A turma foi dividida em três grupos de 5 alunas. Cada grupo ficou responsável por pesquisar e desenvolver um projeto de tratamento terapêutico capilar da haste e do couro cabeludo com produtos criados a partir de subprodutos naturais para desenvolver tipos de hidratação, nutrição, reconstrução capilar, tratamento de queda, caspa e inflamações no couro cabeludo, tudo à base de produtos naturais, que estão em nosso dia-a-dia.

Depois da escolha dos produtos, cada grupo desenvolveu suas receitas, testou a aplicação e estruturou a apresentação final que foi realizada em sala. Após uma semana dedicada à organização do trabalho, cada grupo escolheu uma integrante para realizar a demonstração prática do uso do produto desenvolvido. As demais integrantes ficaram responsáveis por apresentar o processo de desenvolvimento do projeto aos colegas de classe e ao instrutor. Porém, a escolha da modelo não foi feita de forma aleatória, elas estudaram o tipo do cabelo, a estrutura e o tipo do fio, e suas patologias, e qual seria a necessidade do referido cabelo para que elas de fato estruturassem o protocolo a ser realizado.

Na apresentação e demonstração, elas trouxeram os benefícios dos subprodutos escolhidos para tratar couro cabeludo, haste capilar e forma correta de aplicação para o resultado esperado. Foram produzidos e apresentados materiais impressos e apresentações de *slides* utilizando o *Canva* e o *PowerPoint* para auxiliar na exposição das informações. Posteriormente, os materiais foram divulgados nas redes sociais e exibidos com o uso da tela *flip*, relacionados ao produto desenvolvido.



EVIDÊNCIAS | Toque natural na essência dos fios



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Formas cosméticas: emulsão (creme, leite ou loção cremosa), loção, gel, gel-creme, espuma (mousse), aerossol, suspensão, sabonete líquido, óleo, sais, sérum, barra ou bastão, máscara e pó. Embalagens dos cosméticos: embalagem primária e secundária, informações da rotulagem. Definição, finalidade, princípios ativos, tipos de proteção (protetores solares e fator de proteção solar - FPS) e ações preventivas de fotoprotetores (radiações, melanogênese). Características da exposição da pele: radiação UV em ambiente externo e interno. Registros de avaliação do corpo. Nível de hidratação e permeabilidade cutânea.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

De acordo com documentos técnicos do Modelo Pedagógico Senac, a Metodologia de Projetos é uma alternativa pedagógica que privilegia a relação dialógica e aprendizagem coletiva. Parte da concepção de que se aprende em comunhão, em experiências e vivências de construção colaborativa, ao assumir responsabilidades em ações conjuntas e promover o protagonismo do aluno diante de situações problematizadoras. A aprendizagem se faz pela experiência proporcionada durante o desenvolvimento do projeto, ou seja, aprende-se problematizando, pesquisando, testando hipóteses, tomando decisões e agindo em equipe para atingir os objetivos. O Projeto Integrador (PI) é uma unidade curricular de natureza diferenciada, que visa propiciar experiências de aprendizagem que se sustentem no “aprender fazendo” e no diálogo entre a sala de aula e a realidade do mundo do trabalho, com foco no desenvolvimento do Perfil Profissional de Conclusão e das Marcas Formativas: domínio técnico-científico, visão crítica, a comunicação eficaz, colaboração, criatividade e atitude empreendedora, atitude sustentável e autonomia digital.

Desse modo, a turma 113/23 do curso Técnico em Estética definiu como tema gerador para projeto integrador o seguinte tema: Desenvolvimento de um Protetor Solar Específico para Pessoas com Psoríase. O projeto propõe os seguintes desafios: Existe no mercado algum protetor solar que atenda às necessidades específicas da pessoa com psoríase?; Quais seriam os ativos necessários para desenvolver uma formulação que atendesse as especificidades da pessoa com psoríase?; Qual farmacêutico e/ou a farmácia de manipulação que teria o interesse em produzir o produto?

Tivemos como contribuições as competências das Unidades Curriculares 05 - Combinar Cosméticos Para Uso em Estética (Indicadores: 1. Pesquisa diferentes cosméticos, identificando matérias-primas e princípios ativos com base nas características químicas e funcionais de cada componente; 2. Manuseia cosméticos conforme os princípios de biossegurança; 3. Seleciona cosméticos, identificando as funções de acordo com a composição química e a forma cosmética; 4. Orienta clientes sobre os tipos de foto proteção e seu uso diário de acordo com a exposição e o fototipo cutâneo); 11 - Realizar avaliação estética corporal do cliente (Indicadores: 1. Realiza avaliação visual e palpatória, identificando alterações fisiológicas da pele do corpo e 4. Registra as informações da avaliação corporal que interferem na ação de Estética) e a 12 - Realizar procedimentos de relaxamento e bem-estar corporal em estética (Indicador: 3. Realiza procedimentos de hidratação, conforme necessidade da pele do corpo).

A construção do PI aconteceu durante todo o processo da execução do referido curso onde a metodologia foi centrada no aluno contemplando o ciclo de ação-reflexão-ação, mobilizando etapas de desenvolvimento de todas as atividades propostas, que incluíam: pesquisa, análise de artigos, visitas técnicas, aulas expositivas dialogadas, participação em palestras, entrevistas com pessoas portadoras de psoríase com formulários on-line, roda de conversa com profissionais especializados na referida patologia (dermatologista e farmacêuticos).

A avaliação foi realizada ao longo de todo o processo de construção e resolução da situação de aprendizagem, através da observação e elaboração de Mapa Mental e do Diário de Bordo trazido pelas alunas com suas reflexões compartilhadas em nossa equipe no Teams.

Ao final, conseguimos as respostas para os desafios elencados e com a parceria da Farmafórmula sob a orientação da Dra. Roberta Grande, e responsabilidade da farmacêutica Maria Clara D. Machado.



EVIDÊNCIAS | Protetor Solar para Psoríase - Ciência e Criatividade no Projeto Integrador



Escolha do nome: PISOREX PROTEC SUN	
Escolha dos ativos	
Ácido Hialurônico	2%
Vitamina A	1%
Vitamina E	0,5
Alfa-Bisabolol	1%
Aloe Vera	3%
Niacinamida	4%
FPS – 50	15g
Loção qsp	
Filtro hipoalergênico	

Convite especial

Nós alunas do Técnico em Estética turma 113/23 temos a honra em convidar á todos para participar do nosso Projeto Integrador Inovador. Referente a criação desenvolvimento e produção do protetor solar para pessoas portadoras de psoríase. Sob a orientação e supervisão da instrutora Cléria Cardoso em parceria com a Farma fórmula.

Palestrante: Dra Roberta Grande

Data: 27/09/2024
Horário: 14h30min

Local: Escola Técnica Senac RN
Rua São Tomé, 444-Cidade Alta



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Vocabulário, oralidade, interpretação e compreensão auditiva na língua inglesa. Utilização da tecnologia, como os óculos de RV e aplicativos de simulação.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

A “VR EXPERIENCE” é uma abordagem inovadora que utiliza óculos de realidade virtual para promover a prática de conversação em inglês por meio de simulações realistas. Implementada na sala de aula com o auxílio do professor e dos colegas, essa atividade visa desenvolver todas as competências necessárias para o aprendizado de uma segunda língua, incluindo vocabulário, oralidade, fala e compreensão auditiva.

Dado que a *internet* e suas ferramentas são partes integrantes da vida dos nossos alunos, especialmente dos iniciantes que ainda não se sentem completamente confiantes na comunicação, decidimos incorporar a tecnologia à sala de aula. O objetivo foi proporcionar uma situação prática, onde eles precisassem utilizar o idioma de forma aplicada, alinhada com o que estavam estudando, como saudações, o verbo *to be* e roupas.

Para essa atividade, foram reservados quatro óculos de realidade virtual disponíveis na instituição. Os óculos foram levados ao SmartLab, onde foram distribuídas quatro cadeiras, cada uma correspondendo a uma estação. Expliquei a atividade e chamei os alunos individualmente para participar da experiência. Esta etapa inicial envolveu a instrução sobre o uso dos óculos e do controle, além de testar o áudio e o microfone. É crucial garantir que cada aluno possa visualizar corretamente e realizar a atividade de forma autônoma, já que apenas eles poderiam ver o conteúdo exibido.

Utilizamos o aplicativo *Mondly*, que oferece uma imersão em um ambiente 3D com visualização 360°. Com este aplicativo, os alunos vivenciam situações cotidianas, como conversar com um estranho no trem, no táxi, na recepção de um hotel ou fazendo compras em uma loja. A experiência permitiu que eles lessem, ouvissem e falassem em inglês de maneira envolvente.

Além de proporcionar uma aula diferenciada, altamente apreciada pelos alunos, a simulação de situações reais em inglês contribuiu para aumentar a confiança deles. Ao serem desafiados a responder corretamente para avançar no jogo, eles eram incentivados a praticar e aprimorar suas habilidades linguísticas de forma interativa e estimulante.



EVIDÊNCIAS | Inglês 360° - Aprendizado em Realidade Virtual



CEP: Mossoró

Instrutor: Junara Renata de Almeida Santos

Orientação pedagógica: Manuela Cabral

Segmento e curso: Gastronomia - Auxiliar de Cozinha

Elementos de competência:

Desenvolvimento do banquete através de planejamento de cardápios, seleção de ingredientes e logística de execução. Aplicação de diversas técnicas de preparo e cocção, incluindo o reaproveitamento de alimentos. Colaboração em grupos para pesquisa, desenvolvimento e execução dos pratos. Criação de pratos que resgatem memórias afetivas, utilizando ingredientes locais e técnicas sustentáveis.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Este projeto visa integrar competências técnicas e socioemocionais, oferecendo aos alunos a oportunidade de resgatar memórias afetivas por meio da gastronomia, ao mesmo tempo em que aplicam técnicas sustentáveis, valorizando a cultura local e as práticas culinárias conscientes. A essência do projeto está na situação de aprendizagem, que se constrói em torno de um banquete onde cada aluno é desafiado a desenvolver pratos que remetam às suas memórias de infância, utilizando ingredientes locais e aplicando técnicas de reaproveitamento alimentar. Esta experiência prática conecta saberes tradicionais com práticas sustentáveis e contemporâneas, favorecendo a reflexão sobre a importância da preservação da identidade cultural e o papel da gastronomia na sustentabilidade alimentar. Os alunos iniciam o processo com uma pesquisa aprofundada sobre suas raízes culinárias, entrevistando familiares e estudando as receitas que marcaram suas infâncias. A partir disso, são incentivados a criar um grupo no *Microsoft Teams* ou *WhatsApp* para planejar e executar os pratos com técnicas modernas, priorizando a redução de desperdícios e o uso consciente de recursos. O desenvolvimento do projeto inclui a organização do banquete, onde os pratos são apresentados em uma degustação aberta à comunidade escolar, evidenciando o impacto social e cultural da cozinha afetiva.

O projeto se destaca ao abordar múltiplos elementos de competência, como planejamento, organização, trabalho em equipe, criatividade e inovação. Os alunos não apenas colocam em prática suas habilidades técnicas adquiridas em sala de aula, mas também refletem sobre o processo de criação e releitura, enfrentando desafios reais como a gestão de recursos limitados e a valorização de ingredientes locais. A integração de métodos sustentáveis, como o reaproveitamento de cascas, talos e sementes, promove uma conscientização ambiental entre os futuros profissionais, enfatizando a responsabilidade social e o compromisso com práticas culinárias éticas.

As Marcas Formativas do Senac RN, como responsabilidade socioambiental e valorização da cultura local, são evidenciadas durante todo o projeto. A valorização da gastronomia regional e o incentivo ao uso de técnicas de reaproveitamento e cozinha consciente reforçam o compromisso com a sustentabilidade, alinhando-se com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Especificamente, o projeto contribui diretamente para o ODS 12 (Consumo e Produção Responsáveis) ao promover práticas que minimizam o desperdício alimentar, e para o ODS 4 (Educação de Qualidade), ao oferecer uma formação prática, inovadora e relevante aos alunos. Além disso, o resgate das tradições culinárias e o respeito às diferenças culturais também dialogam com o ODS 10 (Redução das Desigualdades). Ao término do projeto, a avaliação envolve tanto o *feedback* da comunidade escolar participante e os familiares convidados, quanto a autoavaliação dos alunos, promovendo um ambiente de reflexão sobre o aprendizado adquirido. O projeto estimula o desenvolvimento integral dos alunos, preparando-os não apenas tecnicamente, mas também como profissionais conscientes de seu papel na sociedade e no meio ambiente.

O "Banquete de Emoções" é, portanto, uma experiência inovadora de aprendizagem integradora que une tradição e inovação, prática e teoria, memória afetiva, releitura e sustentabilidade. Ele permite que os alunos do curso de Auxiliar de Cozinha sejam protagonistas de sua formação, ao mesmo tempo em que contribuem para a valorização da cultura gastronômica regional e o desenvolvimento de práticas sustentáveis na culinária



EVIDÊNCIAS | Banquete de Emoções: Uma Prática Inovadora no Curso de Auxiliar de Cozinha do Senac RN



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

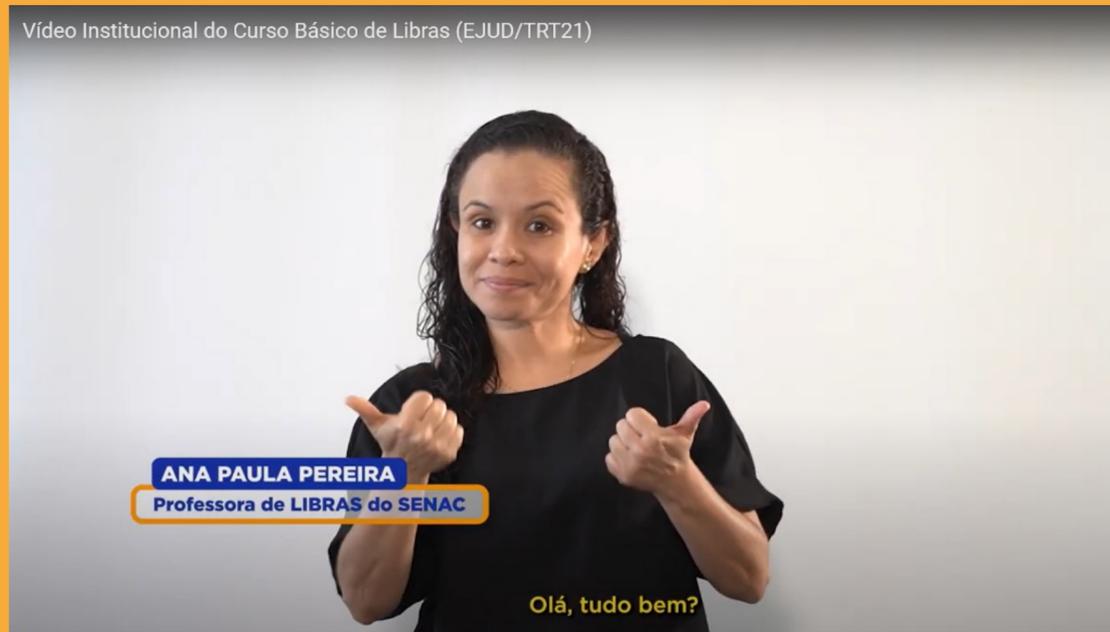
“Como a acessibilidade comunicacional poderia ser percebida enquanto identidade cultural desta instituição (TRT)?”. Esse foi o desafio lançado pelo diretor da escola judicial Haroldo Helinsky e abraçado por todos os alunos do curso de Libras Básico e Intermediário. Os alunos deste curso correlacionaram seus saberes com entregas que mostraram-se ações relevantes tanto em cunho institucional como para a comunidade surda sinalizante. No primeiro momento, concebemos e desenvolvemos um vídeo que foi veiculado no canal oficial do TRT (Ejud/TRT21). Para a composição deste trabalho, os alunos pesquisaram e listaram quais seriam as atitudes assertivas para um atendimento/comunicação eficaz junto a uma pessoa surda, mesmo que não se saiba/domine a língua de sinais. Sinalizamos, então, frases como: para uma pessoa surda a leitura labial é muito importante, por isso, mantenha-se sempre de frente, fale naturalmente (não distorça fonemas e nem fale mais alto). Na sequência, participamos de uma filmagem com apoio do setor de comunicação institucional, criamos as legendas, adaptamos estas legendas para um português contextualizado e coerente para a interpretação de um surdo. Além da legenda, gravamos com a própria voz a tradução deste vídeo.

No segundo momento, em Libras Intermediário, os alunos pesquisaram quais seriam os ambientes do TRT que estavam desprovidos de uma acessibilidade comunicacional e que se fossem adaptados para tanto colaborariam para o fortalecimento da inclusão como uma marca institucional perene. Escolhemos, então, o Memorial da Justiça do Trabalho, em Natal/RN, e para este setor desenvolvemos uma sinalização relacionada à obra. Para isso, inicialmente estudamos todos os textos e informações que haviam em cada estrutura e acervo. Na sequência, fizemos as devidas adaptações semânticas e contextuais. Como finalização, desenvolvemos um QRcode com a sinalização em LIBRAS vinculada a cada item deste acervo.

Esta vivência conseguiu desenvolver um marco de acessibilidade para a estrutura do Memorial, ensejou o fortalecimento de auto perspectiva orgânica e inclusiva para o TRT e, principalmente, mediar e entregar à comunidade surda uma oportunidade de acessibilidade comunicacional e cultural. As ações desenvolvidas pelos alunos também estão participando do prêmio de inovação do poder judiciário.



EVIDÊNCIAS | Libras em Ação - Acessibilidade e Inclusão Cultural no TRT



[Clique aqui para ver o video.](#)



[Clique aqui para ver o video.](#)



Alunos da EJUD finalizam o curso de libras e gravam vídeo institucional
[youtu.be](https://youtu.be/OiYja9yW_wU)

https://youtu.be/OiYja9yW_wU?si=7VB3Geg1_I7PyaFL

A flyer titled "CONVITE" for the Memorial da Justiça do Trabalho da 21ª Região. It includes an image of the memorial's interior. The text reads: "O Memorial do Tribunal Regional do Trabalho da 21ª Região (TRT21) convida para visitar e conhecer o seu acervo e a história da Justiça do Trabalho do Rio Grande do Norte. O Memorial conta com QR-Code que leva ao vídeo de apresentação dos seus espaços em Libras, com a participação dos alunos do Curso Libras Intermediário da Escola Judicial do TRT21, sob a orientação da professora Ana Paula Pereira (Professora do SENAC/RN).". At the bottom, there are logos for TRT-21ª REGIÃO, Justiça do Trabalho, and the Tribunal Regional do Trabalho da 21ª Região, along with the address and visiting hours: "Horário de visitação: 8h às 15h".

CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Organização do PDV: categorização das mercadorias, produtos e insumos, limpeza e higienização; Exposição de mercadorias e produtos: formas de arrumação no Ponto de Venda (PDV), horizontal, vertical e em bloco; Visual Merchandising (VM) no PDV: definição, atmosfera de compra, técnicas de merchandising, ações promocionais, material de ponto de venda, a experiência do cliente.

Situação de aprendizagem:

Segundo o Documento Técnico do Senac (2015), o Projeto Integrador é uma Unidade Curricular diferenciada que visa propiciar experiências de aprendizagem que se sustentem no “aprender fazendo” e no diálogo entre a sala de aula e a realidade do mundo do trabalho, tendo como foco o desenvolvimento do Perfil Profissional de Conclusão e das Marcas Formativas. Nesse contexto, o PI do curso de Aprendizagem em Qualificação de Serviços de Supermercado, cuja proposta de tema gerador é a reposição de mercadorias e produtos no ponto de venda, teve como situação de aprendizagem a criação de um “supermercado modelo”, no Metaverso, utilizando a plataforma www.spatial.io, para desenvolvimento da “prática” do Repositor de Mercadorias. Essa prática educacional inovadora nasceu da colaboração entre as turmas de Aprendizagem Profissional de Qualificação em Serviços de Supermercado e o curso Técnico em Computação Gráfica, unindo saberes distintos para a construção de um projeto real e significativo. A ideia surgiu dos alunos da Aprendizagem Profissional que, ao trabalhar com as práticas de reposição de mercadorias, visualizaram a criação de um ambiente virtual, que simulasse as situações do dia a dia de um supermercado. Dessa forma, propuseram a criação de um supermercado em Realidade Virtual (VR). O objetivo dessa construção é a possibilidade de criação de um ambiente de aprendizagem dinâmico, mais interativo e imersivo, no qual as turmas terão a oportunidade de aprender sobre a organização do PDV, as técnicas de abastecimento dos produtos e sua importância para o controle de estoque e qualidade nos serviços prestados. Para concretizar essa proposta, as turmas trabalharam de forma colaborativa, unindo forças e compartilhando responsabilidades. A turma de Computação Gráfica foi chamada para construir o ambiente virtual, e ambos os grupos participaram de um *briefing* inicial. Os alunos da Aprendizagem expuseram as necessidades do projeto, detalhando suas práticas, técnicas e desafios. Já os alunos de Computação Gráfica assumiram a responsabilidade pelo desenvolvimento do ambiente, aplicando seus conhecimentos para resolver problemas e atender às demandas apresentadas. Ao longo do projeto, as turmas reuniram-se em diversas etapas para acompanhar o progresso e ajustar o desenvolvimento, criando um ambiente de coaprendizagem onde cada grupo contribuiu com sua *expertise*. Durante esses encontros, houve o compartilhamento de saberes entre as turmas. Os alunos da Aprendizagem tiveram a oportunidade de aprender e ajudar no processo de rotulagem dos produtos, bem como a turma de Computação Gráfica conheceu de forma mais específica as técnicas de *merchandising*, reposição de produtos e sua aplicação dentro do supermercado. A turma de Técnico em Computação Gráfica atuou como uma agência de *design*, recebendo a demanda do “cliente” – a turma de Aprendizagem Profissional – e trabalhando com autonomia para criar soluções que atendessem às expectativas, do início ao fim. No decorrer do processo de construção do VR Market, as turmas fizeram uso das ferramentas de Inteligência Artificial, para auxiliar na elaboração dos produtos e até mesmo na criação do *jingle* do supermercado. Com o ambiente em construção, os alunos desenvolveram os produtos para as prateleiras do supermercado, criando marcas, logotipos, rótulos e embalagens, além de peças publicitárias e *banners* de propaganda. Esses elementos foram incorporados ao ambiente virtual, permitindo a aplicação das técnicas de *merchandising* e técnicas de controle de estoque e abastecimento dentro da simulação. Todo o processo avaliativo partiu dos indicadores pertinentes às respectivas UCs estudadas. Assim, o resultado foi a implementação do supermercado no www.spatial.io, que servirá como ambiente de aprendizagem e que, de forma gratuita e imersiva, os alunos poderão vivenciar suas práticas pedagógicas. Através da colaboração, autonomia e resolução de problemas reais, as turmas construíram juntas uma experiência educacional transformadora, que proporcionou a participação mais efetiva de alunos com maior envolvimento na atividade, despertando o interesse para estudo da temática, proporcionando o desenvolvimento das Marcas Formativas do Senac e aprendizado de forma mais efetiva, significativa e integrativa.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

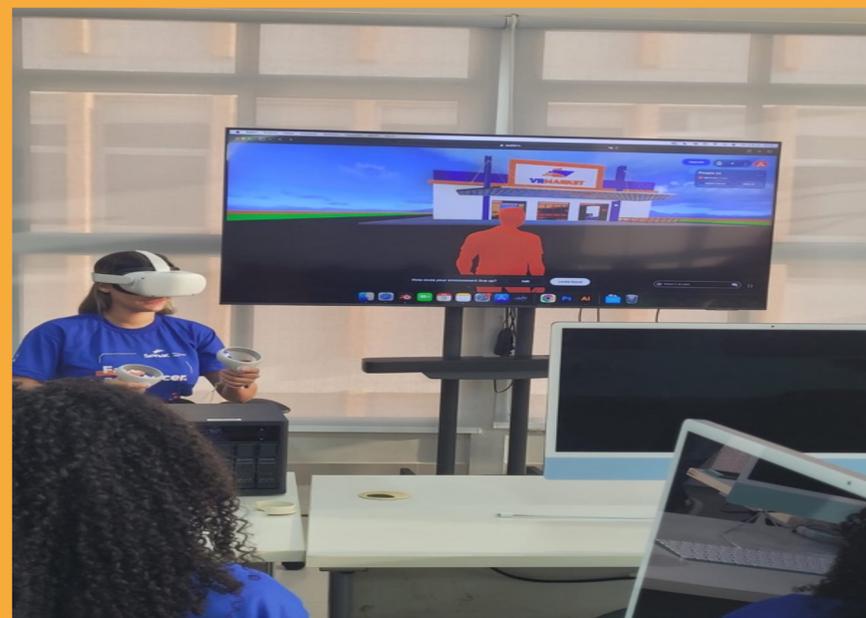
- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não



EVIDÊNCIAS | VR Market - Modelagem de Produtos no Supermercado



[Clique aqui para acessar o TUTORIAL para Modelagem de produtos do supermercado \(softwares, tecnologia, técnicas\).](#)

[Clique aqui para acessar o video do Processo simplificado para criação de rótulos com os alunos de aprendizagem.](#)



CEP: Alecrim/Barreira Roxa

Instrutor: José Marinho Neto, João Amorim e Dantas Júnior

Orientação pedagógica: Jelza Lima

Segmento e curso: Design – Técnico em Computação Gráfica, Comunicação – Fotógrafo e Turismo - Técnico em Guia de Turismo

Elementos de competência:

Animar elementos tridimensionais - Utiliza princípios e técnicas de animação 3D conforme roteiro. Fotometria: definição; fotometria pontual, matricial e ponderada; cartão cinza médio; histograma; luz incidente e luz refletida.

Situação de aprendizagem:

A turma de Computação Gráfica, sob a orientação do Professor José Marinho, participou de uma aula integradora que envolveu a produção, captura e edição de vídeos 360° para Realidade Virtual. Essa atividade foi direcionada para a criação de um passeio virtual que destaca a riqueza histórica e turística da cidade do Natal/RN. O projeto contou com a colaboração do Professor João Amorim, do Curso Técnico em Guia de Turismo e com o suporte da turma de Fotografia, sob a supervisão do professor Dantas Júnior, que se encarregou do registro fotográfico.

A aula foi realizada na icônica Fortaleza dos Reis Magos, um dos principais atrativos turísticos da cidade. A criação de passeios virtuais em vídeo 360° requer um planejamento cuidadoso; a sequência de cortes deve ser meticulosamente elaborada para garantir que o espectador não se sinta desorientado. Nesse sentido, as turmas de Computação Gráfica e Fotografia receberam orientações detalhadas do professor João Amorim sobre aspectos técnicos e narrativos do roteiro turístico, que visavam otimizar a sinergia entre a visita à Fortaleza e à futura edição do passeio virtual.

O resultado desse esforço colaborativo é um vídeo que servirá como piloto para um projeto inovador idealizado pelos professores João Amorim e Elisângela Neves Holanda, para uso na interdisciplinaridade das UCs 5 (História do RN) e 8 (Prática Regional), do Curso Técnico em Guia de Turismo e é intitulado “Turismo Virtual”. Este projeto tem como objetivo desenvolver passeios virtuais em 360 graus que explorarão os principais pontos turísticos de Natal, proporcionando uma nova maneira de vivenciar, apreciar e fomentar a cultura e a história local. Com essa iniciativa, espera-se não apenas enriquecer a experiência dos visitantes, mas também abrir novas possibilidades para o ensino e a aprendizagem na interseção entre Tecnologia, Turismo e Arte.

Para os estudantes de Turismo, essa experiência representa um avanço significativo na maneira de apresentar roteiros turísticos; já para os alunos de Computação Gráfica e Fotografia, além de aprimorar suas habilidades técnicas em captação e edição de vídeo 360°, a atividade ofereceu uma valiosa oportunidade de explorar um nicho de mercado em expansão no Rio Grande do Norte: o turismo virtual e a produção de conteúdo imersivo. Os alunos puderam compreender melhor como a tecnologia pode ser aplicada para enriquecer o setor turístico, abrindo portas para futuras oportunidades profissionais em um campo promissor e ainda pouco explorado no estado, que tem um grande potencial para atrair investimentos e gerar novas demandas por serviços especializados.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não



EVIDÊNCIAS | Colaboração Criativa - Turismo Virtual e Produção de Conteúdo 360° na Fortaleza dos Reis Magos



[Clique aqui para ver o teste de vídeo 360° para óculos de Realidade Virtual no Youtube.](#)



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Composição: definição; elementos essenciais (regra dos terços, continuidade, equilíbrio, padrões, linhas, moldura, ritmo, cor, estética, ângulos, perspectiva, sentido de leitura); referências fotográficas (simetria, escalas, reflexos, formas e texturas).

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Frequentemente, os alunos de fotografia se deparam com a necessidade de praticar regras de composição com a câmera ou até mesmo com o celular, no caso de um aluno não possuir uma câmera. No entanto, nem sempre tem alguém por perto que tenha esses conhecimentos para avaliar suas fotos e sugerir melhorias, que é o papel do instrutor em sala de aula.

Aqui entra o *ChatGPT* como um facilitador inovador. Com sua capacidade multimodal, ele pode analisar imagens e sugerir composições baseadas em regras clássicas. Os alunos fotografam, fazem o *upload* da sua foto e o *ChatGPT* irá não apenas sugerir melhorias com base em regras, como a regra dos terços, simetria, reflexo, cores, molduras e outras, mas também criar uma imagem de referência baseada na foto que eles enviaram, aprimorando ainda mais seu aprendizado de forma autônoma. Caso o aluno queira uma referência mais fiel à foto original, é solicitado ao *ChatGPT* que elabore uma descrição em português e em inglês da foto sugerida. Essa descrição em inglês é levada a uma outra IA chamada *Midjourney* para que, junto com a imagem original, seja gerada uma imagem mais fiel e que o aluno possa ter um direcionamento mais assertivo sobre a foto que deseja reproduzir.

Ao final da prática, os alunos debatem os *feedbacks* dos resultados das fotos sugeridas pelo *ChatGPT* e *Midjourney*. A prática visa a integração da técnica fotográfica com o uso de tecnologia para obtenção de um resultado satisfatório.



EVIDÊNCIAS | Aprendendo Fotografia com IA - Análise Compositiva e Criação de Imagens de Referência



13:24

live

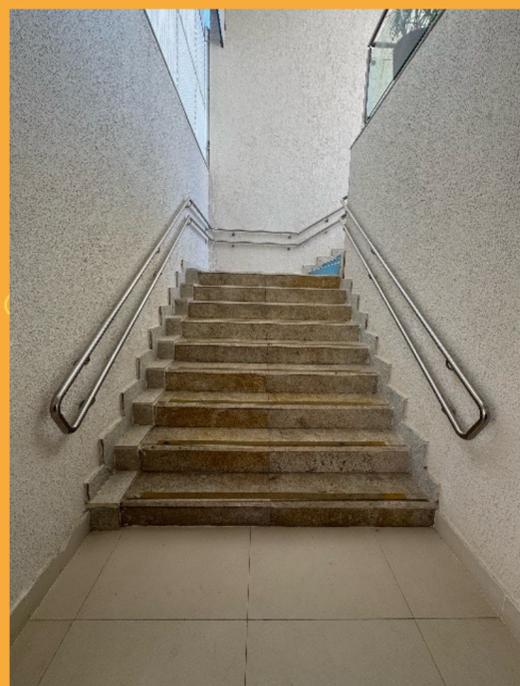
Midjourney Bot A photograph of a staircase in a narrow space with white walls. There is a person, a you...

Midjourney Bot APP Hoje às 13:24

A photograph of a staircase in a narrow space with white walls. There is a person, a young adult wearing casual clothing, walking in the middle the stairs. The stairs are made of weathered stone, and metal handrails are visible on both sides. The scene is well-lit, emphasizing the textures of the stone and the smooth metal of the handrails. The person is captured in motion, adding a sense of dynamism to the scene. The perspective is from the bottom looking up, focusing on the ascending movement of the person. <https://s.mj.run/KnYAl4nF9k4> --v 6.0 - Image #2 @DantasJr

Upscale (Subtle) Upscale (Creative)

Conversar em #live



13:16

ChatGPT Auto

Me sugira como eu posso utilizar nessa foto a regra de composição fotográfica usando Linhas.

Esta foto de uma escadaria já possui um forte uso de linhas em sua composição, o que guia naturalmente o olhar do observador. Aqui estão algumas sugestões para destacar ainda mais o uso das linhas:

- Linhas Conduzindo:** As linhas das escadas e dos corrimãos conduzem o olhar para cima, criando uma sensação de movimento e direção. Você pode enfatizar isso com um ângulo que aumente a perspectiva, como uma visão mais baixa olhando para cima.
- Simetria e Balanço:** A foto já apresenta uma simetria aproximada com os corrimãos de metal. Para fortalecer isso, você pode centralizar ainda mais a

Mensagem

13:49

ChatGPT Auto

composição.

6. **Perspectiva Criativa:** Usar uma câmera colocada em um ângulo inusitado, como diretamente acima das escadas olhando para baixo, pode transformar uma cena comum em algo intrigante e visualmente atraente.

Cada uma dessas adições pode ajudar a transformar uma foto simples de uma escadaria em uma composição mais complexa e cativante.

Crie uma imagem com esse primeiro ponto que você sugeriu.

Aqui está a imagem com um indivíduo subindo a escada, adicionando dinamismo e um ponto focal interessante à cena. Você pode ver como a presença da pessoa realça a composição usando linhas e movimento.

Mensagem

13:29

ChatGPT Auto

Descreva uma imagem apenas usando o ponto 1, em português, depois traduza pro inglês.

Descrição em Português: Uma fotografia de uma escadaria em um espaço estreito com paredes brancas. Uma pessoa, um adulto jovem usando roupas casuais, está subindo as escadas. As escadas são feitas de pedra desgastada, e corrimãos de metal estão visíveis em ambos os lados. A cena é bem iluminada, enfatizando as texturas da pedra e o metal liso dos corrimãos. A pessoa é capturada em movimento, adicionando uma sensação de dinamismo à cena. A perspectiva é de baixo para cima, focando no movimento ascendente da pessoa.

Translation in English: A photograph of a staircase in a narrow space with white walls. There is a person, a young adult wearing casual clothing, walking up the stairs. The stairs are made of weathered stone, and metal handrails are visible on both sides. The scene is well-lit, emphasizing the textures of the stone and the smooth metal of the handrails. The person is captured in motion, adding a sense of dynamism to the scene. The perspective is from the bottom looking up, focusing on the ascending movement of the person.

Mensagem

CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Descrever características de diferentes espécies animais; Utilizar linguagens artísticas visuais para apresentação de ideias.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Em uma das unidades do livro didático do Young 1, estudamos algumas características e conceitos referentes ao reino animal. Após isso, propus um projeto para finalizar o conteúdo em que cada aluno recebeu o nome de um animal exótico (muitas vezes ameaçado de extinção). A tarefa consistia em pesquisar e apresentar à turma informações relevantes, como descrição física, hábitos alimentares, habitat natural e curiosidades que considerassem interessantes. Além disso, os alunos deveriam sumarizar suas pesquisas na forma de algum projeto visual, que seria em seguida exposto na sala de aula, formando uma grande montagem artística.

Como resultado, os alunos demonstraram poder de síntese para condensar as informações que pesquisaram em um espaço curto, bem como foram bastante criativos na escolha do meio e da forma que utilizaram para tanto. Pudemos constatar que os alunos trouxeram para a sala de aula manifestações artísticas tais como: desenho, colagem (física e digital), *lettering* e editorial. Ao final das apresentações, os alunos dispuseram seus trabalhos na parede, formando uma montagem para marcar o final do projeto.

A prática foi avaliada como satisfatória, destacando-se o desempenho dos alunos que superaram as expectativas ao utilizar o idioma-alvo de forma eficaz para comunicar suas ideias e demonstrar criatividade na apresentação de seus resultados.



EVIDÊNCIAS | Aprendendo Inglês com o Reino Animal



Keywords:
 *Rhinoceros
 *Flora
 *Gabi Montenegro
 *Gabi Desovski

Komodo dragons can eat a lot of things, including insects, small reptiles, mammals, snakes, etc. and they can eat other Komodo dragons. They prefer to eat big pieces, they are usually coming together only to hunt and eat. Their physical characteristics are: long horns, long tails, strong and quick muscles, and extremely powerful.

Curiosities:
 *Komodo dragons have venom;
 *They are the world's largest living lizards;
 *They have a lot of fictional stories about them.




Physical characteristics:
 The Markhor can measure up to 1.8m tall and a full grown one weigh around 500 kg and have 4 horns.

How they live:
 They live in the mountains of the Himalayas, they are very shy and they are very fast.

Where does it live?
 The Markhor lives in the mountainous forests of the Himalayas.

Curiosities about it:
 The Markhor is a goat that lives in the mountains of the Himalayas.

Markhor



Physical characteristics:
 Sloths are very slow animals, they are very lazy and they are very cute.

Where does it live?
 Sloths live in the rainforests of Central and South America.

Curiosities about it:
 Sloths can live for a long time, they can live for up to 40 years.

Sloth



SHOEBILL

Where he lives
 The shoebill inhabits dense swamps and flooded areas, preferring environments with floating vegetation, such as reeds and papyrus. They tend to live near bodies of water where their main source of food is abundant.

What he eats
 The shoebill diet is mainly composed of fish, especially fish, kangaroo and isopods. However, they can also capture frogs, snakes, small crocodiles and even small mammals. Their hunting ability is impressive, as they remain motionless for long periods before attacking their prey with precision.

Habits
 The shoebill is known for his lonely behavior. It is an extremely patient bird and can be completely motionless for hours while waiting for a prey. When they catch a prey, they shake their heads to get rid of any vegetation or dirt, before swallowing.

Curiosity
 An interesting curiosity about the shoebill is the unique sound it produces when hitting the beak. This high-pitched sound is used both for peer communication and to intimidate potential predators or competitors.



A collection of various educational cards and posters pinned to a wall, including one about the Shoebill.



A hand-drawn illustration of a pink, multi-limbed creature with large black eyes, resembling a cartoonish alien or monster. The name 'Micolotti' is written in pink cursive below the creature.




CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Características de afecções do pelo e folículo piloso: foliculite, pseudofoliculite, dentre outras, Características das regiões a serem depiladas: técnicas e produtos para cada região do corpo e da face.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Na depilação, a adição de óleos essenciais pode melhorar a experiência do cliente, aliviando irritações e sensibilidades da pele, além de proporcionar um efeito relaxante durante o procedimento. Esses óleos são extratos concentrados de plantas, ricos em compostos voláteis que conferem propriedades terapêuticas e aromáticas.

As alunas iniciaram o projeto com uma pesquisa abrangente sobre óleos essenciais, investigando suas propriedades terapêuticas e benefícios para a pele. Essa fase incluiu a revisão de literatura científica e a consulta a especialistas na área, proporcionando uma base sólida de conhecimento.

Em seguida, as alunas participaram de uma palestra ministrada por um especialista em aromaterapia. Essa sessão aprofundou a compreensão sobre os diferentes óleos, suas propriedades e as melhores formas de utilizá-los nos cuidados com a pele. Com o conhecimento adquirido, as alunas desenvolveram protocolos específicos para a utilização de óleos essenciais em peles secas, com foco em condições como dermatite e foliculite. Esses protocolos incluíam recomendações detalhadas para o uso de óleos essenciais antes e após o procedimento de depilação, visando maximizar os benefícios e o conforto das clientes. Durante a fase prática do projeto, as alunas realizaram atendimentos utilizando os novos protocolos. O foco foi na avaliação da eficácia dos tratamentos, e foram observadas as reações das clientes, além de coletados dados sobre as melhorias na pele.

Paralelamente, as alunas pesquisaram ativos que poderiam ser incorporados em um sérum pós-depilação. O objetivo era identificar ingredientes que ajudassem a cicatrizar, hidratar e regenerar a pele de forma segura. Para isso, foram selecionados ativos como vitamina E (3%) e alfabisabolol (3%), que foram formulados em um sérum de 10ml. As alunas também entraram em contato com uma empresa especializada para solicitar a produção do sérum.

Após a aplicação dos protocolos, as alunas compilaram e analisaram os dados coletados. Os resultados mostraram melhorias significativas na pele das clientes e uma boa aceitação dos óleos essenciais utilizados. A análise revelou, por exemplo, a eficácia do óleo essencial de lavanda e do óleo carreador de semente de uva no tratamento de peles secas, com resultados notáveis observados ao longo de cinco sessões.

Esse projeto não apenas aprofundou o conhecimento das alunas sobre aromaterapia, mas também evidenciou o potencial dessa prática para aprimorar os serviços de depilação, oferecendo um cuidado mais completo, acolhedor e personalizado.

[Clique aqui para ver vídeo do projeto.](#)





Protocolo I – (Dermatite e Foliculite)

- Óleo essencial de lavanda ou copaiba + óleo carreador de semente de uva;
- Limpar a pele com o higienizante de lavanda e melaleuca;
- Aplicar na pele a mistura de óleo essencial com óleo carreador massageando para que a pele possa absorver bem;
- Aplicar uma máscara de dolomita com chá de camomila gelado e deixar agir 10min;
- Retirar a máscara;
- Alta frequência;
- Finalizar com hidratação e filtro solar.

Protocolo II – (Pele seca)

- Óleo essencial de lavanda + óleo carreador de semente de uva;
- Limpar a pele com o higienizante de lavanda e melaleuca;
- Aplicar na pele a mistura de óleo essencial com óleo carreador massageando para que a pele possa absorver bem;
- Aplicar uma máscara de dolomita e deixar agir 10min;
- Retirar a máscara;
- Alta frequência;
- Finalizar com hidratação e proteção solar;
- Foi realizada a epilação após a finalização do protocolo com óleo essencial;
- A modelo usou de home care o Alfazulen.

Obs: a epilação da modelo foi realizada após o encerramento do seu protocolo.

CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Vocabulário sobre comida, receitas de comida, verbos de comida, utensílios utilizados na preparação de receitas; uso do imperativo.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

O Projeto proposto para Educação Inovadora integrou a utilização do material apresentado nos capítulos sobre comidas e alimentos, culminando na elaboração de uma receita e apresentação sobre esta receita, através da utilização de ferramentas digitais, como *Microsoft Powerpoint* ou similares e a apresentação e degustação dos alimentos e/ou receitas desenvolvidas. Para isso, os alunos prepararam a receita, explicaram todos os ingredientes, modos de preparo, materiais e verbos de cozinha.

Ao final da apresentação, cada grupo exibiu seu prato, promovendo um momento de socialização em que todos degustaram as receitas uns dos outros, transformando a atividade em uma experiência prazerosa e enriquecedora para a turma. A aula é contextualizada com situações práticas baseadas na elaboração de receitas escolhidas pelos próprios alunos, conectando-se aos seus cotidianos. Essa abordagem permite que aprimorem suas habilidades culinárias enquanto aplicam o vocabulário da língua inglesa de forma prática e relevante para sua rotina. A atividade também é integradora, pois abrange duas áreas de conhecimento: a língua inglesa e noções de gastronomia.

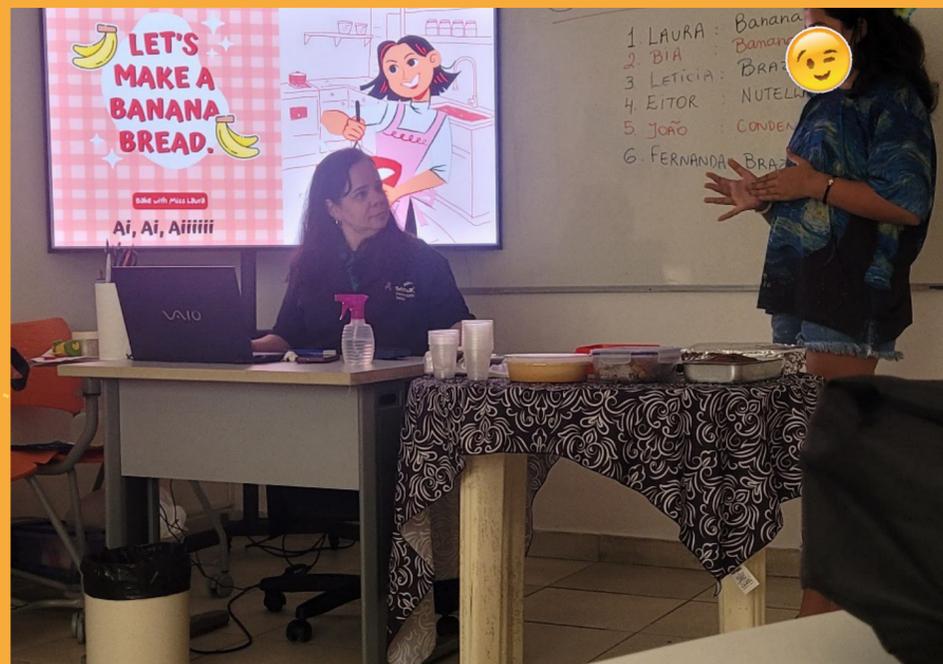
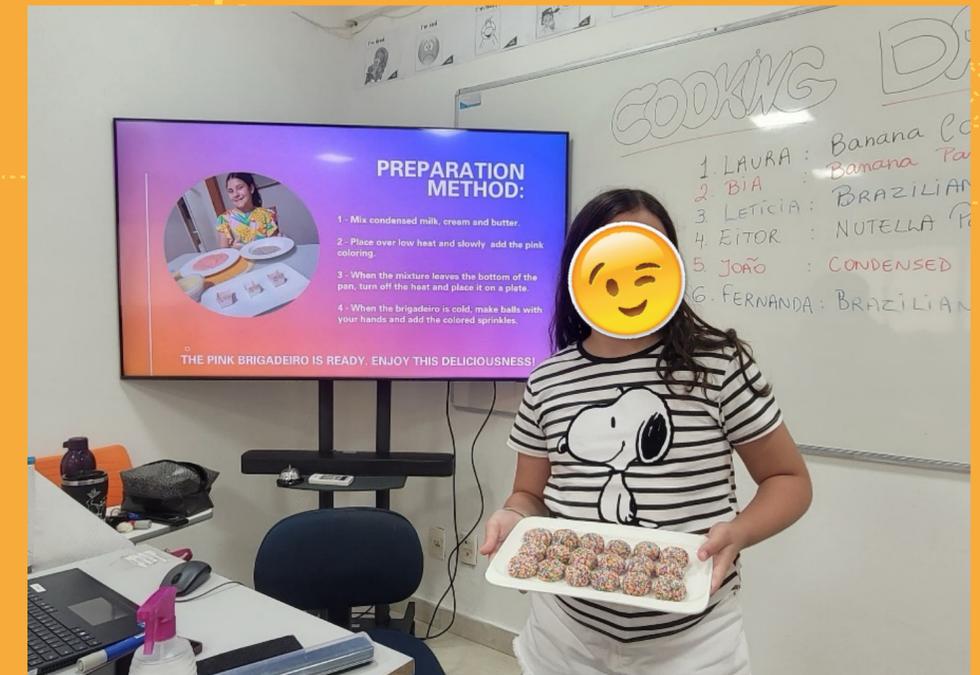
Outro aspecto muito interessante é que muitos alunos, que têm idades entre 10 e 12 anos, tiveram a oportunidade de aprender a manusear ferramentas digitais como *Microsoft PowerPoint*, *Canva*, ferramentas de Inteligência Artificial e *Google Slides* no processo de elaboração das suas apresentações, que ficaram bem originais e proporcionais às suas idades e desenvolvimento. Algumas se destacaram de forma surpreendente. A partir do momento que os alunos criaram e produziram o alimento, explicando o passo a passo, eles desenvolveram as competências de vocabulário, verbos, materiais, procedimentos e até cuidados relacionados à comida e o ato de cozinhar, de forma eficiente e prática. Assim sendo, a marca formativa da autonomia digital (elaborar, apresentar, compartilhar material no *WhatsApp*) e o aspecto também da colaboração e comunicação entre os alunos, uma vez que as apresentações foram todas compartilhadas em sala e no *WhatsApp* dentre todos os alunos da sala.

O aspecto da criatividade também tem que ser enfatizado, haja vista que eles escolheram o produto a apresentar, a ferramenta digital a ser utilizada e personalizaram suas apresentações (alguns incluíram as próprias fotos enquanto faziam as receitas).

Em resumo, o projeto foi divertido e um verdadeiro sucesso.



EVIDÊNCIAS | Aula Gourmet - Cozinhando em Inglês



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Equipes e ambientes de trabalho do cabelereiro: locais, espaços de atuação e legislação vigente para a infraestrutura do salão de beleza. Corta os cabelos aplicando técnicas de corte e finalização.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Realizamos um Projeto Integrador com a turma de Barbeiro (2024.204), turno noturno da unidade do Senac em Mossoró. A turma, em sua maioria, era composta por homens, alguns já com experiência profissional em diversos estabelecimentos. A temática escolhida foi “Barbearia Inclusiva: Acolhimento e Atendimento a Pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA)”. A necessidade de abordar esse tema surgiu após discussões com os discentes, que relataram dificuldades em atender a esse público em suas práticas profissionais. Um dos alunos, que trabalhava no Parque Municipal de Mossoró, compartilhou a angústia que sentia pela falta de informações sobre como lidar adequadamente com pessoas atípicas, um público com o qual a sociedade passou a ter contato frequente. Diante dessa realidade, a proposta foi amplamente aceita por todos.

Promover a inclusão de pessoas atípicas é essencial em todos os espaços, tornando essa temática extremamente relevante, pois incentiva a igualdade, a diversidade, a tolerância e contribui para a construção de uma sociedade mais justa e humanizada. Após a definição do tema, buscamos embasamento teórico para esclarecer dúvidas e fortalecer nosso conhecimento. Para isso, convidamos Poliana Amorim, uma fisioterapeuta pediátrica especialista em habilidades motoras e abordagem lúdica e personalizada, que trouxe diversas referências teóricas, estudos de caso e esclarecimentos, colaborando significativamente para a construção de novos saberes. Segundo os discentes, esse momento foi enriquecedor e proporcionou um suporte essencial para a atuação profissional com pessoas atípicas.

Em um segundo encontro, recebemos Davi, barbeiro e gestor de um salão jovem, referência na cidade por seu atendimento inclusivo. Ele compartilhou sua experiência com clientes atípicos, especialmente pessoas com TEA, exibiu vídeos ilustrativos e demonstrou técnicas que tornam sua barbearia um modelo de inclusão.

Após os estudos, os discentes elaboraram uma cartilha com diretrizes para tornar uma barbearia inclusiva. Como culminância do projeto, organizamos um atendimento real para pessoas com TEA na Unidade Senac. O evento contou com a presença de Davi, Poliana Amorim e da equipe pedagógica, das famílias dos modelos com TEA e de nossos discentes, que realizaram os cortes de cabelo. Recebemos suporte da pedagoga Fabrina Marques e equipe de apoio da unidade Senac Mossoró, que prepararam o espaço para garantir um ambiente acolhedor e adaptado às necessidades do público atendido. A barbearia foi organizada para oferecer conforto, ludicidade e segurança, utilizando brinquedos, modelos (bonecos) e instrumentos musicais.

Essa experiência foi marcante e de grande aprendizado para todos, especialmente para os discentes, que relataram, ao final da ação, o quanto ampliaram seus conhecimentos sobre inclusão, respeito, TEA e estratégias de atendimento. Dávida, assistente social, presidente de um coletivo de mães atípicas e mãe de dois dos modelos participantes, destacou a importância de ações como essa, enfatizando as inúmeras barreiras enfrentadas no dia a dia, como a falta de informação, acolhimento e preparo profissional. Ela compartilhou, inclusive, que seu filho não cortava o cabelo há quatro meses por não encontrar um profissional capacitado para atendê-lo adequadamente.

O projeto foi avaliado como relevante, pois além de colocar em evidência os conhecimentos estudados ao longo do curso, colaborou com o desenvolvimento das marcas formativas em evidência no Senac.



EVIDÊNCIAS | Barbearia Inclusiva - Aperfeiçoando Técnicas de Atendimento para Pessoas com TEA



ESTRATÉGIA 10.11



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Conhecimentos: Processos organizacionais: conceito, inter-relação e aplicabilidade. Habilidades: Gerenciar tempo e atividades de trabalho. Atitudes/valores: Postura profissional.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

A situação de aprendizagem aqui apresentada foi desenvolvida por alunos da Turma 2024.20.2 do curso de Aprendizagem Profissional de Qualificação em Serviços Administrativos. A atividade propôs a organização estruturada de uma campanha interna de comunicação publicitária, objetivando desenvolver habilidades de planejamento, execução e avaliação de campanhas internas de comunicação, promovendo o trabalho em equipe e a aplicação de conceitos administrativos em um contexto prático, tendo como produto de entrega final, um protótipo.

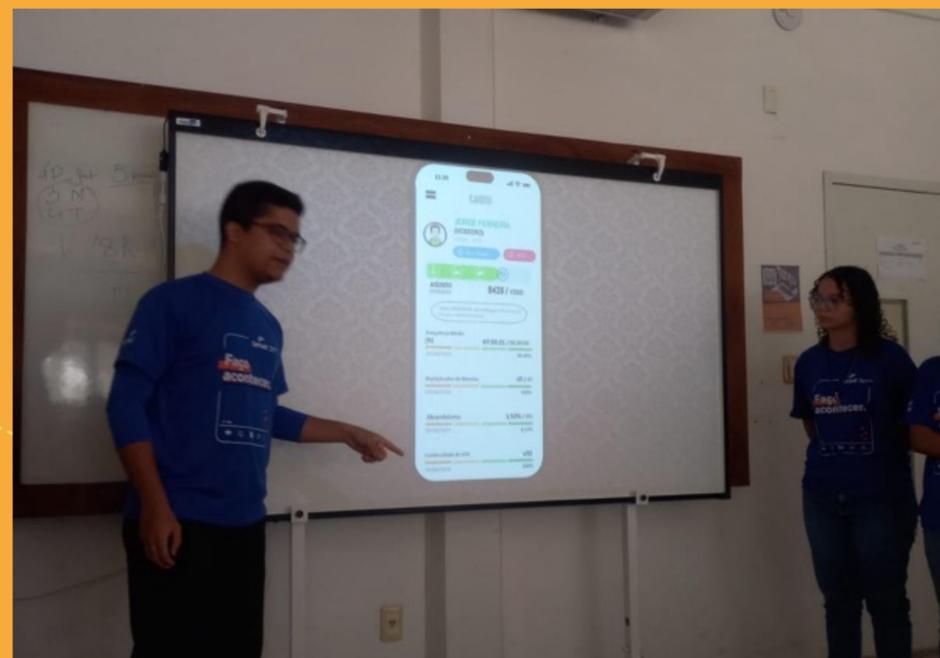
Em resposta ao desafio, a proposta do grupo foi o “Cakitu”, criado como uma solução inovadora projetada para otimizar o gerenciamento de atividades diárias. O protótipo se destacou por sua personalização avançada, integração inteligente com outras ferramentas e pela utilização de elementos de gamificação para incentivar a produtividade por meio de recompensas. Estão presentes, de forma integrada, elementos essenciais de metodologias inovadoras, como a *Cultura Maker* - os alunos foram incentivados a aprender fazendo, envolvendo-se ativamente na criação e desenvolvimento do protótipo “Cakitu”; Personalização do Ensino, cada aluno pôde contribuir com suas habilidades individuais, ajustando a solução proposta às necessidades específicas do grupo e da organização em questão; A Gamificação também desempenhou importante papel nas atividades dessa situação de aprendizagem, sendo utilizada como estratégia para incentivar a produtividade, por meio de um sistema de recompensas que promova o engajamento e a motivação dos colaboradores. A Adaptação de Metodologias Presenciais para a Virtualidade foi de grande relevância, pois instigou nos aprendizes a capacidade de transferir metodologias tradicionais para um ambiente virtual, garantindo a continuidade e eficiência dos processos em um contexto moderno de trabalho, auxiliado pelo uso de Inteligência Artificial (IA), para potencializar a aprendizagem e o desenvolvimento das atividades, complementada pela Simulação com treino de habilidades, seguido de *Debriefing*, em que os alunos puderam simular situações reais de campanhas internas de comunicação, exercitando o planejamento, execução e avaliação, o que permitiu uma análise crítica e reflexiva sobre os pontos fortes e as áreas de melhoria do projeto, garantindo assim uma aprendizagem mais profunda e consolidada.

De uma maneira geral, a integração desses elementos proporcionou uma melhor experiência de aprendizagem, preparando os alunos para enfrentar desafios práticos no ambiente corporativo, ao mesmo tempo que promoveu a inovação e o desenvolvimento de competências essenciais para o mercado de trabalho contemporâneo.

[Clique aqui para ver video sobre o projeto.](#)



EVIDÊNCIAS | Cakitu – Protótipo de Aplicativo para Integrar a Gestão de Processos Organizacionais



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Técnicas e tipos de atendimento: personalizados, diferenciados (idosos; crianças; pessoas com deficiência; gestantes).

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

A turma de Aprendizagem em Serviços de Supermercado vivenciou um itinerário rico na construção de saberes com o intuito de ampliar a própria abordagem e as reflexões necessárias acerca do tema inclusão e acessibilidade para o mundo do trabalho. Em um primeiro momento, em grupo, analisamos o conhecimento prévio dos alunos através de uma dinâmica com afirmações verdadeiras e falsas. Os aprendizes tiveram que analisar, debater e responder se tais afirmações eram “mito ou verdade”, baseado nas próprias concepções e conhecimento prévio. Após esse momento, desconstruímos muitos saberes superficiais ou equivocados trazidos pelos discentes.

No segundo momento, eles desenvolveram no *Forms* o questionário aplicado aos comerciantes da Cidade Alta com o intuito de perceber quais estratégias eram mais utilizadas para atender bem e de forma assertiva o público surdo. Na sequência, eles trouxeram as respostas dadas pelos entrevistados, apresentaram e analisaram os resultados concluindo que a maioria das estratégias e os conhecimentos são parcos ou equivocados. Em um terceiro momento, eles participaram de uma oficina em Libras e formularam frases de atendimento na língua de sinais pertinente ao contexto do cliente surdo em supermercados. Após a elaboração, os aprendizes criaram vídeos e antes da colocação das legendas, traduziram as sinalizações e verificaram a pertinência desta tradução. Fomentando e ampliando os saberes em Libras, pesquisaram quais seriam os sites do ramo supermercadista regional e nacional que traziam soluções de acessibilidade comunicativa. Concluíram que as ações são generalistas e que os aplicativos *Rybená* e *Hand Talk*, apesar de serem recursos essenciais, mostram-se como um investimento alto e que os segmentos regionais e de médio porte não trazem estes recursos.

Por fim, os alunos aprenderam sobre a cultura cega e as ações de habilitação e reabilitação aprendidas por uma Pessoa com Deficiência visual o que os capacita a ir e vir com autonomia em espaços diversos, assim como as estratégias de leitura e interpretação em Braille. Na oportunidade, os alunos pensaram em soluções e adequações para o *layout* dos supermercados que auxiliassem em uma acessibilidade plena para a pessoa com deficiência visual e utilizaram os aplicativos *Braille Tutor* e *Braille Academy* para analisar os pontos locais no prédio do Senac, apontando quais estavam corretos e quais precisavam de adequação. Estes mesmos aplicativos foram utilizados em espaços de comércio diversos. Tais pontos foram trazidos para a análise posterior em sala de aula.

No desenvolvimento desta competência, cumpre ressaltar que dentre as especificidades e os perfis de deficiência, os alunos escolheram se aprofundar um pouco mais sobre a cultura cega e surda, mas que aspectos das deficiências físicas e cognitivas, assim como as múltiplas deficiências, foram também abordados no primeiro momento na etapa da construção e desconstrução de saberes dos discentes.





Ambientes inclusivos - Escola Técnica Senac/RN

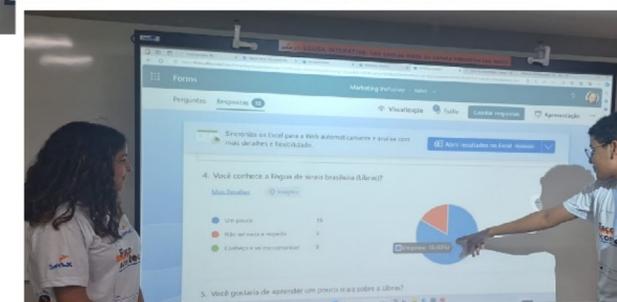
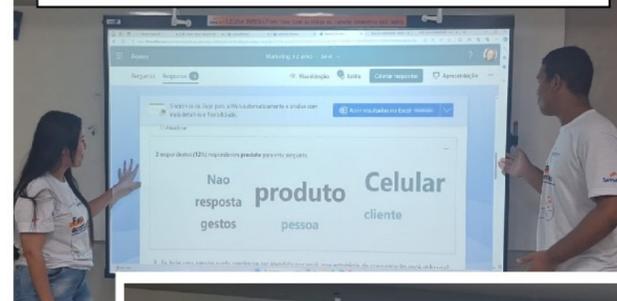


Vídeo com sinalização de atendimento ao cliente em Libras, por aprendiz Jhonathan Soares.

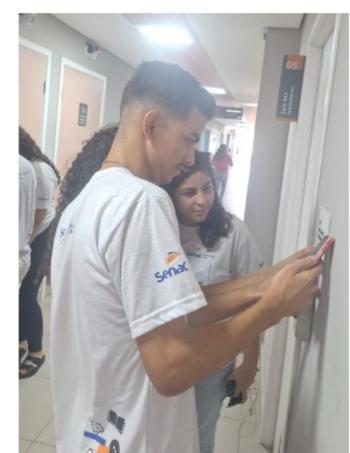
2024



Análise de dados coletados por meio de formulário (FORMS)



Checagem dos pontos em braille, utilizando os aplicativos Braille Tutor e Braille Academy



CEP: Alecrim

Instrutor: Carmem Pradella

Orientação pedagógica: Karoline Louise

Segmento e curso: Idiomas - Inglês - Express 3

Elementos de competência:

Speaking, Listening, Habilidades de leitura, Speech, Associação, Estímulo da oralidade.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

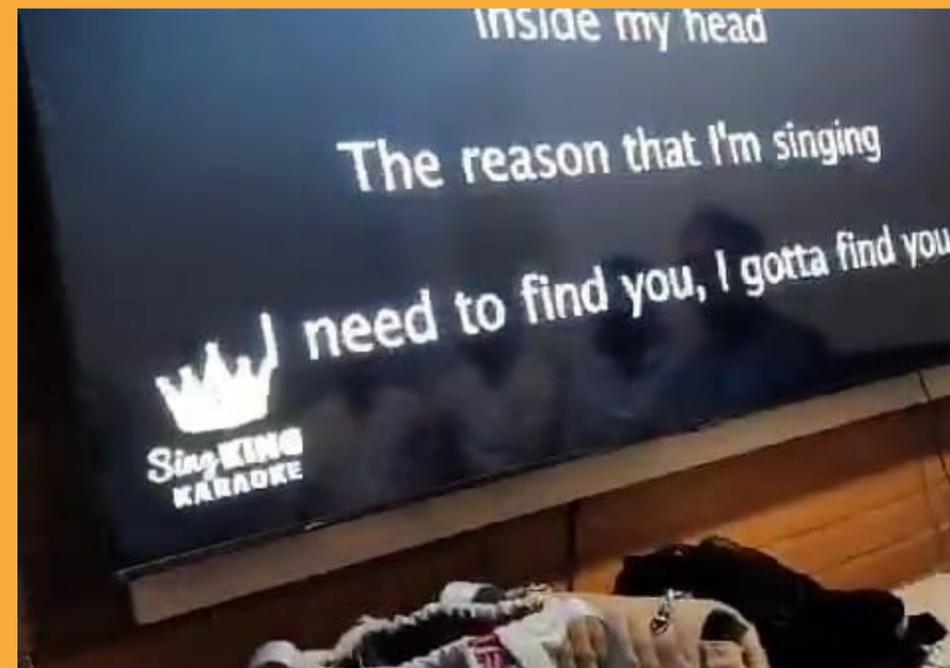
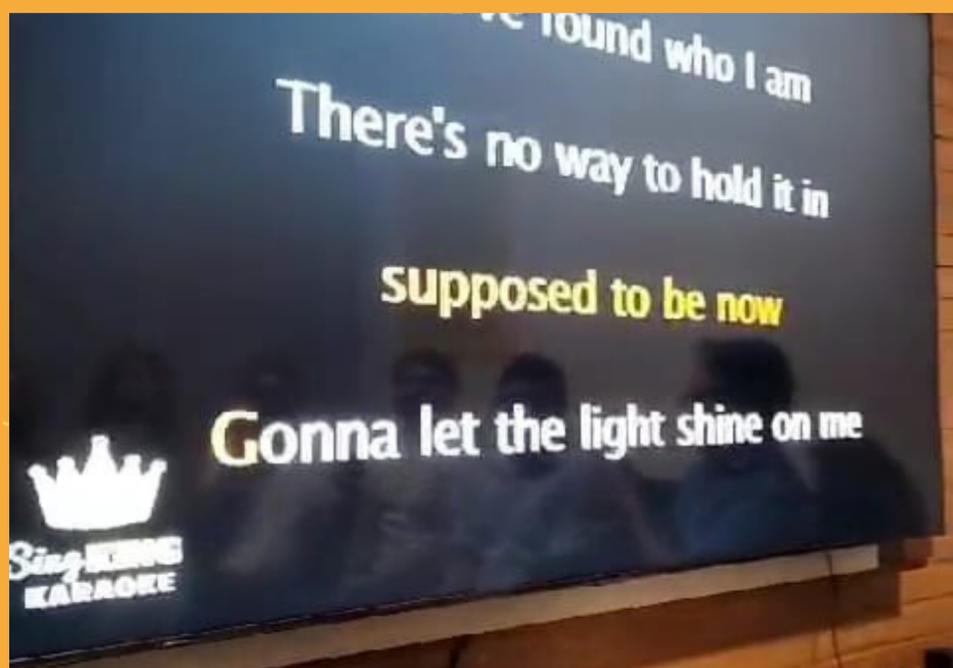
Realizamos uma aula de campo com foco na oralidade, na qual os alunos escolheram canções em inglês para se desafiarem cantando em um ambiente de karaokê exclusivo (somente nossa turma estava presente).

Levamos o grupo todo para uma noite diferente, regada por boa música, comidas e bebidas saudáveis. Os alunos adultos se aventuraram em um karaokê, escolhendo e interpretando suas canções favoritas. Foi um momento memorável, onde ficou evidente o interesse e a dedicação de cada um em cantar de forma natural, além da vontade de compartilhar com os colegas suas músicas internacionais prediletas. A confiança demonstrada ao pegar o microfone e se arriscar cantando em voz alta foi inspiradora. O entusiasmo e o envolvimento dos alunos foram contagiantes. Embora a atividade pudesse ter ocorrido em sala de aula, o fato de estarmos em um ambiente real tornou a experiência significativamente mais marcante e imersiva.

Praticar *speaking* por meio da música é uma das abordagens mais eficazes e memoráveis, pois está diretamente ligada ao componente afetivo. A música tem um poder único: ela desperta memórias, ativa emoções e cria conexões pessoais. Usar a música como recurso para desenvolver a fluência oral é fantástico, especialmente quando conseguimos incluir todos os alunos e nos conectar com seus gostos musicais.



EVIDÊNCIAS | Cantando em Inglês - Um Show de Oralidade



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Conhecimentos: comunicação assertiva, colaboração e cooperação. Habilidades: Comunicar-se em público de maneira assertiva; Identificar aspectos orais e não verbais expressos pelo interlocutor. Atitudes e Valores: Atitude propositiva no desenvolvimento do trabalho. Iniciativa em empreender melhorias e inovações.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

A aula dialogada em comemoração ao Dia Internacional da Mulher iniciou-se com uma reflexão sobre a importância histórica e social da data, destacando a valorização das mulheres na sociedade e o respeito à diversidade. Durante a discussão, os alunos foram incentivados a pensar criticamente sobre o papel das mulheres no ambiente escolar, familiar e na sociedade em geral. A troca de ideias fomentou um espaço de conscientização e debate sobre a igualdade de gênero e também a relevância de atitudes inclusivas no cotidiano.

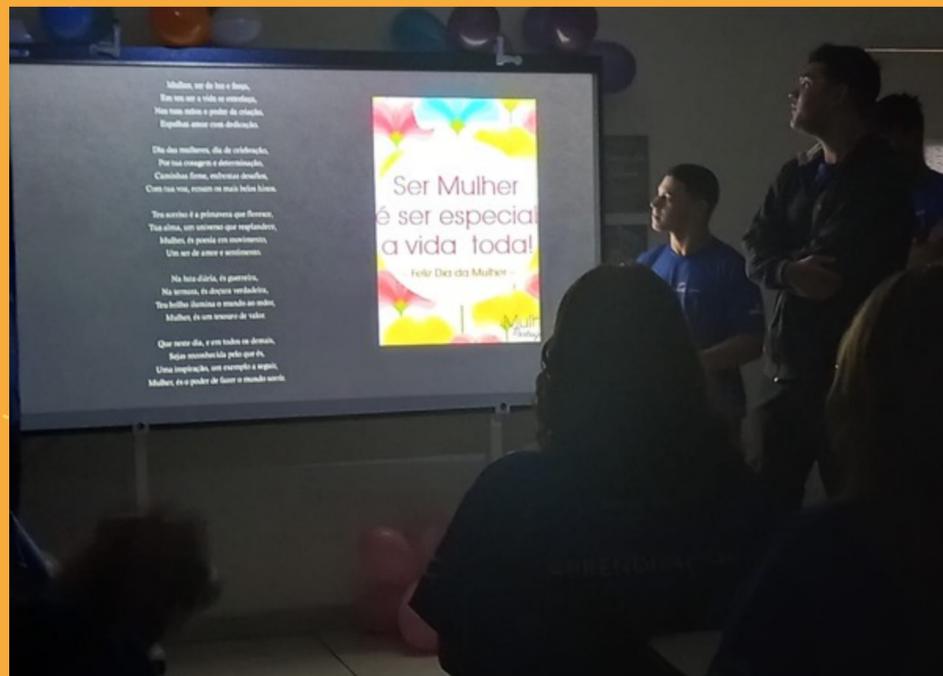
Como desdobramento prático dessa reflexão, foi proposto um desafio aos alunos: desenvolver uma ação significativa para celebrar o Dia Internacional da Mulher, com a participação ativa de todos. A turma foi dividida em dois grupos, com responsabilidades distintas e atividades realizadas em salas separadas.

Grupo 1 – Alunos do Sexo Masculino (Organizadores da Homenagem): Os meninos assumiram a responsabilidade de organizar uma homenagem surpresa para as alunas. Trabalhando em equipe, eles tiveram como foco a criação de uma ação criativa e impactante, aplicando conceitos de comunicação assertiva, colaboração e cooperação. Utilizando ferramentas colaborativas, os alunos planejaram cada detalhe da homenagem, explorando técnicas de expressão verbal e não verbal para garantir uma apresentação envolvente e significativa. Grupo 2 – Alunas (Oficina de Empoderamento): Enquanto a surpresa era preparada, as alunas participaram de uma oficina focada em temas como autoestima, empoderamento feminino e trabalho em equipe. A atividade, previamente planejada, proporcionou um espaço de reflexão sobre a importância das mulheres na sociedade e permitiu o compartilhamento de experiências e vivências pessoais, fortalecendo os laços de sororidade e autoconfiança.

Ao final da aula, as alunas foram surpreendidas com uma homenagem especial organizada pelos meninos. A celebração contou com músicas, poemas, painéis temáticos e a entrega de chocolates, em um gesto simbólico de reconhecimento e respeito. A ação coletiva promoveu a integração entre os alunos, desenvolvendo não apenas habilidades técnicas de comunicação e colaboração, mas também reforçando a valorização da diversidade e o respeito mútuo. Essa experiência pedagógica criativa e significativa possibilitou uma celebração genuína do Dia Internacional da Mulher, promovendo a construção de uma cultura de igualdade e respeito dentro e fora da sala de aula.



EVIDÊNCIAS | Celebrando o Empoderamento - Igualdade e Inclusão em Ação



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Falar sobre hábitos alimentares, descrever como preparar uma receita; Produzir vídeos seguindo uma *thread*.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Uma das unidades do livro didático do nível Young 3 falava sobre comidas. Com isso em mente, propus dois projetos para explorar mais a temática, adaptando os recursos disponíveis para a realidade de cada turma: uma on-line e outra presencial.

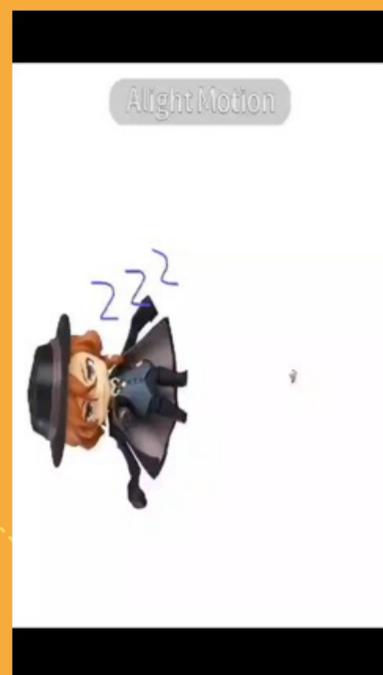
Na turma on-line, apresentei aos alunos uma thread comum nas redes sociais atualmente: vídeos curtos nos quais os criadores de conteúdo mostram o que comem em um dia. Como tarefa de casa, pedi que eles fizessem vídeos similares aos modelos vistos, mas ficando livres para usar a criatividade. Como resultado, os alunos abordaram seus vídeos de diferentes maneiras (utilizando fotos próprias ou de domínio público, ou mesmo criando avatares e animações). A exibição do material produzido foi bem-sucedida e os alunos puderam refletir sobre seus hábitos alimentares.

Já na turma presencial, os alunos ficaram encarregados de trazer um prato para compartilhar com os colegas em um lanche coletivo, além de explicar como a receita é feita (ingredientes e passo a passo). O resultado foi surpreendente, tanto pela demonstração de talentos culinários por parte dos alunos quanto pela integração proporcionada à turma.

Esse momento destacou a cooperação entre os participantes, que se ajudaram mutuamente durante as apresentações e explicações, fortalecendo o espírito de colaboração e aprendizagem coletiva.



EVIDÊNCIAS | Comida para Reflexão - Falando Inglês Através de Receitas



The food that I eat in a normal day

Júlio César Santos Cândido



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Comunicação: conceito e elementos; Comportamento do novo consumidor; Técnicas de atendimento ao clientes; Suporte ao profissional: utilização de sistemas, dispositivos e aplicativos, dentre outros.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

A turma 132/23 do curso de Aprendizagem Profissional em Serviços Comerciais iniciou sua formação pelo módulo de operador de telemarketing, e diante da tendência atual de atendimentos realizados por meio de *Chats* e *WhatsApp*, na UC 2 “Elaborar a Venda” foi vivenciada a atividade “Entenda e atenda no *Chat*”, que consiste na criação de um simulador de atendimento utilizando o *ChatGPT*. Foi criado um *prompt* que permitiu que os alunos interagissem com diversos perfis de clientes, pois ele criava diálogos distintos em tempo real com *personas* diversas e com uma infinidade de questionamentos. Na última etapa do modelo do simulador, o final do diálogo, “o cliente” responde a uma pesquisa de satisfação do atendimento e sugere melhorias ao atendente. Alguns dos perfis de clientes explorados foram: agressivo, questionador e com dificuldade de compreensão. Importante destacar que, por se tratar de uma ferramenta de comunicação escrita, é possível incluir na proposta pessoas com deficiência auditiva. A atividade promoveu a utilização da Inteligência Artificial de forma construtiva e incentivou o aprendizado ativo da turma, sendo verificado 100% de engajamento ao explorar múltiplos elementos de competência, como especificado abaixo.

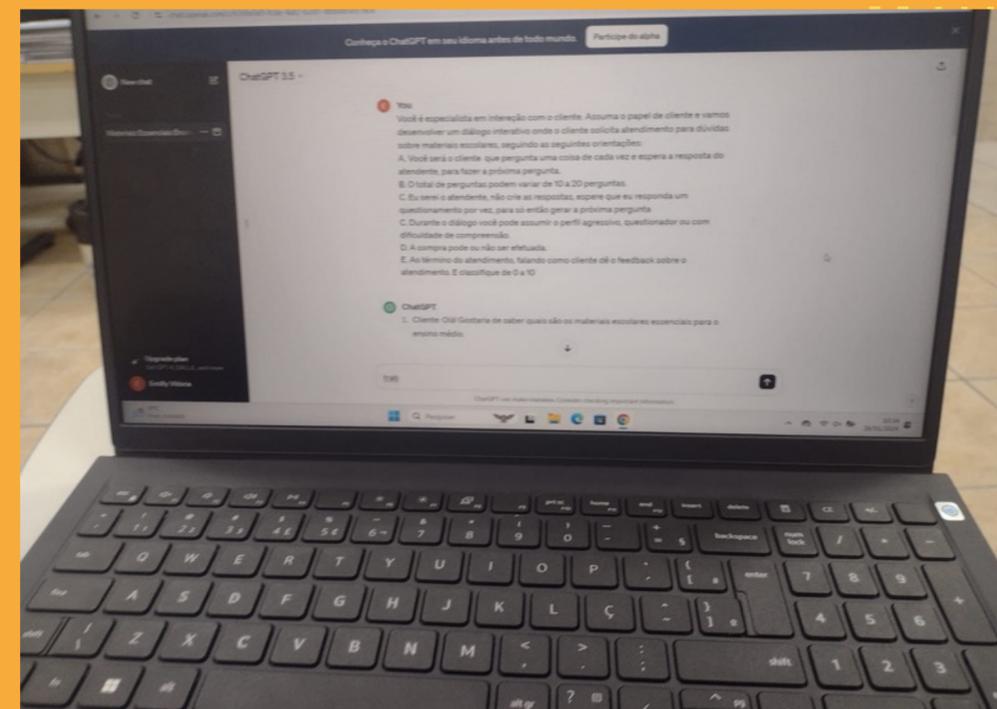
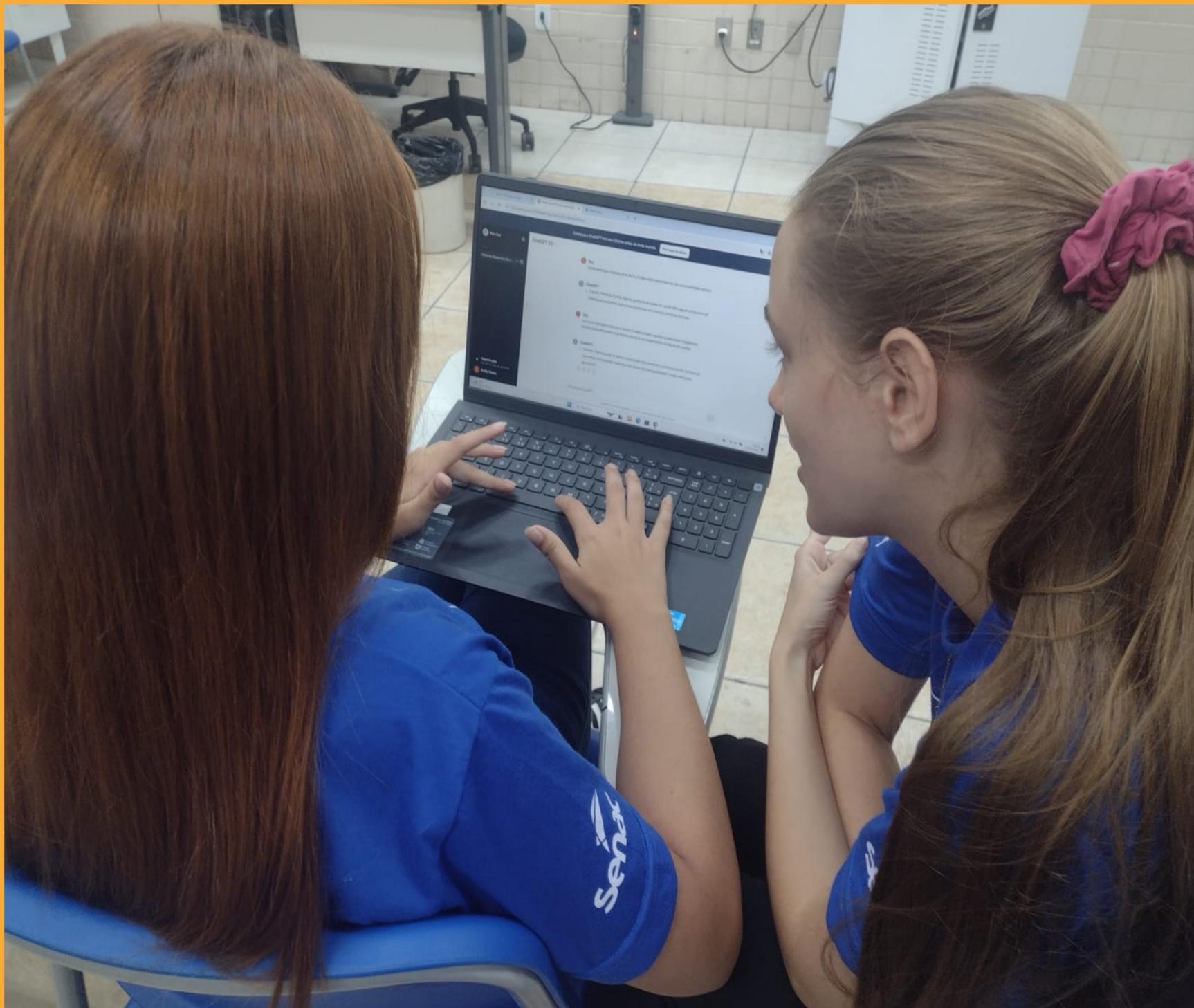
Conhecimentos: Comunicação: conceito e elementos; Parâmetros da língua padrão: coerência e coesão textual; Mercadorias, produtos e serviços: formas de apresentação; Comportamento do novo consumidor: fatores internos e externos que influenciam a decisão de compras; Técnicas de atendimento ao clientes; Suporte ao profissional: utilização de sistemas, dispositivos e aplicativos. Habilidades e atitudes: Comunicar-se de maneira assertiva; Identificar necessidades do cliente; Interpretar documentos e rótulos de mercadorias, produtos e serviços; Efetuar cálculos matemáticos no processo de vendas; Negociar no processo de venda; Utilizar diferentes canais de vendas; Respeito à diversidade; Cordialidade no trato com as pessoas; Empatia no trato com as pessoas; Responsabilidade e comprometimento com os acordos estabelecidos; Proatividade no atendimento e na resolução de problemas no processo de vendas.

É possível perceber que dentre todas as marcas formativas do Senac fomentadas, evidenciaram-se 3: colaboração e comunicação, criatividade e atitude empreendedora e autonomia digital. A experiência foi de grande relevância para o desenvolvimento profissional dos alunos, pois não apenas abordou as competências necessárias para o atendimento ao cliente, mas também integrou a tecnologia de forma inovadora no processo de aprendizado. A interação com diferentes perfis de clientes por meio do simulador de ChatGPT estimulou a empatia, a capacidade de adaptação e a criatividade dos estudantes, preparando-os para enfrentar os desafios do mercado de trabalho contemporâneo.

Ao final do módulo, ficou evidente que a turma 132/23 não apenas absorveu conhecimentos teóricos, mas também aprimorou habilidades práticas e atitudes essenciais, saindo mais preparada para oferecer um atendimento de excelência, independentemente do canal utilizado. Essa experiência reflete o compromisso do Senac em formar profissionais aptos a se destacarem em um ambiente em constante evolução.



EVIDÊNCIAS | Competências em Foco - Simulador de Atendimento com ChatGPT para Telemarketing



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Denilson da Costa Alves

Orientação pedagógica: Tayanne Ferreira

Segmento e curso: Turismo – Técnico em Hospedagem

Elementos de competência:

Conhecimentos: Fundamentos do Evento; Tipos de Eventos; Operacional do Evento: Cerimonial e Protocolo; como organizar, planejar e executar um evento. Habilidades: Comunicar-se de maneira assertiva; Organizar espaços para eventos; Recepcionar convidados. Mediar conflitos nas situações de trabalho. Atitudes: Neutralidade na condução de conflitos; Cordialidade no trato com as pessoas; Comprometimento com o 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

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

A atividade prática foi realizada em 29/08/2024, como parte da Unidade Curricular 13 (Planejar e Operacionalizar Eventos em Meios de Hospedagem) do curso Técnico em Hospedagem (turma 01) - Escola Barreira Roxa. O evento teve como temática "Assertividade na Comunicação Interpessoal" e contou com a palestra "O Sabor da Comunicação Assertiva - Feedback Sanduíche".

Nas primeiras aulas da UC 13, foram estudados métodos e técnicas de planejamento e organização de eventos, abordando tipos de eventos, características, público-alvo, objetivos, cronograma e demais elementos essenciais para sua execução. Com base nesses conhecimentos, propus aos alunos o desafio de planejar e realizar um evento como atividade final da unidade, estabelecendo alguns requisitos obrigatórios: O evento deveria ocorrer no espaço de convivência da escola Barreira Roxa; O público-alvo seria a turma 02 do curso Técnico em Hospedagem, objetivando promover a integração entre os estudantes; O evento deveria estimular a criatividade, o protagonismo, as técnicas de comunicação, a colaboração, as relações interpessoais e o trabalho em equipe.

Durante as aulas iniciais, apresentei um modelo de roteiro de projeto de eventos, extraído do material de estudo, contendo os 20 principais pontos para planejamento e execução. Os alunos preencheram esse roteiro em sala e, a partir dele, desenvolveram a estrutura do evento. De forma assíncrona, revisaram, ajustaram e excluíram elementos para facilitar a organização. Com o roteiro definitivo aprovado, os alunos se dedicaram, de maneira independente, à execução do evento, recebendo apenas orientações pontuais do instrutor à distância. Eles optaram por realizar uma palestra, e organizaram desde a estrutura física do espaço e equipamentos de mídia até a produção de materiais de apoio. Ademais, criaram cartazes para divulgação virtual, organizaram o credenciamento, confeccionaram crachás para os participantes, promoveram sorteios de brindes e custearam um *coffee break*.

A palestra ocorreu pontualmente às 10h do dia 29/08/2024. A turma 02 foi recepcionada, e o evento também contou com a presença de colaboradores da escola e instrutores de outras áreas. A temática abordou técnicas de comunicação assertiva, boas práticas para relações interpessoais e incentivo ao desenvolvimento profissional. A palestrante convidada foi Lilian Mendonça, especialista na área, que era também aluna da turma organizadora. Cerca de 30 a 35 pessoas participaram do evento, incluindo 22 alunos da turma 02. Ao final, os participantes responderam a uma pesquisa de satisfação, resultando em uma média de 4,47 pontos em uma escala de 0 a 5. Esse *feedback* foi analisado no pós-evento, visando aprimoramentos futuros.

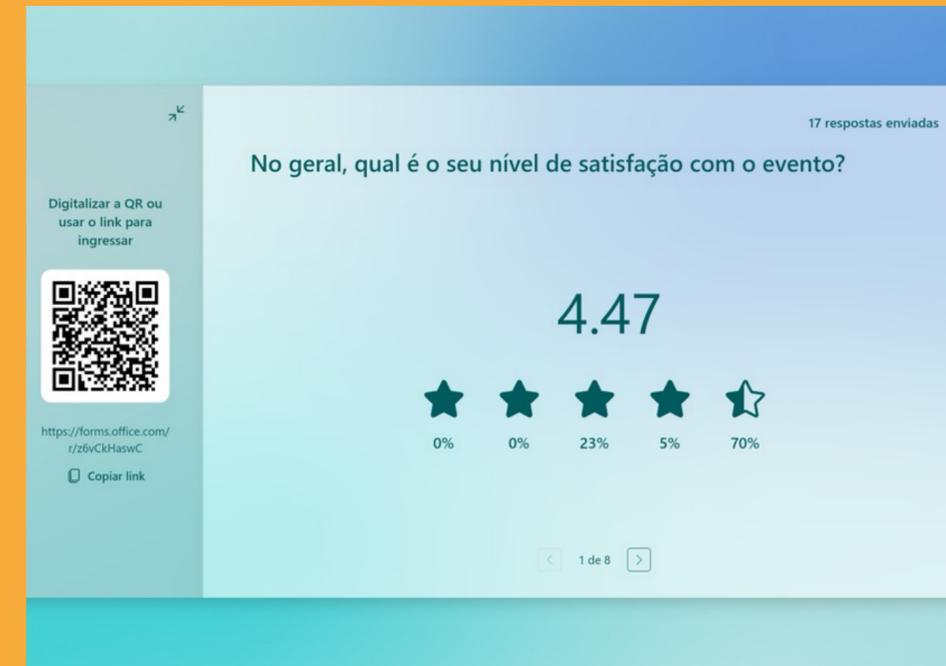
Após o encerramento da atividade, o instrutor realizou uma sessão de *feedback* em sala, destacando aspectos positivos e pontos de melhoria. Como produto final, os registros fotográficos e em vídeo da palestra foram utilizados para a elaboração de um compilado dos melhores momentos, fortalecendo e encorajando para novas práticas pedagógicas inovadoras desenvolvidas pelos alunos Senac do CEP Barreira Roxa.



EVIDÊNCIAS | Comunicação Assertiva em Cena - Planejamento de Eventos na Hotelaria

5.2 - Endereço	Av. Senador Diniz de Menezes
5.3 - Cidade e estado	Natal / RN
6 - Tema do evento	Comunicação Assertiva e Feedback
7 - Objetivos (o que se pretende alcançar com o evento)	melhorando a comunicação interpessoal
7.1 - Geral	Assertividade na comunicação interpessoal
7.2 - Específicos	Feedback, gestão de conflitos, negociação
8 - Justificativa (por que a realização do evento é importante)	Atualização e desenvolvimento
9 - Público-alvo (perfil e número previsto de participantes)	Alunos e colaboradores
10 - Descrição do evento	15h palestra - 15:40 às 17h coffee break - 18h coffee
11 - Período de realização do evento e horário	29/08 - 15h às 18h
12 - Programação preliminar do evento	19/08 - reunião com a comissão organizadora
13 - Taxa de inscrição e/ou ingresso	16h30 - 18h
13.1 - Ingresso (valores de acordo com o local)	gratuito
13.2 - Inscrição (gratuita e/ou preços previstos e prazos)	gratuito
13.3 - Outros	
14 - Recursos necessários	
14.1 - Recursos humanos	10 pessoas
14.2 - Recursos materiais (administrativo)	salão, microfone, projetor, cadeiras
14.3 - Materiais de divulgação	banner, cards, mídia social
14.4 - Recursos audiovisuais e equipamentos	14.5
14.5 - Diversos	
15 - Instalações (descrição e localização dos espaços físicos que serão utilizados pelo evento)	Área de convivência
16 - Serviços (transporte, hospedagem, alimentação, sonorização, decoração e outros)	

b) Específicos	Feedback, técnicas de comunicação assertiva e com clareza das informações para o profissional de hospedagem.
8 - Justificativa (por que a realização do evento é importante)	Aprimorar e comunicação mediando conflitos
9 - Público-alvo (perfil e quantidade de participantes)	Alunos do turno da manhã de técnicos em hospedagem
10 - Descrição do Evento	O evento contará com uma palestra e um coffee break
11 - Período de Realização e horário	29/08 - 10h as 12h (Incluindo desmontagem)
12 - Programação preliminar do evento	Montagem em auditório, mise en place do coffee break.
13 - Taxa de inscrição/ingresso	A participação é gratuita e aberta ao público. Não é necessário realizar inscrições previa.
a) Ingresso (valores de acordo com o evento)	
b) Inscrição (gratuita?)	
14 - Recursos necessários	
a) Recursos Humanos	-Palestrante: Lillian Mendonça, que conduzirá a palestra.
b) Recursos Materiais (administrativos)	- Equipe de Apoio: Alunos da turma de Técnico em Hospedagem para ajudar na organização, recepção, e suporte técnico.
c) Materiais de divulgação	- Moderador: Professor Denilson
d) Recursos audiovisuais e equipamentos	- Espaço do Evento: Área de convivência do Senac Barreira Roxa com capacidade suficiente para o público esperado.
e) Diversos	- Pranchão e cadeiras. - Microfone, Caixas de Som. - Projetor e Tela, Computador/Notebook (Palestrante vai levar)



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Competências socioemocionais, tecnologias.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Na turma de intensivo Elementary, propus uma prática educacional inovadora que integrou dois tópicos complementares: competências socioemocionais e inteligência artificial. Iniciei a aula com uma pergunta geradora: “Por que precisamos de emoções?”. Como o filme “Divertidamente 2” havia sido lançado recentemente, utilizei-o para contextualizar a discussão e conectá-la à vida prática. Os alunos foram convidados a refletir sobre qual emoção eles mais se identificavam e por que as emoções são essenciais, aproveitando o momento para introduzir novo vocabulário, como o exemplo de ansiedade e a expressão “*emotional baggage*”.

Após essa introdução, conduzimos uma discussão sobre a importância das emoções, que culminou na apresentação de uma situação-problema. Propus um caso fictício de uma pessoa que enfrentava altos níveis de estresse e ansiedade devido à sua profissão como corretor de bolsa de valores. Os alunos receberam duas alternativas para analisar: a supressão das emoções ou a aceitação das mesmas, acompanhada da prática de autorregulação.

A turma foi dividida em dois grupos para debater as alternativas, e cada grupo recebeu *prompts* específicos para realizar pesquisas no *ChatGPT* (vide evidências). Na criação desses *prompts*, solicitei que o *ChatGPT* citasse autores renomados e relevantes na área em questão, proporcionando aos alunos argumentos de autoridade e embasamento teórico. Esse recurso foi essencial para que eles desenvolvessem uma visão crítica, indo além da simples reprodução de ideias.

Essa prática foi integradora, pois uniu duas áreas de conhecimento distintas e incentivou os alunos a utilizarem a inteligência artificial em um estudo de caso realista. O processo promoveu o protagonismo dos estudantes na construção do aprendizado, permitindo que formassem opiniões fundamentadas e críticas sobre a situação apresentada. Assim, consolidou-se um ambiente de aprendizado ativo e reflexivo, com foco no desenvolvimento de competências socioemocionais e no uso ético e eficaz da tecnologia.





Why do we have emotions?



What do you know as “emotional baggage?”

Situation:

John is very stressed and anxious all the time because of his routine at work. He is a stockbroker.
What is the solution for this?

Prompt Group A - [in a situation where I am a stock broker and feel very stressed give me arguments showing it is better to suppress my emotions to work harder. Quote important personalities to input authority to my arguments]

Prompt Group B - [in a situation where I am a stock broker and feel very stressed give me arguments showing it is better to deal with my emotions and self regulate to work harder. Quote important personalities to input authority to my arguments]

Results Prompt A

- Suppressing emotions to work harder, especially in high-stress environments like stock brokering can be seen as a pragmatic approach that many successful individuals have adopted. While emotional suppression isn't universally recommended, focusing on its potential benefits can be argued effectively. Here are some points and quotes to support this view:
 - Clarity of Thought:** Suppressing emotions can lead to clearer, more rational decision-making. Emotions can cloud judgment, leading to impulsive decisions rather than calculated ones.
 - Quote:** "Keep your emotions in check, and you will make better decisions." — Warren Buffett, one of the most successful investors in history, has often emphasized the importance of controlling emotions in investment.
 - Resilience and Focus:** Emotional suppression can help maintain focus and resilience during tough times. When emotions are set aside, you can concentrate on the task at hand, pushing through difficulties without being bogged down by stress.
 - Quote:** "Success is not final, failure is not fatal. It is the courage to continue that counts." — Winston Churchill. His words highlight the importance of pushing through challenges, which can sometimes mean setting aside emotions.

Results prompt B

- Dealing with emotions and practicing self-regulation can be highly beneficial in a high-stress profession like stock brokering. This approach not only enhances performance but also contributes to long-term well-being. Here are some arguments to support the idea that it's better to deal with emotions and self-regulate, along with quotes from important personalities:
 - Enhanced Decision-Making:** Acknowledging and regulating emotions can lead to better decision-making. Emotions are a natural part of human cognition, and understanding them can prevent impulsive actions and lead to more thoughtful choices.
 - Quote:** "Emotions are an essential part of the human experience. Learning to regulate them is the key to making better decisions." — Daniel Goleman, author of "Emotional Intelligence."
 - Sustainable Performance:** Dealing with emotions rather than suppressing them can prevent burnout. When you understand and manage your stress, you can maintain high levels of performance over the long term.



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Ana Christina Roque dos Santos Lobato

Orientação pedagógica: Tayanne Ferreira

Segmento e curso: Turismo – Técnico em Hospedagem

Elementos de competência:

Gestão de Equipes: Trabalho em Equipe, Liderança e Motivação; Saúde e Segurança no Trabalho, EPIs e EPCs.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Sabe-se que no mundo contemporâneo, o Setor de Governança é essencial para o sucesso da hotelaria, pois afeta diretamente a experiência do hóspede e a imagem dos meios de hospedagem. No entanto, os desafios enfrentados pelos profissionais do referido setor, como manutenção da qualidade dos serviços, trabalho em equipe e o cumprimento de normas de saúde e segurança no trabalho, requerem uma formação contínua e atualizada.

A partir disso, faz-se necessário mencionar que é atribuição do referido departamento promover essa formação. Diante desse cenário, esta prática inovadora surgiu, a fim de conectar os conhecimentos teóricos adquiridos pelos alunos do curso Técnico em Hospedagem, com as práticas reais do setor de Hospitalidade, em especial, do Setor de Governança. Ao realizar a atividade, os alunos tiveram a oportunidade de aplicar conhecimentos sobre processos, técnicas e comportamentos profissionais em um ambiente real de trabalho. A atividade consistiu na elaboração de um encontro dos alunos com a equipe de Governança do Hotel-Escola Barreira Roxa. Esse momento é resultado de um projeto intitulado: “Conexão Governança: Aperfeiçoando conhecimentos e habilidades na Hospitalidade”, que visa desenvolver atividades - que estejam alinhadas com a UC15 -, com a equipe de Governança.

O Objetivo Geral da atividade: “Desenvolver e executar uma capacitação para a equipe de Governança do Hotel-Escola Barreira Roxa”. Como Objetivos Específicos: Planejar e organizar uma capacitação que envolva os alunos e a equipe de governança do hotel, abordando temas essenciais como o Trabalho em equipe, Motivação e Saúde e Segurança no trabalho; Aprimorar as habilidades nos alunos, tais como: comunicação, liderança, criatividade e resolução de problemas, enquanto aplicam conceitos teóricos em um contexto real; Reconhecer a importância da equipe de governança, promovendo um momento de integração e aprendizado mútuo entre profissionais e alunos e Fomentar a reflexão crítica sobre os desafios do trabalho no contexto contemporâneo. Para a realização da atividade, a turma foi dividida em duas equipes e cada uma ficou responsável em conduzir um momento. Para isso, realizaram pesquisa e elaboraram o material visual, bem como planejamento de cada etapa. Noutras palavras, assumiram o protagonismo no processo de ensino-aprendizagem.

Como resultado, foram desenvolvidas atividades como: dinâmicas de integração e de trabalho em equipe, exposições dialogadas para ambas as temáticas (com o auxílio de apresentação de slides), exibição de vídeos (produzidos pelos próprios alunos), rodas de conversa e a elaboração de um flyer, compartilhado com os presentes etc. É importante destacar que toda atividade foi realizada em um espaço dentro do próprio hotel, o que contribuiu para dar ainda mais realismo à ação. Por fim, essa atividade não apenas visou integrar teoria e prática, mas também fortalecer o papel da educação técnica na formação de profissionais qualificados e preparados para os desafios do mercado hoteleiro, tudo em consonância com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), especialmente o ODS 4 (Educação de Qualidade) e ODS 8 (Trabalho Decente e Crescimento Econômico).





A importância dos EPIs

Os Equipamentos de Proteção Individual são essenciais para proteger as camareiras e servidores gerais (SG) contra acidentes, doenças e outros riscos ocupacionais. Porém, nem todos dão a devida importância.

7 qui estão os principais EPIs recomendados para esses profissionais:

Luvas de Proteção:
Função: Proteger as mãos contra produtos químicos, agentes de limpeza, sujeira, cortes e perfurações.
Tipos de material: Luvas de látex, nitrilica ou vinil, dependendo do tipo de produto manuseado.

Máscara:
Função: Inibir a inalação de produtos químicos e poeira.
Tipos: Máscaras descartáveis (PFF1 ou PFF2) ou reutilizáveis, dependendo do risco.



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

1 - Cargos/ocupações/organograma dos envolvidos nas operações de movimentação de carga. 2 - Fases do recebimento de equipamentos, materiais e produtos: entrada, conferência qualitativa, quantitativa e regularização.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

A situação de aprendizagem consistiu na construção colaborativa de um estoque de mercadorias de supermercado no ambiente virtual do *Minecraft Education*. Para isso, a turma foi dividida em seis grupos de seis alunos, e cada grupo ficou responsável por projetar e construir uma parte específica do estoque. O intuito era que as partes, quando concluídas, se integrassem para formar um estoque completo. O diferencial dessa atividade foi a ênfase no trabalho colaborativo, em que cada grupo precisava se comunicar de forma eficiente e positiva com os demais, garantindo que todas as partes se conectassem de maneira harmoniosa e que o projeto global fosse bem-sucedido.

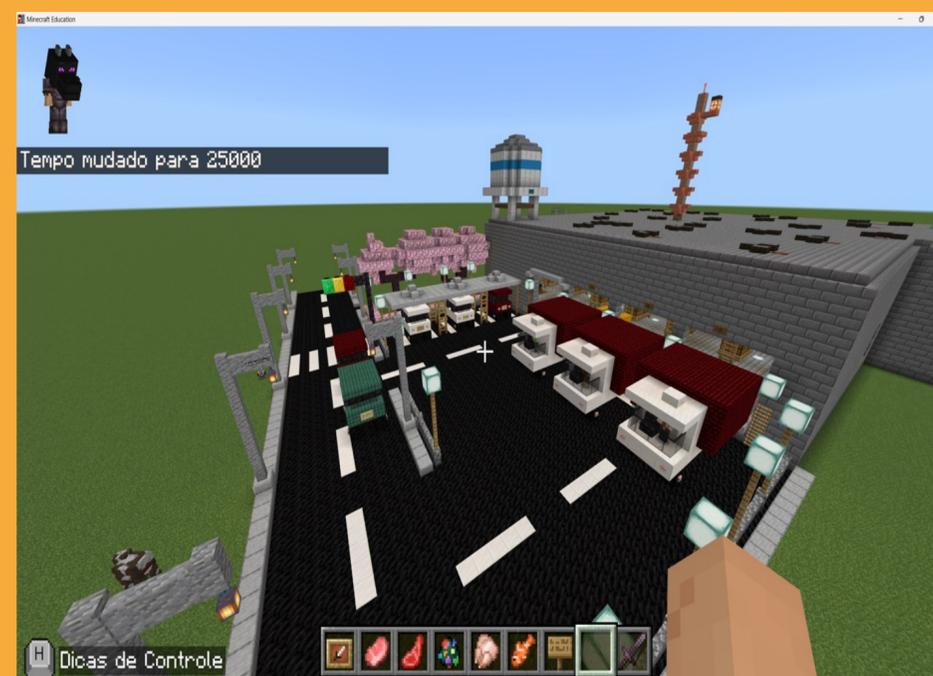
A atividade buscou aplicar conceitos abordados em aulas anteriores, como *layout* de estoque, endereçamento e organização, permitindo que os alunos visualizassem esses princípios em prática. Além disso, a construção no *Minecraft Education* proporcionou um ambiente de resolução de problemas, onde os alunos tiveram que superar desafios relacionados ao espaço, às regras de *layout* e à coerência na organização entre os grupos. Outro ponto importante foi a inserção de *NPCs* (personagens não jogáveis) representando funcionários do estoque, o que ajudou a simular a rotina de um ambiente real de trabalho.

Além de desenvolver habilidades técnicas sobre gestão de estoques, a atividade incentivou o compartilhamento de ideias, a cooperação entre grupos e a resolução conjunta de problemas. Ao final, o objetivo era que todos os grupos atingissem um único propósito: construir um estoque de mercadorias de supermercado coeso e funcional, alinhado com as normas e boas práticas discutidas nas aulas anteriores.

O objetivo da aula foi promover a colaboração entre os alunos na construção de um estoque de supermercado no *Minecraft Education*, aplicando conceitos de *layout*, endereçamento e organização de estoques. A experiência reforçou a importância da colaboração, comunicação positiva e aplicação prática dos conceitos teóricos, proporcionando aos alunos uma vivência dinâmica e imersiva de aprendizado, próxima da realidade do mercado de trabalho.



EVIDÊNCIAS | Construção Colaborativa de Estoque no Minecraft Education



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Oralidade; Competência de fala em língua inglesa; Primeiras conversas em um segundo idioma.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

O uso da Inteligência Artificial como uma ferramenta inovativa dentro processo de ensino-aprendizagem é um assunto que está na "ordem do dia" e vem ganhando espaço nas mídias e nas salas de aula desde o ano de 2023. Com isso, diferentes práticas pedagógicas já utilizam a IA como uma ferramenta generativa de ideias ou potencializadoras do aprendizado de conteúdo.

Dentre as IAs mais utilizadas, tem-se o *ChatGPT* como a mais proeminente em números de usuários. No estudo de Idiomas, o *ChatGPT* já vem sendo empregado em práticas de produção de textos e integração em projetos para consultas de conteúdos, tendo assim o texto escrito como o *output* principal. Entretanto, para o recurso textual, o *ChatGPT* ampliou sua gama de ferramentas, tendo o modo de voz habilitado para a versão gratuita do aplicativo desde 2023.

Aproveitando o "calor do momento", o uso do modo de voz do *ChatGPT* para aplicação na prática oral de um novo idioma é uma novidade que já vem sendo aplicada em algumas práticas pedagógicas. Por isso, foi idealizada e aplicada na turma do Curso de Inglês – Express 1, com alunos adultos, uma oficina de prática de oralidade em inglês, a fim de estimular a competência do *Speaking* e a redução da ansiedade para falar uma segunda língua. Estudos como o de *Hayashi e Sato (2023)* já apontam que o uso da IA é muito positiva para desenvolver a segurança dos estudantes e reduzir a ansiedade no momento da fala de uma língua não-nativa. Para a realização da Oficina de *Speaking* foram aplicadas as seguintes etapas:

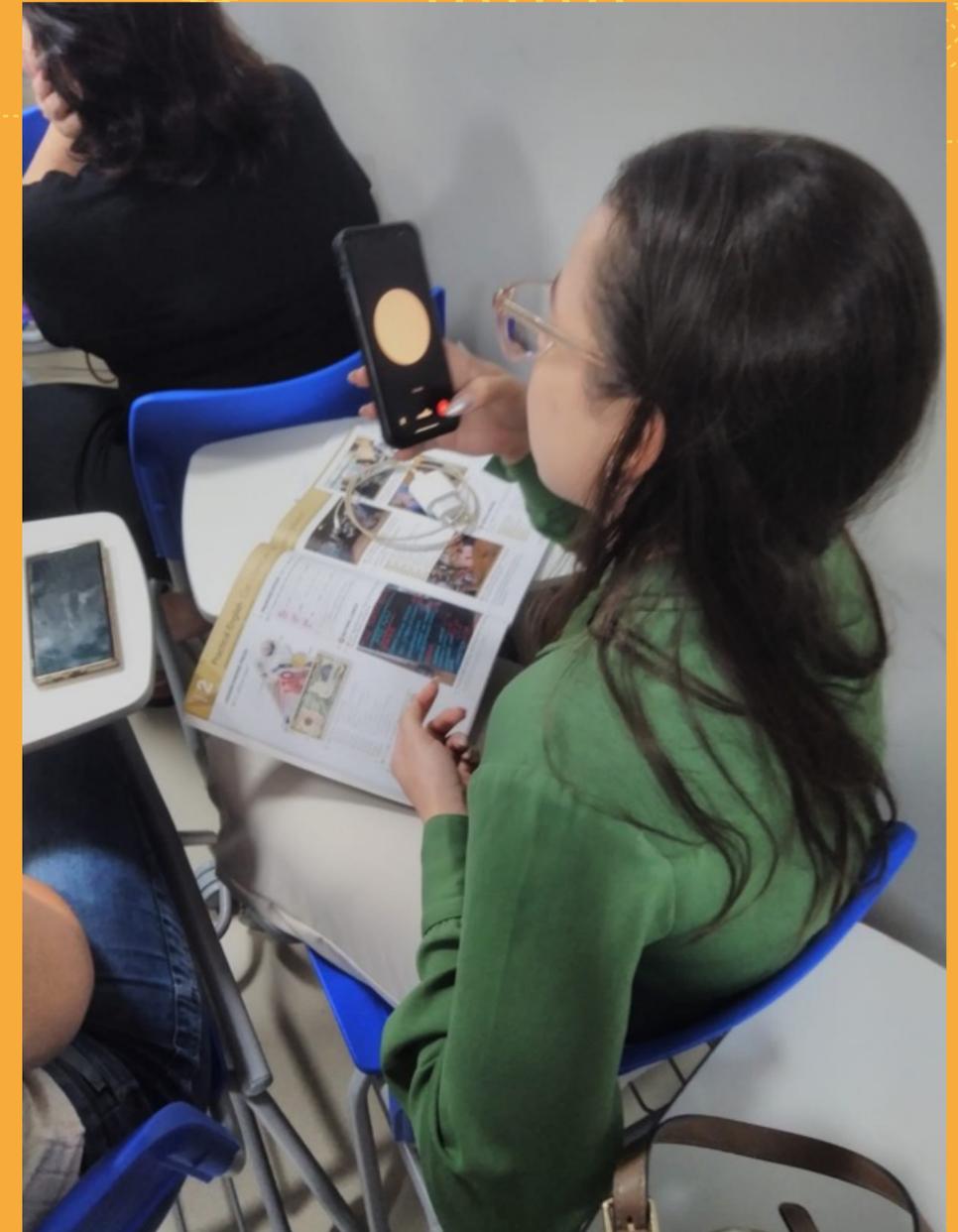
Etapa 1 – Preparação do *prompt* pelo instrutor – Essa etapa foi desenvolvida em colaboração com a IA, utilizando um *prompt* cuidadosamente elaborado para abordar os conteúdos trabalhados durante o primeiro ciclo do Express 1. Para dinamizar ainda mais a oficina, foi pedido para que a IA conversasse ao mesmo tempo com dois alunos. O formato da conversa solicitado ao *ChatGPT* consistiu em perguntas de nível básico, nas quais os estudantes deveriam se apresentar e fornecer informações pessoais, como nacionalidade, *e-mail*, comida favorita, hobbies e número de telefone; Etapa 2 – Após o roteiro formulado junto com o próprio *ChatGPT*, o instrutor copiou o *prompt* e guardou em um *smartphone*; Etapa 3 – Nessa etapa, foi apresentada a Oficina em sala de aula e como utilizar o aplicativo do *ChatGPT*. Os alunos, em duplas, espalharam-se pelo Senac Alecrim, munidos de um *smartphone* com o aplicativo do *ChatGPT*, em seguida o *prompt* foi disponibilizado pelo instrutor via *WhatsApp* onde existe um grupo coletivo da turma; Etapa 4 – Nessa etapa, os alunos colocaram em prática o *prompt* que copiam do grupo e, dentro do modo de voz do *ChatGPT*, pedem para iniciar o roteiro colado na zona de texto; Etapa 5 – Para o fechamento, os alunos responderam como foi a experiência da oficina.

De modo geral, a experiência de oficina foi positiva, uma vez que o instrutor pôde observar a curiosidade dos alunos sobre essa novidade da ferramenta, apesar de uma certa dificuldade de manuseio da plataforma ter se apresentado para quase todos os grupos. Por se tratar de uma novidade que nem todos os alunos estavam familiarizados em manusear, houve algumas interrupções no fluxo da conversa estabelecido entre o roteiro, a interação com a voz do *ChatGPT* e as falas dos alunos.

A oficina foi aplicada com cerca de 12 alunos em sala de aula, no entanto, apenas 6 pessoas quiseram relatar sobre a experiência. 50% dos respondentes deram nota 10 para a experiência da oficina e 83% acreditam que as atividades com o *ChatGPT* ajudaram a praticar coisas específicas, como informações pessoais, hobbies ou soletração. Apesar disso, quando perguntados se foi confortável falar com o *Chat* por voz, apenas 50% se sentiram confortáveis com o processo, enquanto 33% tiveram dificuldades de entender a voz da IA e outros 16% não se sentiram confortáveis. Outras perguntas foram aplicadas sobre a experiência e, no geral, acredita-se que a adesão ao tipo de ferramenta, com a finalidade de praticar a oralidade, foi positiva e podendo ser aplicada mais vezes em sala de aula, ou de forma espontânea pelos próprios estudantes.



EVIDÊNCIAS | Conversas Inteligentes - Speaking com ChatGPT



CEP: Mossoró

Instrutor: Maria Helania Silva Maia e Dulcilene Leite de Amorim Moraes

Orientação pedagógica: Manuela Cabral

Segmento e curso: Moda - Costureiro

Elementos de competência:

1. Tecidos: tipos, fibra, fio, aviamentos, cadeia têxtil, acondicionamento e descarte, função, qualidade. 2. ações que auxiliam a manutenção da saúde física e mental do profissional.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Visando desenvolver as marcas formativas do Senac, foi realizada uma discussão com os alunos sobre o envelhecimento da população e seus impactos. Muitos idosos enfrentam não apenas desafios relacionados à saúde física e mental, mas também sentimentos de isolamento e desvalorização social. A ausência de atividades que incentivem a interação social e o desenvolvimento de habilidades pode agravar a solidão e a desmotivação entre eles. Além disso, o debate abordou a questão do desperdício têxtil e sua relação com a sustentabilidade. Foi enfatizada a importância da conscientização ambiental, especialmente em um cenário global que exige práticas mais responsáveis e sustentáveis.

O projeto "Costura Consciente: Um Ato de Amor" foi realizado em parceria com a professora Dulcilene e a turma 2023.20.59 do curso de Costureiro, na unidade do Senac Mossoró. A turma é composta de várias mulheres e um homem. Algumas das alunas já possuíam experiência na área. Após várias discussões e pesquisa, escolhemos confeccionar um produto no Laboratório de Moda, onde os alunos se reuniram para entender a prática da costura de forma consciente e com qualidade.

Utilizando tecidos sustentáveis, os alunos desenvolveram uma nécessaire para os idosos, com foco no reaproveitamento de materiais. A atividade estimulou a criação de acessórios que não apenas atendessem às necessidades dos usuários, mas também promovessem a sustentabilidade e a conscientização ambiental. Essa prática não só resgatou habilidades manuais valiosas, mas também estimulou a interação social, promovendo um ambiente acolhedor e de troca.

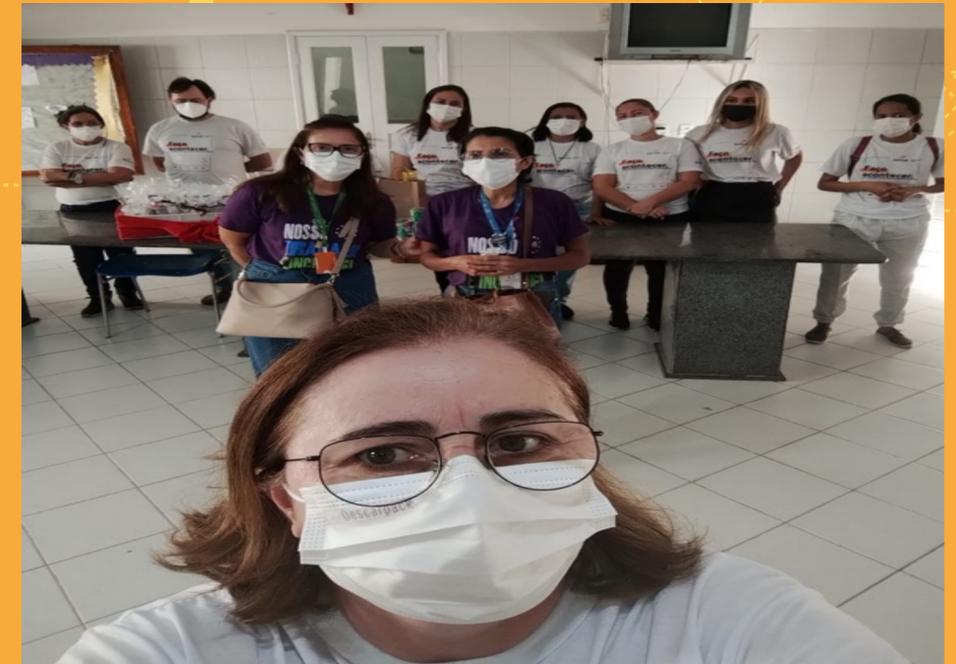
Com base nas informações compartilhadas sobre o projeto integrador, alunos e professores de outros cursos do Senac contribuíram com doações para apoiar a iniciativa. O resultado foi muito positivo. Recebemos doações de creme dental, escovas de dente e alguns sabonetes para complementar o kit de higiene que foi colocado na nécessaire.

Ao unir a arte da costura com a conscientização ambiental, buscamos oferecer aos alunos uma experiência que promovesse senso de propósito e pertencimento. Por meio das atividades colaborativas, eles puderam compartilhar experiências, fortalecer laços e redescobrir a alegria de criar. O ato de costurar transformou-se, assim, em um gesto de amor tanto por si, quanto pelo meio ambiente.

Os resultados dessa situação de aprendizagem foram: Promoção da sustentabilidade e de consumo consciente; Desenvolvimento de habilidades práticas e criativas que impacta no meio ambiente e na população; Atendimento às necessidades pessoais dos idosos do Abrigo Diamantino Câmara, fortalecendo sua autoestima e engajamento na comunidade. Por fim, proporcionar aos alunos a oportunidade de vivenciar uma experiência prática e enriquecedora, ampliando seus conhecimentos e habilidades.



EVIDÊNCIAS | Costura Consciente - Tecendo Solidariedade e Sustentabilidade



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Garde manger: conceito e características. Apresentação da cozinha fria: utensílios, receitas, características organolépticas, etapas de preparo, porcionamento, temperatura e decoração. Produções da cozinha fria: saladas (simples e compostas), molhos (emulsão estáveis e instáveis, *coulis* e *chutneys*), patês, lanches, conservas, mousses, terrines, manteigas e azeites aromatizados, carpaccios e *finger food* (canapé).

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Os alunos do curso de Cozinheiro foram desafiados a representar, de forma criativa e inovadora, a função de *Garde Manger* e suas atribuições. Para isso, realizaram pesquisas prévias com o objetivo de apresentar, de maneira lúdica, as representações e explicações sobre a importância e os elementos que esse papel traz para a cozinha fria.

A pesquisa foi realizada com o apoio de livros disponíveis na biblioteca física. O processo de criação envolveu a colaboração entre os grupos, resultando em figuras e representações que refletiram a criatividade coletiva. Além disso, os estudantes apresentaram os resultados por meio de diferentes formatos, incluindo encenações teatrais, proporcionando uma experiência de aprendizado dinâmica e inclusiva para toda a turma.

Como professora orientadora, disponibilizei materiais necessários para a elaboração do trabalho, dentre eles: papéis, cartolinas, canetinhas coloridas e tesouras para estimular a imaginação e dar suporte à construção das ideias.

O resultado foi simplesmente incrível! Os alunos adoraram e o sucesso da atividade foi tão significativo que eles pediram para realizar iniciativas semelhantes a esta noutras aulas.



EVIDÊNCIAS | Criatividade na Cozinha Fria - Explorando o Garde Manger de Forma Lúdica e Colaborativa



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Sistema de informação no controle de entrada e saída de cargas: editor de textos e planilha eletrônica; Tipos de cargas; Tipos de embalagens; Unitização para transporte e armazenagem.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

O desenvolvimento da ocupação de estoquista possibilita a conexão entre o estudo dos espaços e a prática profissional observável, promovendo a integração de conhecimentos, habilidades e atitudes, além de reforçar as marcas formativas do Senac nos alunos. Para ampliarmos o repertório de argumentos e experiências dos aprendizes e estimular a visão crítica, a comunicação e a criatividade, sempre que possível, incluímos visitas a ambientes estimulantes, como um museu – para fortalecer a cultura e a identidade do local – ou um parque arborizado – a fim de incentivar a reflexão sobre atitudes sustentáveis. Neste relato, abordaremos a Visita à “Pinacoteca Potiguar”, por ocasião da exposição “Nordeste Expandido”, com 216 obras de vários estados brasileiros.

Considerando que a Cultura *Maker* estimula a criação de soluções para problemas do cotidiano, além de contribuir para o desenvolvimento socioemocional, optamos por realizar atividades de aprendizagem integrando questões de medição e cálculo de volume para compreender a problemática de identificação de acervo, bem como do transporte, conectando a problematização aos conhecimentos demandados pela ocupação profissional de estoquista.

Antes da realização de uma atividade como essa, sugerimos que o instrutor visite o museu ou exposição artística e avalie as peças do acervo para direcionar as atividades.

Atividades que podem ser realizadas no museu: 1. Matemática: Sistema de medidas, Escala e Geometria (figuras planas, sólidos geométricos, cálculo de área e volume); 2. Organização do espaço: Acessibilidade, Sustentabilidade, Iluminação, Sinalização e Segurança, Logística; 3. Comunicação: Identificação do acervo, finalidade e contexto da linguagem escrita, Interpretação, Leitura e interpretação de imagens ou representações artísticas, Redes sociais; 4. Integrado à Ciências: Materiais para embalagens – proteção, conservação de temperatura etc, Tipos de embalagem, Reciclagem; 5. Integrado à Tecnologia: Editores de texto; Editores de imagem, Planilhas eletrônicas. Formulários como tarefas no *Microsoft Teams* para registro dos cálculos.; 6. Sistema de informação no controle de entrada e saída de cargas: editor de textos e planilha eletrônica; Tipos de cargas; Tipos e funções de embalagens; Unitização (paletização, entre outras formas) para transporte e armazenagem.





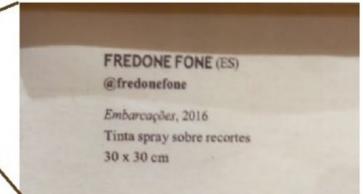
Mediadora da Pinacoteca do Estado com Aprendiz



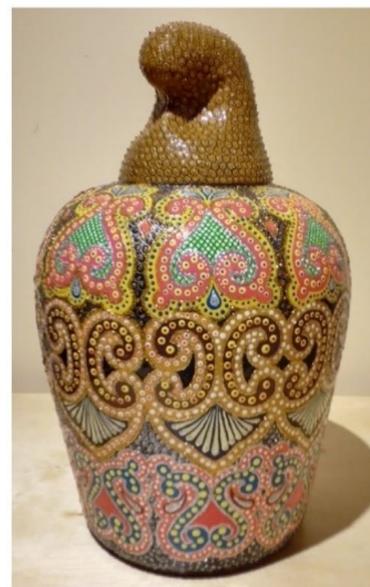
Problematização para estudo de UNITIZAÇÃO - UC 4/Estoquista

Como transportar a obra "Embarcações", constituída por 9 quadros com as seguintes medidas: 30 x 30 x 4 cm

- Qual seria o tamanho de caixa mais adequado para transporte do acervo?
- Qual volume será transportado quando as obras estiverem unitizadas?
- Quais materiais são mais apropriados para a proteção da obra "Embarcações"?



FREDONE FONE (ES)
@fredonefone
Embarcações, 2016
Tinta spray sobre recortes
30 x 30 cm



Problematização sobre EMBALAGENS UC 4 - Estoquista

Na identificação da obra *Caju de Aracaju* (2022) de Ismael Azevedo são apresentadas as seguintes dimensões: 18 x 33 cm

- Qual sólido geométrico constituiria a melhor embalagem para a obra?
- Como calcular o volume da obra para embalar adequadamente?



Problematização sobre Medidas e Cálculo de Volume UC 4/Estoquista

Como registrar o tamanho das obras expostas?

Quais instrumentos de medida podem ser utilizados?

Quais medidas são necessárias?

Qual unidade de medida (múltiplo ou submúltiplo) pode ser utilizado para registro e cálculo?

Registrar em planilha:

- Nome da obra;
- Ano de produção;
- Artista/Autor;
- Dimensões;
- Volume
- Cuidados para transporte.



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Tratamento de imagens fotográficas digitais: definição, princípios, diferença entre tratar imagens e manipular imagens.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Durante uma aula recente no curso de fotógrafo no Senac, tive a oportunidade de introduzir uma abordagem inovadora à edição e manipulação de imagem. Nessa aula, focada na UC3 que consiste na edição de fotos, decidi ir além das técnicas convencionais. Apresentei aos alunos um método de uso de Inteligência Artificial que transforma uma foto restaurada em um vídeo com movimento.

Para ilustrar essa técnica, utilizamos uma imagem antiga de um casal segurando uma criança. Restauramos a imagem no *Adobe Photoshop* usando as ferramentas tradicionais e, em seguida, levamos essa imagem restaurada para uma plataforma de IA, um *app* chamado *VIDU AI* que a transformou em um pequeno vídeo animado.

Os alunos ficaram impressionados, muitos deles nunca tinham visto algo assim. Comentaram sobre como essa abordagem pode ser um diferencial para um profissional de fotografia. Entregar uma foto restaurada de maneira tradicional já é esperado, mas surpreender o cliente com uma versão em vídeo pode causar um impacto emocional ainda maior. Isso demonstra o poder das tecnologias emergentes em ampliar as possibilidades criativas na fotografia.



EVIDÊNCIAS | Da Foto à Animação - Restaurando e Dando Vida a Imagens com IA



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Execução de roteiros turísticos segmentados.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Durante o curso os nossos alunos tiveram acesso a um site criado especificamente para as turmas de Técnico em Guia de Turismo, que serve como repositório de materiais de aula, indicação de sites, vídeos e demais conteúdos de interesse da turma. A iniciativa foi da professora Elisângela, que ministra a UC5 (História do RN).

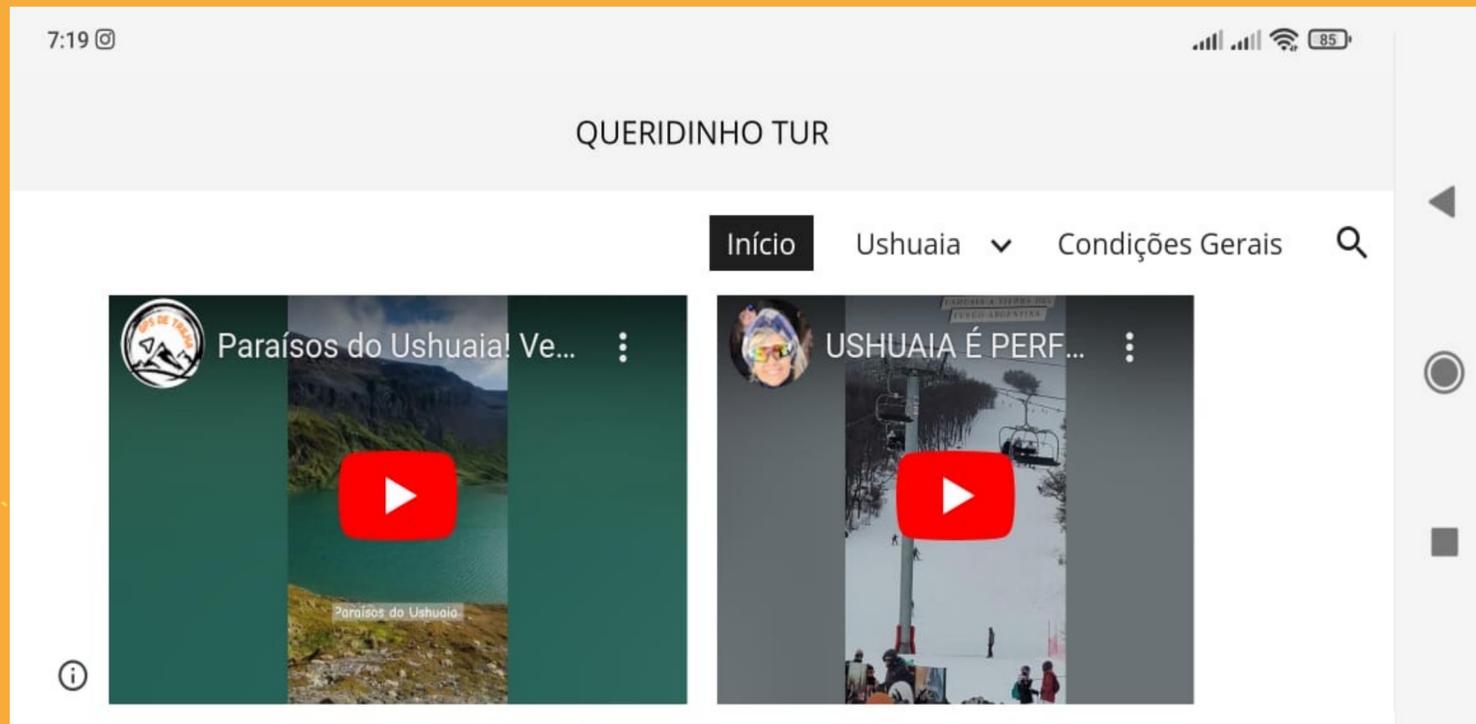
Ao acessarem e explorarem o site, os alunos demonstraram interesse em aprender a construir o próprio site. Assim, mesmo saindo do planejamento na Unidade Curricular 08 – PI, inserimos uma aula que aconteceu no *SmartLab* e convidamos a professora para instruí-los de como criar o site através do *Google Sites*.

Os resultados alcançados superaram as expectativas: além de construírem seus sites, os alunos também apresentaram o roteiro final avaliativo diretamente na plataforma que desenvolveram. Foram resultados inesperados e gratificantes para ambos os docentes.

[Clique aqui para acessar um dos sites criados.](#)



EVIDÊNCIAS | Da Sala ao Site - Criatividade e Tecnologia



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Conhecimentos: Estrutura organizacional e suas inter-relações; conceitos e elementos; tipos e funções de documentos. Habilidades: Organização; comunicação assertiva; gerenciamento do tempo; e negociação. Atitudes/Valores: Sigilo na gestão de informações; responsabilidade; cumprimento de prazos; e Proatividade.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

A atividade teve como objetivo promover o desenvolvimento de competências essenciais ao papel do recepcionista, utilizando uma dinâmica interativa que envolve colaboração, interpretação e a construção de conhecimento. Organizada em um formato de jogo, essa estratégia lúdica visou explorar as funções, habilidades e atitudes que definem o desempenho profissional de um recepcionista, integrando teoria e prática de forma envolvente.

Dinâmica da Atividade: A turma foi dividida em quatro equipes, e cada uma recebeu um cartão com oito quadrantes vazios. O jogo foi estruturado em oito rodadas, sendo que, em cada uma delas, um comando era lançado, correspondente a uma palavra-chave relacionada às funções do recepcionista. As equipes precisaram interpretar o comando, identificar a palavra-chave e registrá-la no quadrante correspondente. Após o preenchimento, o cartão foi passado para a equipe seguinte. Ao final das oito rodadas, cada grupo ficou com um cartão completamente preenchido.

Com base nas palavras-chave coletadas, os grupos foram instruídos a formarem uma frase que sintetizasse o papel do recepcionista, integrando as diversas responsabilidades discutidas ao longo da atividade.

Exemplo de comandos: Comando 1: "Primeira impressão ao entrar no local", Palavra-chave: Atendimento; Comando 2: "Organização de compromissos e horários", Palavra-chave: Agenda.

Ao final, as frases construídas pelas equipes refletiram aspectos como qualidade no atendimento, gestão de tempo e organização, contribuindo para a compreensão holística das funções de um recepcionista. Essa proposta incentivou a análise crítica e a criatividade dos alunos ao identificar e articular os elementos-chave do papel do recepcionista, enquanto desenvolveram habilidades essenciais para o ambiente de trabalho.



EVIDÊNCIAS | Desafio das Palavras-Chave - Desvendando o Papel do Recepcionista

1

2

3

4

5

6

7

8

Atividade em equipe:

"Desafio das Palavras-Chave: Desvendando o Papel do Recepcionista"

3 a 4 equipes, 8 rodadas, cada equipe receberá um cartão com 8 quadrantes.

Em cada rodada será lançado um comando que gerará uma **palavra chave**, o grupo precisa interpretar o comando, descobrir a palavra chave, colocar no quadrante correspondente e trocar o cartão o grupo seguinte, no final das oito rodadas, todas as equipes estarão com o cartão preenchido. Usando as palavras-chave, a equipe precisa construir a frase correta que desvende o papel do recepcionista.



"Atendimento de qualidade, mantendo a agenda em dia e gerenciando a correspondência, com informação precisa e flexibilidade nas tarefas, garantindo organização, comunicação eficaz e busca constante por solução."



Comando 03: "Receber e encaminhar documentos".
Palavra-chave: "_____".



CEP: Alecrim

Instrutor: Douglas Ribeiro

Orientação pedagógica: Anne Kaynara

Segmento e curso: Idiomas - Inglês - Junior 3

Elementos de competência:

Adjetivos possessivos; vocabulário de escola (objetos e matérias); *There is/are*; *Can/can't* para habilidades.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim
- Não

Prática Inclusiva:

- Sim
- Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim
- Não

Situação de aprendizagem:

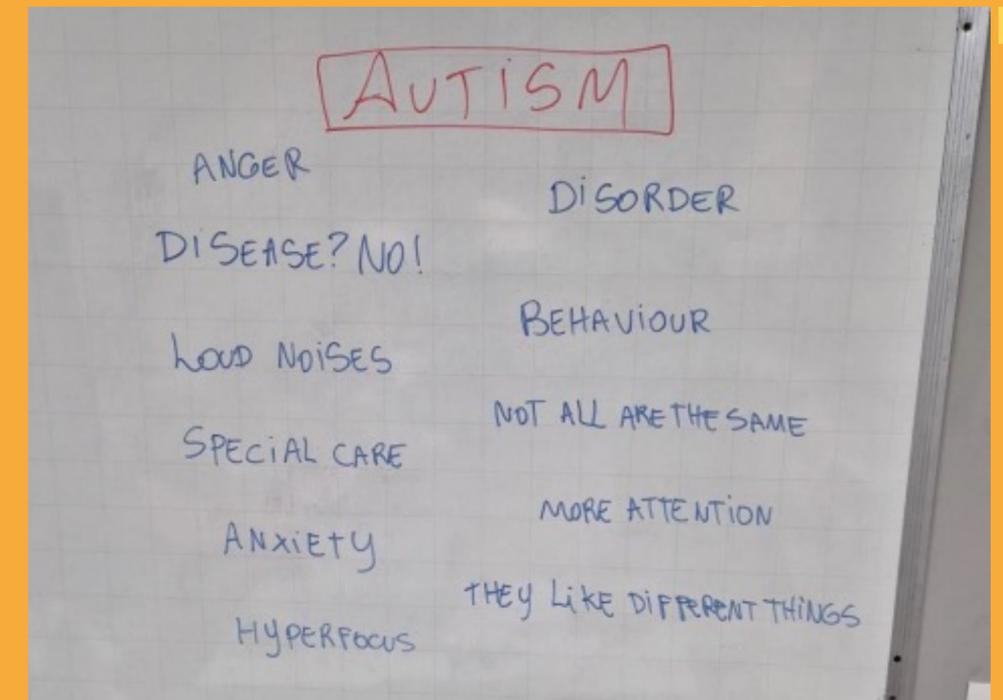
“E se nos colocássemos no lugar do outro por um momento para ajudá-lo?” Essa foi a reflexão que me veio ao observar duas turmas do mesmo nível (Junior 3), mas com perfis diferentes. Em uma, alunos usuários assíduos da *internet* utilizavam a palavra “autista” como uma ofensa, ignorando o peso e o impacto dessa atitude. Na outra, um aluno autista, com quem enfrento o desafio diário de encontrar estratégias de aprendizagem que respeitem suas limitações e potencialidades. Em meio a esse cenário uma pergunta surgiu: E se pudéssemos trabalhar a empatia além dos conteúdos tradicionais com essas duas turmas?

Diante dessa inquietação, decidi propor uma abordagem diferente. Com a primeira turma, iniciamos com uma nuvem de palavras sobre o que eles sabiam sobre o autismo. Depois, discutimos as possíveis dificuldades e facilidades que um aluno autista enfrentaria ao aprender inglês. Em seguida, compartilhei a informação de que havia um aluno autista na escola que precisava revisar os conteúdos para as avaliações, mencionei seu hiperfoco em animais e sugeri que criássemos algo especial para ajudá-lo. Foi então que a imaginação deles começou a fluir! Os alunos refletiram sobre as possíveis dificuldades do colega e adaptaram atividades dos conteúdos da sala, enquanto também revisavam para suas avaliações. Na segunda turma, a do aluno autista, apresentei a ferramenta que a primeira turma havia construído para revisarmos o conteúdo – sem mencionar que o material havia sido feito especialmente para ele.

O resultado foi gratificante! Todos revisaram juntos, divertiram-se com os desenhos criados pelos colegas da outra turma, enquanto aprendiam inglês e trabalhavam a aprendizagem cinestésica da aprendizagem. Ao final desse processo, recebi um *feedback* emocionante. A mãe do meu aluno neurodivergente disse que ele ficou muito feliz com o trabalho realizado.



EVIDÊNCIAS | Desenhando a Empatia - Uma Atividade de Inclusão



CEP: Caicó

Instrutor: Aniele Fernandes dos Santos Medeiros

Orientação pedagógica: Rita de Cássia Dantas de Oliveira

Segmento e curso: Aprendizagem - Serviços Administrativos

Elementos de competência:

Conhecimentos: Conhecimento sobre saúde e bem-estar digital; Planejamento de eventos.
Habilidades: Gestão de Projetos; Comunicação Oral e Escrita. Atitudes e Valores: Proatividade; Colaboração; Respeito à Diversidade; e Responsabilidade Social.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

A Situação de Aprendizagem conduziu a ação “Desconectar para Conectar”, que surgiu de discussões em sala sobre os desafios enfrentados pelos jovens na realização de seus sonhos e objetivos. Durante as discussões, foram identificados problemas como falta de motivação, situação financeira, equilíbrio emocional, uso excessivo de telas, entre outros. A partir dessas discussões, foram desenvolvidas sete ideias de ações.

Após avaliação, os alunos selecionaram a problemática do “Uso Excessivo de Telas” e propuseram, como solução, a realização de um evento chamado “Socializando Juntos”. A proposta para o evento foi um encontro ao ar livre na Ilha de Sant’Ana, com palestras curtas, café compartilhado e atividades práticas, como dinâmicas, jogos e gincanas, com o objetivo de mostrar que é possível se divertir, socializar e ter um aprendizado significativo sem depender excessivamente das telas.

Durante o evento, os alunos conduziram palestras apoiadas por banners e mantiveram seus dispositivos eletrônicos guardados em uma caixa, simbolizando a desconexão para a conexão. Todos os aspectos do evento foram planejados e executados pelos alunos, desde a escolha do local até a definição dos recursos necessários. Eles elaboraram convites detalhados, incluindo data, horários e programação. Utilizando recursos digitais, como inteligência artificial e ferramentas de edição, os alunos criaram o nome, o logotipo, além de materiais impressos, como banners e o roteiro do evento.

O principal objetivo da iniciativa foi promover o protagonismo dos alunos, desafiando-os a identificar e resolver questões sociais de forma participativa e autônoma, incentivando o aprendizado ativo. Os alunos estabeleceram metas, buscaram informações de forma proativa e engajaram-se integralmente no processo educacional.



EVIDÊNCIAS | Desconectar para Conectar - Socializando Sem Telas



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Cumpe as atividades previstas no plano de ação, conforme desafio identificado no tema gerador. Apresenta resultados ou soluções de acordo com as problemáticas do tema gerador e objetivos do PI.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Objetivo específico: Orientar os alunos a entender as etapas de desenvolvimento de um Projeto Integrador no modelo pedagógico do Senac, relacionando essas etapas com a criação do *GPT Aux Suel* como ferramenta de suporte ao aprendizado.

Contexto: os alunos estão em fase de desenvolvimento de seus Projetos Integradores e, para apoiá-los, foi apresentado ao *GPT Aux Suel*, uma ferramenta que irá orientá-los durante todo o processo.

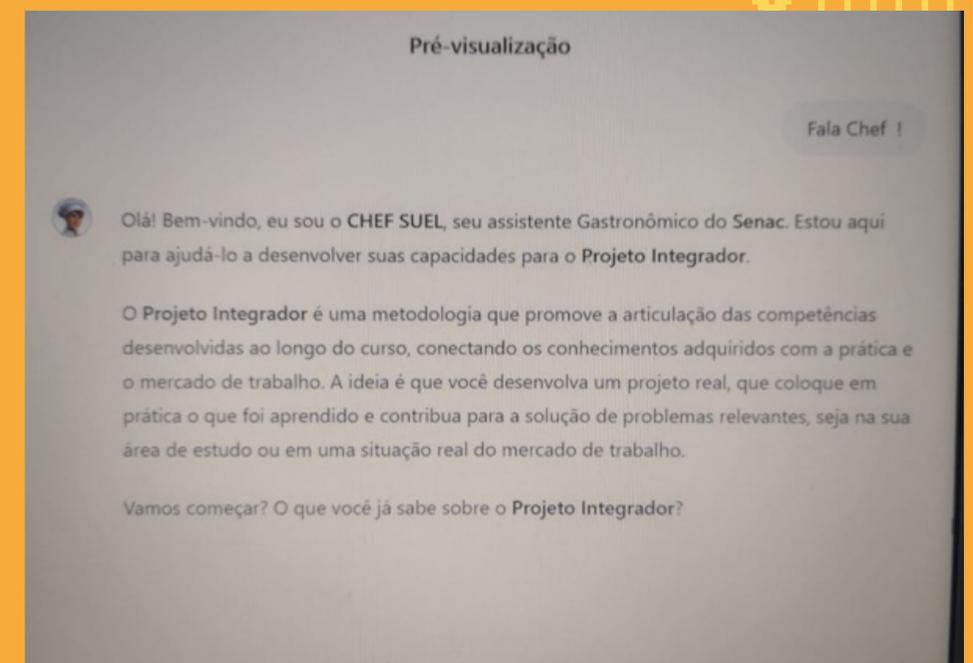
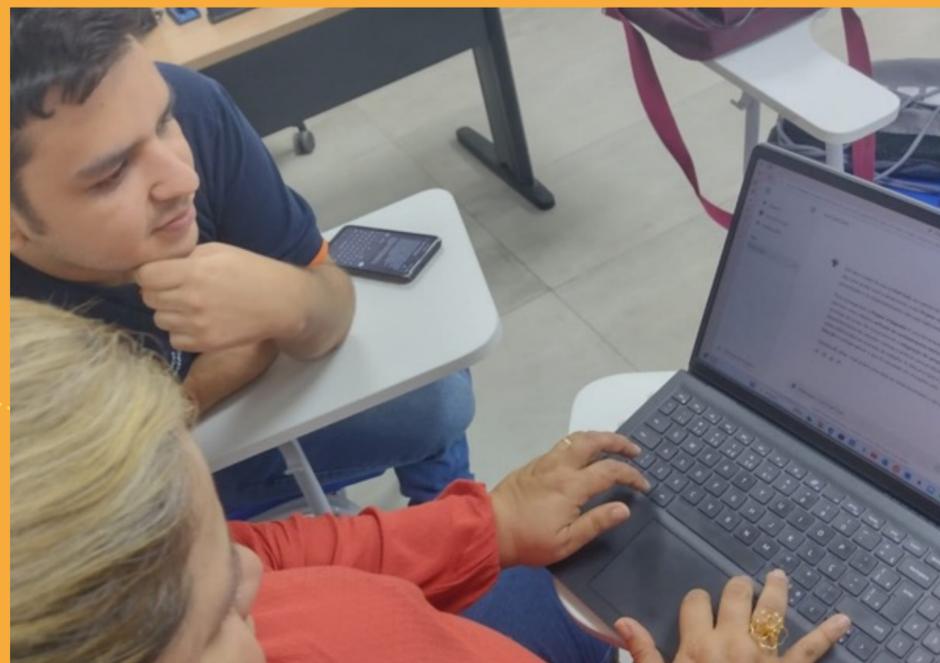
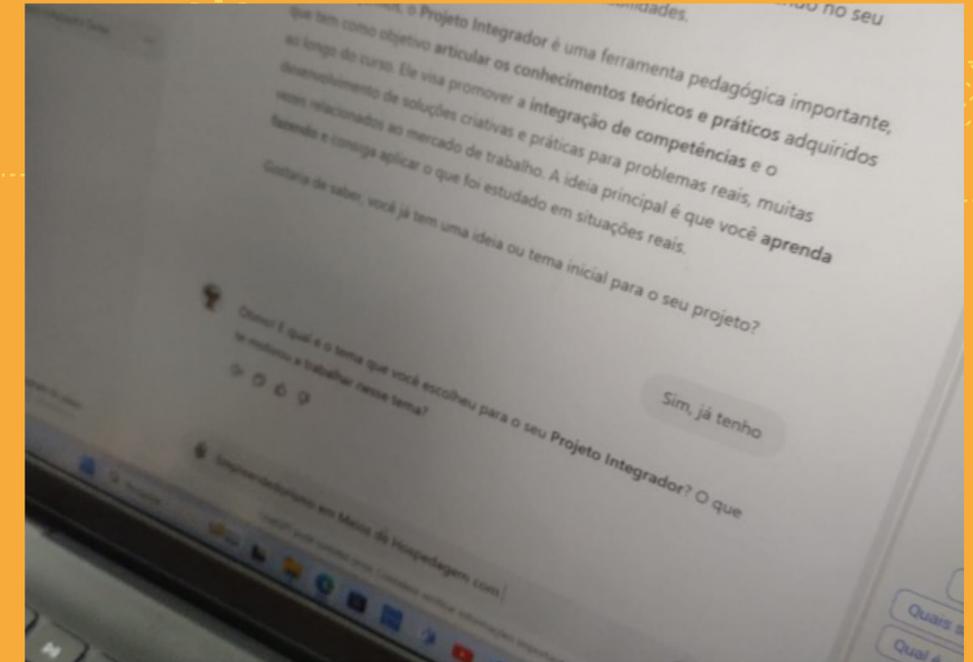
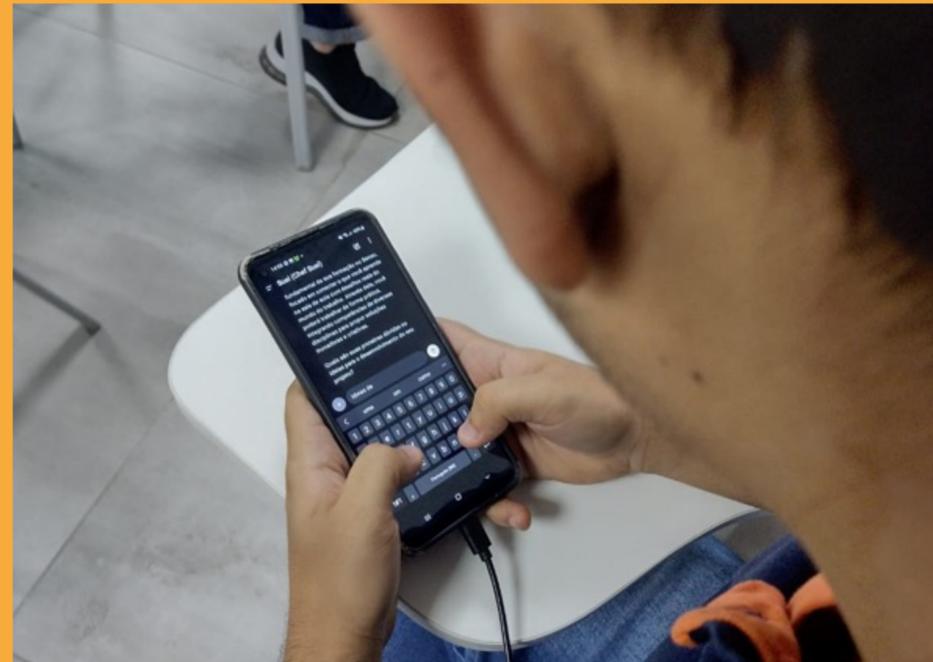
Metodologia: a situação de aprendizagem seguiu o método socrático, no qual o professor (no papel do *Chef Suel*) estimulou o questionamento crítico e o diálogo entre os alunos para que eles desenvolvessem as próprias soluções para o projeto integrador. O *GPT* foi utilizado para complementar a discussão, além de fornecer sugestões, esclarecimentos ou modelos de estruturação de ideias.

Atividade: os alunos, em grupo, discutiram e definiram o tema do seu projeto integrador. Usando o *Chef Suel* para auxiliar na fase de *brainstorming*, perguntas sobre tendências, sugestões de temas e ideias de apresentação. os alunos estruturaram o projeto, criando um plano de ação com etapas claras, incluindo pesquisa, desenvolvimento e utilizando ferramentas de gerenciamento de tempo para o cronograma do grupo.

A avaliação foi contínua e baseada nos seguintes critérios: 1. Participação ativa no grupo; 2. Criatividade e inovação no desenvolvimento do projeto; 3. Capacidade de resolver problemas com autonomia e utilizando as ferramentas disponíveis.; 4. Qualidade técnica e apresentação final do projeto.



EVIDÊNCIAS | Desenvolvimento de Ferramenta Educacional – Chef Suel para Projetos Integradores



CEP: Instrutor: Orientação pedagógica: Segmento e curso: **Elementos de competência:**

Tipos de espessantes: Naturais e Elaborados; Origens e tipos de insumos; Aplicar espessantes em preparações; Executar técnicas de preparo de alimentos.

Marcas Formativas: Comunicação e colaboração Autonomia digital Domínio técnico-científico Atitude sustentável Visão crítica Atitude criativa e empreendedora**Aprendizagem Integradora:** Sim Não**Prática Inclusiva:** Sim Não**Prática de Fomento à Inclusão:** Sim Não**Situação de aprendizagem:**

Os alunos do curso de Auxiliar de Cozinha, durante o início da Unidade Curricular 4, pesquisaram os tipos de espessantes naturais e elaborados mais utilizados na gastronomia, e onde ou como poderíamos utilizá-los.

A pesquisa foi feita no modelo ação-reflexão-ação, e logo após as pesquisas, eles criaram mapas mentais nas ferramentas da *Microsoft*, como o *PowerPoint*, e em seguida apresentaram na turma durante a aula. Logo após as apresentações, fomos discutir os espessantes e como eles reagem de acordo com as preparações a serem realizadas. Durante o debate, construímos juntos, de forma assertiva, um novo mapa mental no *Metaplan*, identificando a preparação ideal para cada tipo de espessante, seja ele natural ou industrializado. A atividade foi conectada às aulas subsequentes, servindo como um complemento essencial para os conteúdos que os alunos ainda iriam vivenciar.

Senti-me realizada com o resultado, pois a atividade despertou nos alunos o interesse em buscar e pesquisar utilizando diversas ferramentas, além de estimular discussões em grupo para fortalecer a confiança na apresentação dos resultados em sala de aula. Dessa forma, foi possível consolidar e ampliar o conhecimento adquirido nesta Unidade Curricular (UC), estabelecendo conexões significativas com outras unidades curriculares do curso. Ademais, a atividade refletiu claramente as marcas formativas que buscamos promover, evidenciando o impacto positivo dessa abordagem no processo de aprendizagem.



EVIDÊNCIAS | Desvendando Espessantes - Pesquisa, Reflexão e Aplicação na Cozinha Profissional



Detetives do Idioma

CEP: Alecrim

Instrutor: Kawan César Rodrigues de Souza

Orientação pedagógica: Karoline Louise

Segmento e curso: Idiomas - Inglês - Express 4

Elementos de competência:

Comunicação em Língua Estrangeira; Raciocínio e Resolução de Problemas; Competências Socioemocionais e de Trabalho em Equipe; Competência Digital.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

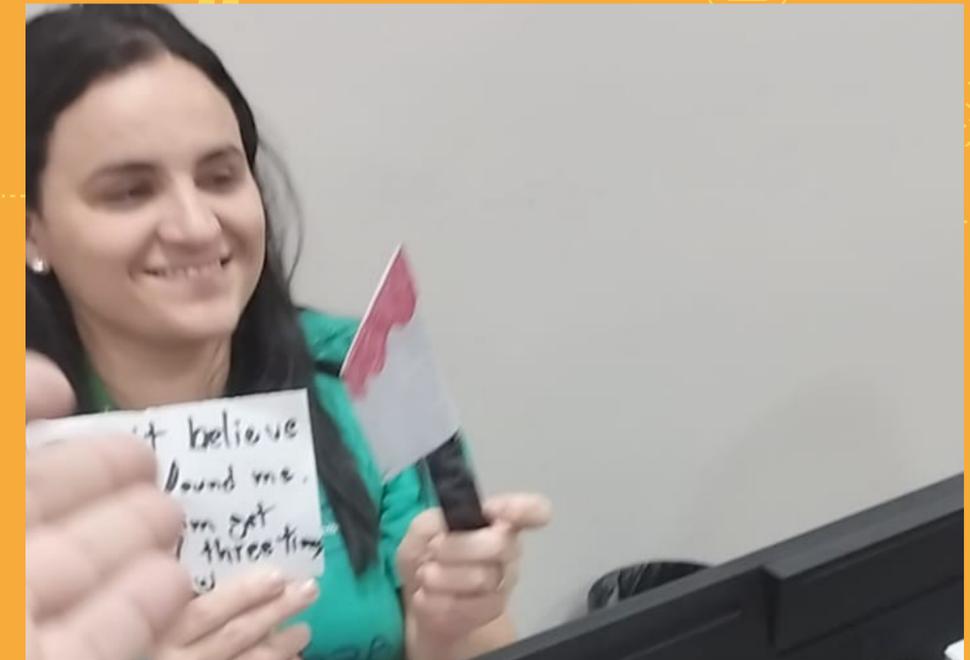
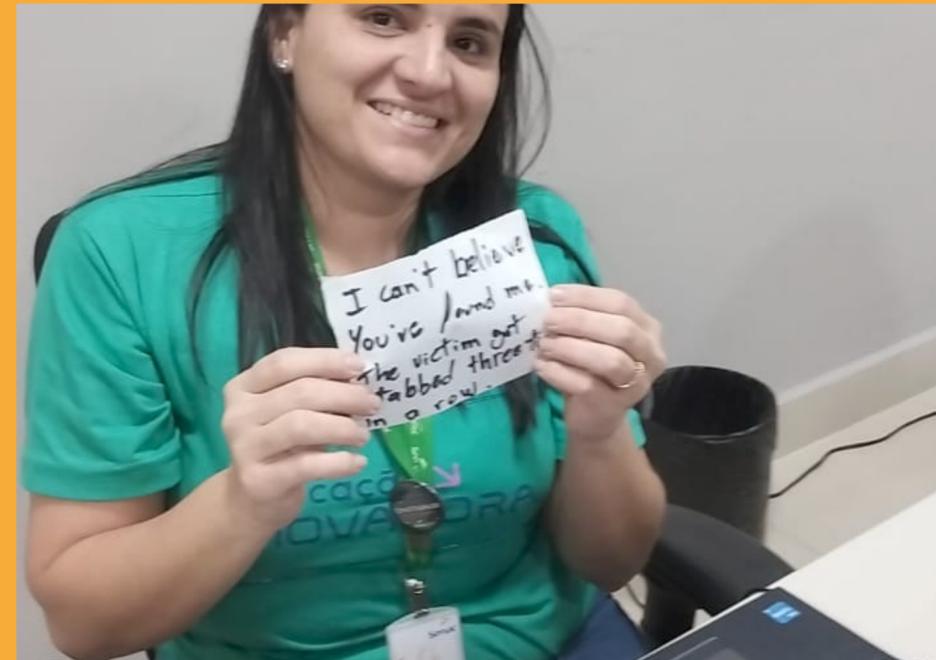
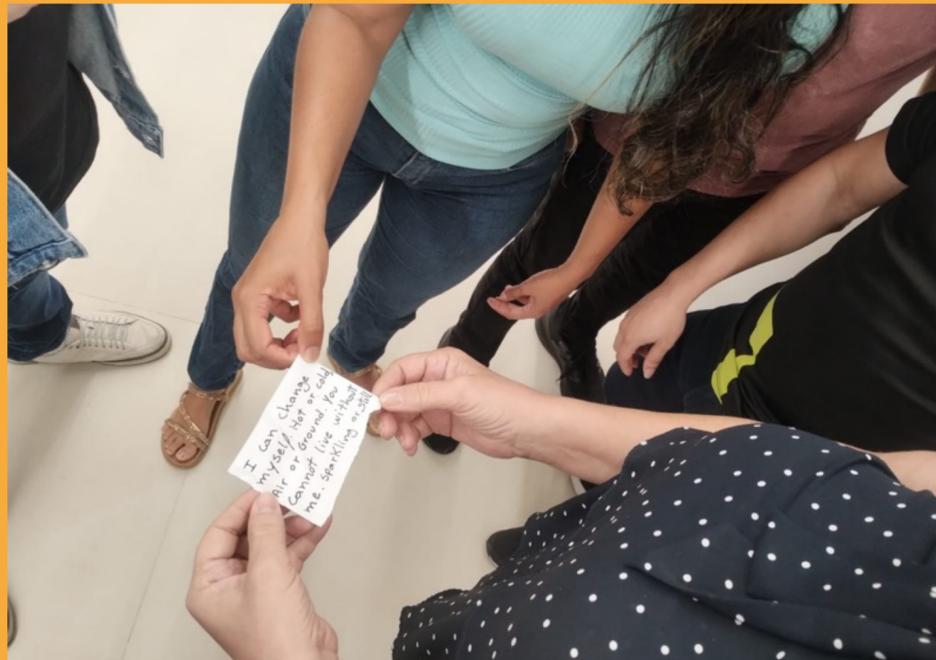
Contexto: Essa situação de aprendizagem foi aplicada às turmas do curso Express 4, no contexto do ensino de língua inglesa para alunos de nível A2-B1. O objetivo era trabalhar o Capítulo 8 do material didático, que é dividido em três partes: 8A (*Murder Mystery*), 8B (*A house with a story*) e 8C (*Room 333*).

Objetivos de Aprendizagem: Linguísticos: Usar corretamente o passado simples (verbos regulares e irregulares) para descrever eventos no passado; empregar a estrutura “*there to be*” no presente e no passado, em frases afirmativas, negativas e interrogativas; Ampliar o vocabulário referente a partes da casa, objetos e descrições de cenários; Cognitivos: Desenvolver habilidades de resolução de problemas e dedução lógica; Fomentar a colaboração em equipe e a troca de ideias entre os alunos; Socioemocionais: Promover a cooperação e o trabalho em equipe; Estimular a autonomia e a confiança na comunicação em inglês em um ambiente realista e desafiador.

Desenvolvimento da Atividade: 1ª Etapa: Introdução ao Mistério (em sala de aula – 2 aulas) - Os alunos são apresentados ao mistério de assassinato (Capítulo 8A) e, divididos em pequenos grupos, analisam pistas fictícias descritas no livro para desvendar o crime. Cada grupo deve fazer hipóteses sobre o assassino, o motivo e o método, utilizando o passado simples para relatar suas deduções. O professor reforça o uso correto dos verbos regulares e irregulares, bem como a estrutura “*there to be*” no presente (Capítulo 8B) para descrever o local do crime e os objetos da casa relacionados às pistas. A prática da leitura e compreensão é o foco principal. 2ª Etapa: Investigação no Senac (RPG educativo – 1 aula) - O professor transforma o prédio do Senac em um cenário de investigação. Pistas são espalhadas por diferentes salas, e a coordenadora atua como a suspeita principal. Os alunos, no papel de detetives, precisam resolver enigmas em inglês para encontrar as pistas que os levarão à conclusão do caso. Durante a atividade, eles utilizam o vocabulário aprendido (partes da casa, objetos) e aplicam as estruturas gramaticais em interações reais com o professor e colegas. Ao final, os alunos devem reunir todas as informações e acusar o culpado, além de descrever como o crime aconteceu usando o passado simples. 3ª Etapa: *Escape Room* – Imersão Total (experiência fora da escola – 1 aula) - A turma faz uma visita ao *Escape Room* Natal para desvendar o mistério do “Quarto de Any”. Os enigmas e interações com a equipe do *Escape Room* são todos conduzidos em inglês. Para avançar nas fases do jogo, os alunos precisam resolver quebra-cabeças que envolvem o vocabulário de partes da casa e objetos, além de aplicar a estrutura “*there to be*” no passado (Capítulo 8C) para descrever os cenários e os eventos que ocorreram no quarto. Essa atividade proporciona uma experiência de imersão total, onde os alunos se comunicam apenas em inglês, aumentando a confiança no uso do idioma em situações reais.



EVIDÊNCIAS | Detetives do Idioma



CEP: Instrutor: Orientação pedagógica: Segmento e curso: **Elementos de competência:**

Organiza e controla o orçamento de acordo com as necessidades e metas financeiras pessoais.

Marcas Formativas: Comunicação e colaboração Autonomia digital Domínio técnico-científico Atitude sustentável Visão crítica Atitude criativa e empreendedora**Aprendizagem Integradora:** Sim Não**Prática Inclusiva:** Sim Não**Prática de Fomento à Inclusão:** Sim Não**Situação de aprendizagem:**

A oportunidade de geração de renda, alcançada com o contrato de Aprendizagem Profissional, cria para os aprendizes a necessidade de administrar salário, tempo, prazo e crédito. Durante as aulas da turma, ocorreu a exposição da relevância do assunto, de forma que os alunos perceberam a necessidade de conscientização e educação para melhor aplicação dos recursos financeiros, como também estudos de caso e planilhas de gastos pessoais, criadas no *Microsoft Excel*.

Entre os alunos, foi realizado um *brainstorm* para debater diversos aspectos da Educação Financeira, como também foi aplicado uma pesquisa para alunos da aprendizagem de outras turmas no *Forms* sobre como tomar decisões de consumo mais conscientes, equilibrando vontades e desejos. Esse questionário visou incentivar os alunos a refletirem sobre seus hábitos de consumo, ajudando a distinguir vontades e necessidades e compreender o impacto dessas escolhas em sua vida financeira. Em relação ao processo de aprendizagem e conscientização sobre o dinheiro, foi idealizada para os alunos uma atividade que faz parte do projeto “Operações do Mundo Real”, que buscou aplicar os conceitos matemáticos em situações cotidianas. O objetivo foi fazer com que os conhecimentos matemáticos fizessem parte da vida real e que contribuísse para a formação de uma consciência de cidadania, atitude sustentável e consumo consciente.

A atividade foi aplicada num supermercado. Para a execução do trabalho, os alunos foram divididos em duas equipes e tiveram 15 minutos para fazer as compras, decidindo colaborativamente o que deveriam escolher, dentro das condições financeiras estabelecidas e necessárias para as compras. Os principais conceitos a serem aplicados durante as compras foram as operações básicas e descontos, todavia surgiu o interesse por formas de pagamento, o que nos permitiu discutir também, em sala de aula, questões de endividamento.

O aprendizado foi significativo para as equipes, possibilitando uma melhor relação com o dinheiro, como também diferentes formas de solucionar um mesmo problema. Mostramos a importância de assumir uma atitude responsável diante das escolhas feitas, assim, favorecendo a formação de alunos mais éticos e autônomos.



EVIDÊNCIAS | Educação Financeira em Ação - Aprendendo a Gerenciar Recursos no Mundo Real



Aprendizes demonstrando indicador: Organiza e controla o orçamento de acordo com as necessidades e metas financeiras pessoais. Utilizando dispositivos e planilhas eletrônicas para controle de custos. Desafio: Comprar mercadorias saudáveis para lanche coletivo.

Foto: Lilian Maia, 2024



Consumo consciente & Atitudes colaborativas para conferir cálculos e decidir valores de melhor custo-benefício dos descontos oferecidos.



Foto: Lilian Maia 2024.

Pesquisa de preços, cálculo para entender as ofertas.

Habilidade: Comprometimento no cumprimento das metas estabelecidas.



Calculando os valores de compra de mercadorias no supermercado, com limitação de valor final e de condições de crédito (somente valor arrecadado).



Contabilizando valor dos produtos e possibilidade de utilizar recursos Cash Back. Realizando cálculos matemáticos básicos em operações diárias considerando o tipo de problema.

Foto: Lilian Maia, 2024.



Elaboração de planilhas eletrônicas.

Brainstorm



Elaboração do drink Menina Xique

CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Organização e estrutura, *Mise en place*, Legislação e procedimentos, Risco de contaminação, Materiais de salão e bar.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Explorando a gastronomia potiguar, os alunos do curso de Garçom, turma 46.2024, realizaram uma pesquisa sobre cachaças sustentáveis, frutas regionais e insumos para *drinks*. Foi perceptível a riqueza de características desses ingredientes, cuja harmonização possibilitou a criação de um *drink* refrescante e único.

O *drink* destaca-se pela combinação de caju, hortelã, xarope de gengibre, suco de limão, cachaça sustentável e gelo. Essa ideia surgiu no contexto de um projeto integrador desenvolvido no hotel-escola Senac Barreira Roxa, que possui o restaurante Navarro, que trabalha com um cardápio inspirado na cultura gastronômica do Rio Grande do Norte. Durante a observação das operações do bar Teófilo, localizado no restaurante, identificou-se o potencial de inovar na produção de *drinks* utilizando a cachaça sustentável. Assim, os alunos propuseram a criação de um *drink* autoral que refletisse as características culturais potiguares.

Para isso, o grupo elaborou um cronograma de pesquisa e testes. As investigações iniciais buscaram responder a perguntas como: Qual a melhor cachaça? Quais frutas são mais refrescantes? Quais insumos podem garantir uma harmonização diferenciada? Com base nessas pesquisas, a etapa seguinte foi dedicada a testes práticos realizados na Cozinha I do Hotel-Escola. Os alunos analisaram sabor, refrescância, acidez e teor alcoólico, o que culminou na definição da seguinte ficha técnica do *drink*: 150g de caju macegado; 5 folhas de hortelã; 40 ml de xarope de gengibre; 20 ml de suco de limão; 40 ml de cachaça sustentável e 6 pedras de gelo. Assim nasce o *drink* MENINA XIQUE, com harmonização e refrescância. A criação desse *drink* ocorreu entre os meses de agosto e novembro de 2024, alinhando-se às competências e habilidades propostas pela unidade curricular UC5, em articulação com o projeto integrador e os conhecimentos adquiridos nas UCs: 1, 3 e 4. Além disso, o desenvolvimento considerou os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), reforçando o compromisso com práticas responsáveis.

A instrutora mediu os encontros realizados em diferentes espaços, como sala de aula, biblioteca, laboratório de Alimentos & Bebidas, além de observações no bar Teófilo. Após a identificação de uma harmonização diferenciada, o projeto foi concluído com uma apresentação e degustação do *drink* autoral. O evento contou com a presença da coordenadora pedagógica Tayanne Ferreira e instrutora Benila, além dos familiares, que prestigiaram e elogiaram a criação.



EVIDÊNCIAS | Elaboração do drink Menina Xique



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Respeito à diversidade; Comunicar-se de forma clara e assertiva; 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

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Essa prática de aprendizagem teve como objetivo promover a integração entre as emoções e as metas profissionais e pessoais dos alunos. Cada discente trouxe um objeto pessoal que possuía valor emocional, o que permitiu um rico compartilhamento de histórias e significados. No primeiro momento, cada aluno apresentou seu objeto, explicando por que ele era especial e como marcava sua história. A psicóloga fez intervenções pontuais para agregar valor ao momento, estimulando a reflexão e a conexão entre os participantes. Essa atividade não apenas promoveu o autoconhecimento, mas também desenvolveu habilidades de comunicação assertiva e empatia, fundamentais para o atendimento ao cliente. Na sequência, os alunos refletiram sobre a importância de manter seus propósitos em mente para sustentar a disciplina na busca de suas metas. Esse exercício de reflexão coletiva fortaleceu a consciência sobre a relevância de compreender as emoções e como a empatia pode impactar positivamente nas interações profissionais.

No segundo momento da aula, cada aluno escreveu uma carta para si mesmo, que foi colocada em um recipiente que servirá como cápsula do tempo. Esse exercício incentivou a compreensão da importância de estabelecer objetivos e metas claras para o futuro, além da necessidade de um planejamento estratégico para alcançar resultados tanto em suas vidas profissionais quanto pessoais. A cápsula do tempo será aberta ao final do curso, funcionando como um estímulo emocional e motivacional.

Para o final da aula, foi realizado um debate sobre a importância do cuidado com a saúde mental e do autoconhecimento no alcance das metas e objetivos, tanto na vida profissional quanto na pessoal. Essa reflexão firmou o aprendizado e destacou a necessidade de priorizar o bem-estar emocional como um alicerce para o sucesso em diversas áreas da vida. A atividade, portanto, não só enriqueceu o conhecimento dos alunos, mas também criou um ambiente de apoio mútuo e desenvolvimento pessoal.





Início da apresentação do objetivo da prática e introdução da psicóloga



Início das apresentações dos objetos de valor sentimental



Continuação das apresentações dos objetos de valor sentimental



Primeiro momento de intervenção da psicóloga (Alda Lêda Tavares)



Segundo momento de intervenção da psicóloga (Alda Lêda Tavares)



Encerramento da prática



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Perfil dos negociadores: efeito do comportamento e desenvolvimento do pensamento;
Técnicas de comunicação para negociadores: influência e persuasão.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Na aula sobre “O empoderamento da mulher no mercado de trabalho”, em alusão ao Dia Internacional da Mulher, o foco foi mostrar como as mulheres podem se destacar e fazer a diferença no ambiente profissional por meio do domínio de técnicas corretas de comunicação e negociação. A aula começou com uma palestra da empreendedora Suiane Costa, que contou sua experiência de sucesso em um segmento majoritariamente masculino: a corretagem de imóveis. A convidada fez uma análise sobre a importância da comunicação assertiva no mundo corporativo, especialmente para as mulheres, que muitas vezes enfrentam desafios relacionados à falta de reconhecimento e a dificuldade em impor sua voz em espaços predominantemente masculinos.

Nesse contexto, foram introduzidas as técnicas de comunicação para negociadores, com destaque para estratégias de influência e persuasão, que ajudam as mulheres a se posicionarem de maneira assertiva, mantendo um equilíbrio entre firmeza e empatia. As alunas compreenderam como a persuasão eficaz pode ser usada para construir uma imagem de autoridade e confiabilidade, especialmente em ambientes de negociação, onde a capacidade de argumentar e influenciar pode determinar o sucesso.

A segunda parte da aula abordou as estratégias de negociação, com foco nas práticas modernas de comércio. Nesse ponto, as alunas aprenderam sobre as abordagens mais contemporâneas de negociação, como o uso da negociação ganha-ganha, que visa encontrar soluções onde ambas as partes ganhem, e a importância de entender o perfil do negociador e do cliente para ajustar a comunicação e as estratégias. Na conclusão da aula, o professor reforçou o objetivo principal: demonstrar que, ao dominar essas técnicas de comunicação e negociação, as mulheres podem não apenas superar desafios, mas se destacar e liderar com sucesso em qualquer segmento.

A aula terminou com um *pocket show* do artista Carlos Pontanegra, cantando músicas que enaltecem as mulheres. Em seguida, o professor deixou uma mensagem de empoderamento, enfatizando que as habilidades de comunicação e negociação são essenciais para qualquer profissional, mas que, para as mulheres, elas são ainda mais críticas para quebrar barreiras e alcançar o sucesso em um mercado competitivo.



EVIDÊNCIAS | Empoderamento Feminino no Mercado de Trabalho - Comunicação e Negociação como Ferramentas de Sucesso



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Conhecimentos: Planejamento de carreira e Os setores varejista e atacadista. Habilidade: Comunicar-se de forma clara e assertiva; Utilizar recursos da tecnologia da informação e comunicação e Trabalhar em equipe multiprofissional. Atitude: Postura profissional no ambiente de trabalho e Iniciativa e atenção na execução do trabalho.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

A prática educacional foi realizada na turma de Aprendizagem Profissional de Qualificação em Serviços de Supermercados (2023.20.01). A organização desenhou-se conforme abaixo descrito:

1º encontro: 28/06/24 - O projeto teve início com a apresentação do Projeto Integrador III – Prática Organizacional no Supermercado. Durante essa etapa, foram abordados os desafios decorrentes do tema; proposta do plano de ação com descrição dos resultados parciais esperados considerando um cronograma detalhado das etapas e atividades a serem realizadas. Foi apresentado o desafio central: pesquisar sobre práticas organizacionais no contexto de supermercados, considerando o tema geral e os subtemas sorteados para cada grupo. A proposta era compreender a relação cotidiana das pessoas com os processos internos da empresa e desenvolver mecanismos que promovam uma gestão administrativa e de pessoal eficiente. Além disso, foi realizada a validação do tema gerador do Projeto Integrador e seus desdobramentos e o detalhamento do plano de ação.

2º encontro: 26/07/24 - Nesta etapa, os estudantes se dedicaram ao desenvolvimento do Projeto Integrador III, aprofundando-se na pesquisa e no estudo dos subtemas sorteados, que incluíam: Contratação de pessoas certas, KPIs, Liderança, Educação corporativa, Pontos fortes para vencer, Otimizar o recrutamento, Gestão por competência e perfis, Autoconhecimento, Planejamento estratégico e Cultura organizacional. Durante o processo, os grupos também avançaram na execução, monitoramento e avaliação do plano de ação.

3º encontro: 30/08/24 - O terceiro encontro teve como foco o monitoramento do uso de estratégias que evidenciassem as Marcas Formativas do Senac na resolução dos desafios apresentados. Nesse contexto, buscou-se articular as competências do curso ao desenvolvimento do Projeto Integrador, promovendo um acompanhamento sistemático das ações realizadas.

4º encontro: 13/09/24 - Na etapa final, ocorreu a apresentação do Projeto Integrador III em formato de feira do conhecimento, destinada à nova turma de Aprendizagem Profissional de Qualificação em Serviços de Administração (2024.20.53). Após a exposição, os alunos participantes do projeto responderam a uma pesquisa elaborada no *Forms* para avaliar a experiência. Os resultados dessa pesquisa foram posteriormente disponibilizados aos estudantes protagonistas do Projeto Integrador III.



EVIDÊNCIAS | Estratégias de Sucesso - Projeto Integrador em Serviços de Supermercados



CEP: Instrutor: Orientação pedagógica: Segmento e curso: **Elementos de competência:**

Elaboração de fichas técnicas; Organização e planejamento de planos de ataque; Criação de pratos autorais com auxílio de mapas mentais.

Marcas Formativas: Comunicação e colaboração Autonomia digital Domínio técnico-científico Atitude sustentável Visão crítica Atitude criativa e empreendedora**Aprendizagem Integradora:** Sim Não**Prática Inclusiva:** Sim Não**Prática de Fomento à Inclusão:** Sim Não**Situação de aprendizagem:**

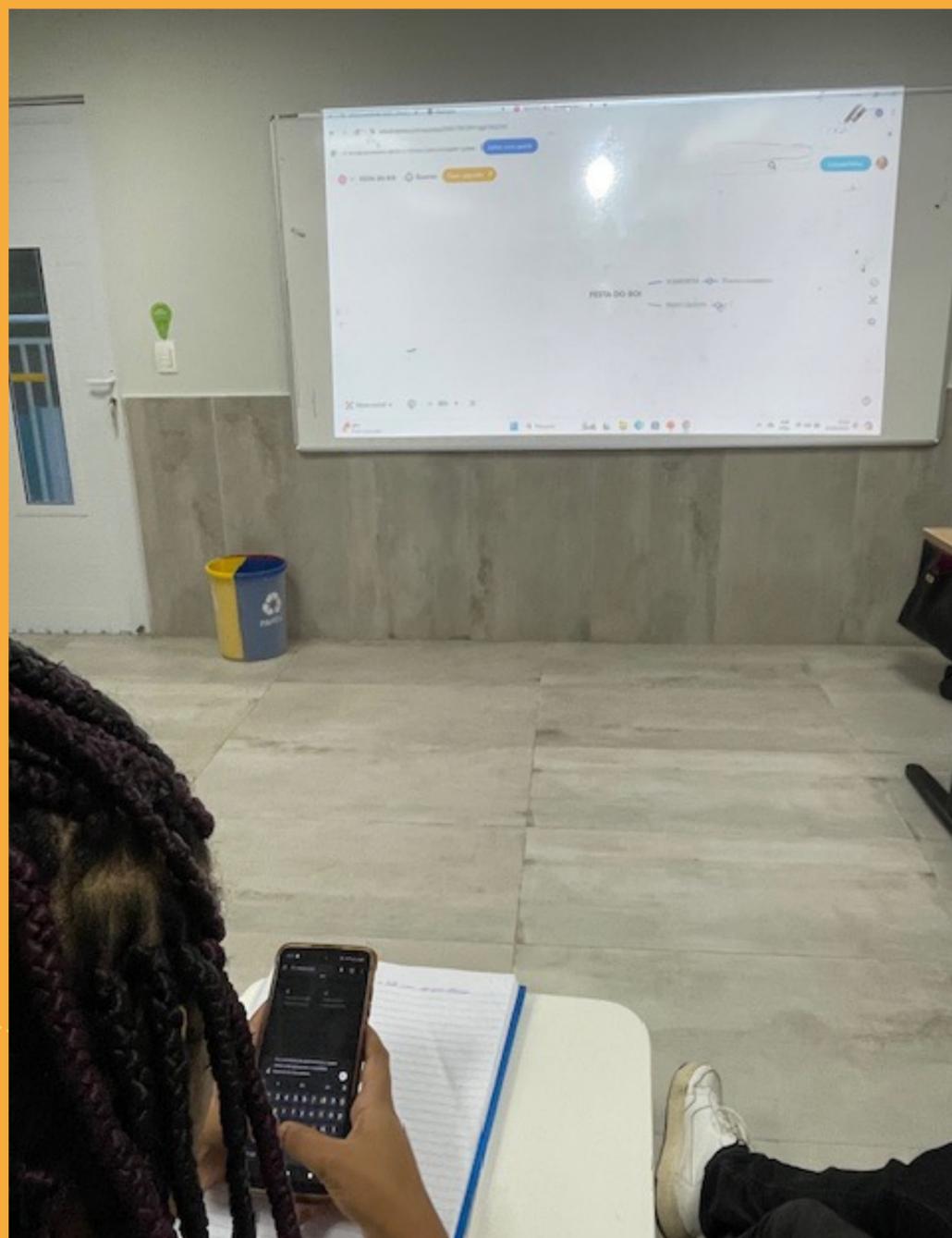
Os alunos compartilharam seus conhecimentos prévios sobre os temas abordados, discutindo se já haviam utilizado fichas técnicas e planos de ataque e compreendiam seus principais objetivos.

Posteriormente, foi debatida a relação dessas vivências com a relevância dessas ferramentas para estabelecimentos da área de alimentos, como controle de estoque, elaboração de custos (no caso das fichas técnicas), e a importância da organização por etapas na criação de rotinas de trabalho, com foco na atenção aos detalhes, economia de tempo e otimização do uso de insumos.

Para enriquecer as pesquisas realizadas, os alunos utilizaram o *ChatGPT* para explorar os temas e o *MindMeister* para fazer um mapa mental, destacando os benefícios práticos dessas ferramentas no cotidiano do cozinheiro e em competições culinárias. Durante a aula, elaboramos também um mapa mental que auxiliou no planejamento de um prato a ser apresentado em um evento do qual participaremos.



EVIDÊNCIAS | Estratégias Gastronômicas - O Uso de Fichas Técnicas, Planos de Ataque e Mapas Mentais na Cozinha Profissional



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

1 - Técnicas e tipos de atendimento: personalizados, diferenciados (idosos; crianças; pessoas com deficiência; gestantes). 2 - Qualidade no Ambiente de Trabalho – focando o Programa 5S ou *Housekeeping*.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Na aula de campo realizada na Biblioteca do Sesc Rio Branco, os alunos foram organizados em seis grupos, cada um com seis integrantes. Cada grupo recebeu um livro contendo 10 páginas, com temáticas específicas relacionadas ao atendimento ao cliente e à excelência na prestação de serviços, tais como: Qualidade em Atendimento ao Cliente, Comunicação Assertiva, Trabalho em Equipe, Etiqueta Profissional, Resolução de Conflitos e Qualidade no Ambiente de Trabalho com o Programa 5S.

O grupo escolheu um mediador de leitura, responsável por dividir as partes da leitura entre os integrantes, garantindo que todos participassem de forma ativa e colaborativa. Após a leitura, o grupo realizou uma discussão crítica, incentivando a troca de ideias e reflexões sobre a aplicação dos conceitos aprendidos no contexto prático do ambiente de trabalho dos supermercados, especialmente em funções como embaladores, repositores e estoquistas. Essa dinâmica permitiu que os alunos desenvolvessem uma visão crítica sobre como os princípios teóricos poderiam ser utilizados para melhorar o atendimento e a prestação de serviços no setor.

Ao final da discussão, os grupos elaboraram um resumo crítico do conteúdo, contextualizando suas aprendizagens e aplicando-as às realidades dos profissionais no ambiente de supermercados. O documento final foi postado na sala virtual do *Microsoft Teams* como registro de evidências da atividade e para a avaliação do professor, consolidando o aprendizado colaborativo e o uso das ferramentas digitais para o desenvolvimento das competências abordadas na aula.

O objetivo da aula foi desenvolver habilidades críticas e colaborativas dos alunos sobre temas de atendimento e prestação de serviços no ambiente de supermercados. Através da leitura e discussão em grupo, os alunos aplicaram conceitos teóricos à prática profissional. A atividade também incentivou o uso de ferramentas digitais e a reflexão sobre a melhoria do atendimento no setor.



EVIDÊNCIAS | Excelência em Atendimento - Aprendizado Colaborativo



CEP: Zona Norte (Unidade Móvel)

Instrutor: Maria Juliana J. B. de Souza Rebouças

Orientação pedagógica: Marcia Cavalcanti

Segmento e curso: Gestão - Qualidade no Atendimento

Elementos de competência:

Assistência humanizada em serviços de saúde: relações interpessoais e ética, administração de conflitos e trabalho em equipe, qualidade no atendimento nos serviços de saúde e humanização no atendimento.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

A situação de aprendizagem foi realizada durante o curso Qualidade no Atendimento, na Unidade Móvel do Senac, no município de Upanema, situado na região do Oeste Potiguar. O principal objetivo do curso foi fortalecer os empreendedores locais e comerciantes, a partir de uma postura adequada de atendimento ao cliente voltada para o desenvolvimento de habilidades em negociar com clientes em diversas situações. No decorrer do curso, os alunos foram estimulados a compreender os princípios básicos da qualidade no atendimento, tendo em vista seus diferentes perfis (inclusive os com deficiência), utilizando formas de comunicação verbal e não verbal, bem como os cuidados e comportamentos ao telefone. O momento permitiu identificar um padrão de qualidade na oferta dos serviços e produtos, aplicar técnicas de negociação em situações práticas e desenvolver habilidades de comunicação assertiva, mobilizando para os elementos de competência referentes aos indicadores previstos na Unidade Curricular. Ao longo das atividades que compõem a situação de aprendizagem, os alunos foram incentivados a analisar, debater e propor soluções para as problemáticas que envolvessem a localidade, a carência no atendimento ofertado, bem como as estratégias e técnicas utilizadas pelos empreendedores locais, comerciantes e setores do poder público para promover melhorias no ambiente dos negócios e na oferta dos serviços públicos. Inicialmente, os alunos analisaram, por meio de suas experiências prévias, a realidade de cada negócio identificado na sala e a construção de conteúdos relacionados às principais estratégias em prol da qualidade no atendimento, para então sugerir outras propostas delimitando público-alvo, valor do produto/serviço, diversidade, acessibilidade e inclusão social, de modo que estas alternativas refletissem em melhorias no contexto do comércio local, sendo um diferencial na localidade por meio da experiência gerada ao cliente, seja pelo produto ou serviço prestado.

A situação de aprendizagem buscou trabalhar estratégias para melhorias no atendimento ao cliente por meio de observações, aprendizagem baseada em problemas e estudo do meio, conforme o público-alvo, segmentos do comércio local e serviços de saúde ofertado no município. A proposta trabalhou para identificar os desafios e perspectivas, reforçando a necessidade de fomentar o comércio local como uma das principais dinâmicas da economia do município, geradora de emprego e renda. As equipes consideraram a realidade da vocação econômica do local. A turma foi dividida em 3 equipes. Cada uma realizou uma abordagem, contemplando um atendimento com excelência para cada produto ou serviço, sendo o Espaço D&G de estética, A&B (Alimentos e Bebidas) com uma experiência gastronômica regional e os Serviços de Saúde. Cada equipe escolheu um padrão de atendimento com foco na sua área, público e o diferencial no atendimento ao público. Ademais, realizaram uma exposição, no intuito de apresentar seus produtos e serviços ofertados na comunidade e definiram a área, conforme vivência na atuação profissional dos discentes, no intuito de promover uma aprendizagem baseada em problema, com foco na realidade do local, a partir de uma contribuição do curso para a carência existente na prestação dos serviços oferecidos no município seja por empresas ou órgãos públicos. Em seguida, foi realizada uma avaliação diagnóstica identificando os principais desafios por área e quais as melhorias a serem implementadas. O momento foi oportuno para provocar autonomia e protagonismo nos discentes, uma vez que cada equipe ficou responsável por conhecer o padrão de atendimento adotado na empresa por meio da análise realizada em equipe, bem como propor melhorias no atendimento ao cliente na busca pela excelência e a humanização nos serviços de saúde ofertados no município.

Dentre os principais resultados desta mobilização, destaca-se a realização das visitas técnicas pelas equipes para elaboração do diagnóstico e a proposta de melhorias para as áreas, sendo apresentadas como produto final durante a aula de encerramento da turma. Com base nas apresentações, evidenciou-se o desenvolvimento das competências que permitiram o protagonismo dos discentes quanto a elaboração e execução do plano de ação para cada setor na prestação dos serviços e oferta dos produtos, considerando as particularidades de cada negócio por meio dos aspectos sociais, econômicos, culturais e ambientais, bem como buscar soluções inovadoras e sustentáveis. Dentre os ODSs atrelados à atividade, estão: ODS 3 – Saúde e Bem-Estar, ODS 4 - Educação de Qualidade, ODS 8 - Emprego Digno e Crescimento Econômico, ODS 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis, ODS 12 - Consumo e Produção Responsáveis e ODS 17 - Parcerias estabelecidas no decorrer das práticas. Observou-se tais ferramentas disponíveis nos grupos do WhatsApp dentre outras ferramentas tecnológicas, articuladas e



EVIDÊNCIAS | *Excelência no Atendimento - Protagonismo e Humanização para Fortalecer o Comércio Local*



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Ana Christina Roque dos Santos Lobato

Orientação pedagógica: Tayanne Ferreira

Segmento e curso: Turismo - Técnico em Hospedagem

Elementos de competência:

Procedimentos de Unidade Habitacional (UH) Limpeza; Higienização; Desinfecção; Arrumação e Checagem.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

O Procedimento Operacional Padrão (POP) é fundamental para garantir a padronização, qualidade e eficiência nos serviços de toda e qualquer organização, e na hotelaria não é diferente. Ele descreve, de forma clara e detalhada, as etapas e práticas a serem seguidas pelos colaboradores em suas atividades diárias, como a limpeza de quartos, manutenção de áreas comuns, atendimento ao hóspede, entre outros.

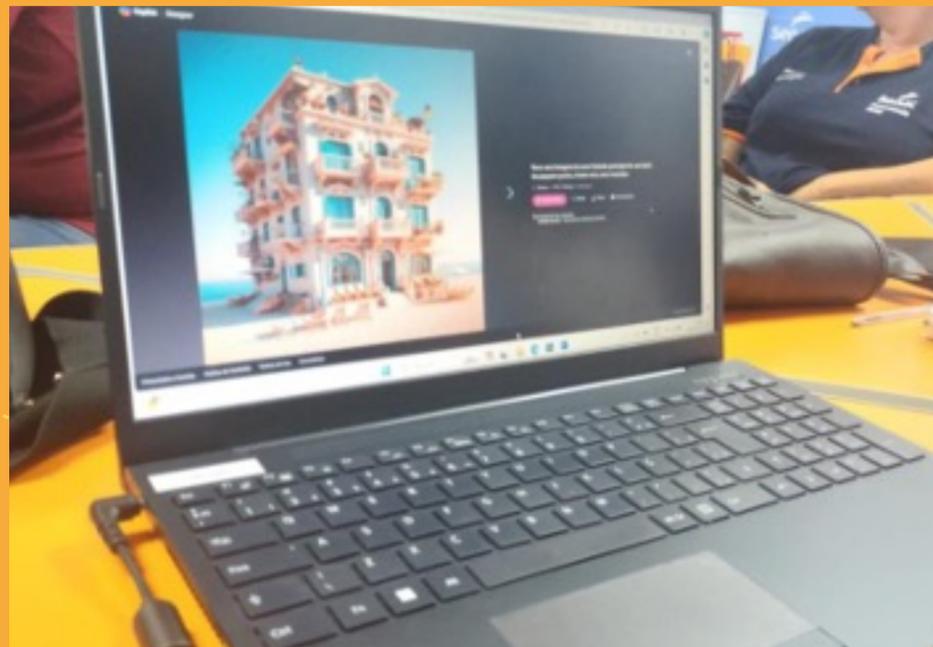
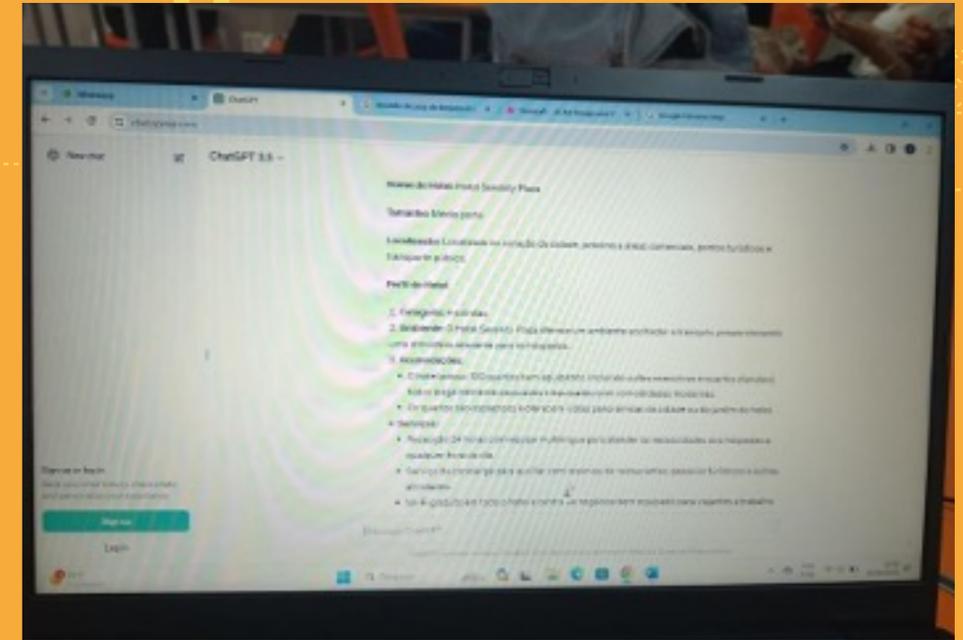
Com o POP, o hotel assegura que os serviços sejam realizados de maneira consistente, independentemente de quem os execute, promovendo a satisfação dos hóspedes, assim como a segurança dos colaboradores. Além disso, ele contribui para a otimização dos recursos, cumprimento de normas de higiene e segurança, e para a implementação de práticas sustentáveis.

Diante disso, a situação de aprendizagem consistiu na elaboração de um Procedimento Operacional Padrão (POP) para a limpeza das Unidades Habitacionais (UHs) de um hotel. Para isso, os alunos, na condição de futuros técnicos em hospedagem, foram divididos em equipes e orientados a utilizar as ferramentas de Inteligência Artificial (IA), como *chatbots* (por exemplo, o *ChatGPT*), para auxiliar na escolha do hotel (perfil, tamanho), bem como na definição de práticas eficientes e seguras para a elaboração dos POPs.

O objetivo era que, ao final da atividade, eles apresentassem um POP de limpeza que pudesse ser aplicado no contexto do hotel, levando em consideração os procedimentos apreendidos em sala - *ABC do Housekeeping* - que consiste em: Limpeza; Higienização; Desinfecção; Arrumação e Checagem das UHs. Os encontros com as equipes aconteceu no *SmartLab* do CEP Barreira Roxa, pois o espaço disponibilizava dispositivos eletrônicos necessários para a elaboração do trabalho. Ao final, as equipes apresentaram os resultados ao grande grupo, seguido de uma autoavaliação e *feedback* do instrutor.



EVIDÊNCIAS | Excelência Operacional - POPs com IA no Setor de Governança



CEP: Alecrim

Instrutor: Massimo Chiozzi

Orientação pedagógica: Jelza Lima

Segmento e curso: Idiomas – Espanhol - Espanhol Uno

Elementos de competência:

Localização espacial e verbos.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Esta prática é bastante simples e pode ser aplicada em diversos contextos, permitindo sair um pouco do ambiente tradicional da sala de aula e, ao mesmo tempo, favorecer a integração entre os vários integrantes da turma.

A proposta consistiu em usar o celular ou câmera fotográfica fora do ambiente de sala de aula tradicional - na rua, em pontos comerciais ou outros espaços -, para criar vídeos em vários contextos. Esses vídeos podiam explorar, por exemplo, pontos turísticos e instalações do bairro ou cidade, simular compras em uma loja de roupas, praticar a escolha de vestimentas e calçados, ou ainda recriar interações cotidianas em bares, restaurantes e supermercados. Trata-se de trazer o aprendizado para contextos reais e práticos, aproximando-o do dia a dia. Os vídeos poderiam ser realizados de maneira individual, mas eu preferi encorajar os alunos a formarem duplas para poder ir alternando os papéis de comentarista e cinegrafista. Essa dinâmica favorece bastante a troca de experiências e o desenvolvimento de habilidades.

Depois de finalizados, os vídeos foram apresentados em sala de aula ao professor e ao resto da turma. Já realizei várias vezes esta atividade e o resultado é sempre muito animador. Com essa turma não foi diferente.





[Clique aqui para ver um dos videos produzidos.](#)



CEP: Alecrim

Instrutor: Elizabeth de Ruz Forner

Orientação pedagógica: Karoline Louise

Segmento e curso: Idiomas - Espanhol

Elementos de competência:

Conhecimentos, gramática, 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**Prática Inclusiva:** Sim Não**Prática de Fomento à Inclusão:** Sim Não**Situação de aprendizagem:**

Esta prática possui dois objetivos principais: ampliar e consolidar o vocabulário relacionado a um tema específico e praticar o uso de orações relativas.

Inspirada em um conhecido jogo de tabuleiro, a atividade começa com a preparação de cartas que contenham o vocabulário que será praticado. Calcula-se uma média de três cartas por aluno, que serão embaralhadas e distribuídas entre os participantes. O jogo ocorre em duplas e é dividido em três rodadas, com diferentes níveis de desafio.

Primeira Rodada: Cada aluno da dupla deve explicar, utilizando orações relativas, o conteúdo da primeira carta que recebeu. Eles têm um minuto para que o parceiro adivinhe a palavra descrita. Se acertarem, seguem para a próxima carta. Após o tempo estipulado, o outro membro da dupla assume o papel de explicador.

Segunda Rodada: Todas as cartas são recolhidas, embaralhadas e redistribuídas. Nesta etapa, os alunos não podem formar frases completas. Devem usar apenas uma palavra como dica, sendo vedado o uso de termos que derivem diretamente da palavra da carta. Aqui, os erros não são permitidos. Se a dupla não acertar, passa-se à próxima carta.

Terceira Rodada: Mais uma vez, as cartas são embaralhadas e redistribuídas. Agora, os alunos precisam explicar o conteúdo das cartas utilizando apenas mímicas, sem qualquer apoio verbal.

Essa dinâmica, além de divertida e de estimular o espírito competitivo entre os participantes, oferece uma excelente oportunidade para aprender e consolidar vocabulário de diferentes níveis. Ao repetir as palavras em diferentes contextos e formas, os alunos conseguem reforçar o aprendizado de maneira prática e envolvente.



EVIDÊNCIAS | Explorando Vocabulário - Aprendizado Interativo em Espanhol



CEP: Zona Norte

Instrutor: Henrique Clementino de Souza e Valtemir Procópio de Lima

Orientação pedagógica: Flávio Souto

Segmento e curso: Aprendizagem - Serviços Administrativos

Elementos de competência:

Educação Financeira: conceito, facilidade de crédito, tomada de decisão de consumo (diferença entre vontade e necessidade). Controle do orçamento pessoal e familiar: receitas e despesas, objetivos e estratégias de reserva, investimentos e planejamento financeiro e controle de orçamento pessoal.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

O Projeto “Fijoia” envolveu um trabalho multidisciplinar, realizado entre dois instrutores dos eixos de Gestão e Tecnologia da Informação, que promoveu a integração de conhecimentos teóricos trabalhados no transcorrer da UC5 (Letramento Matemático e Educação Financeira).

Os assuntos trabalhados versaram sobre a educação financeira e o controle do orçamento pessoal e familiar, de modo a incentivar os alunos a fazerem com que durante a execução do Projeto, além dos trabalhos realizados com o *ChatGPT* para realização de pesquisas e criação de *prompts* propositivos para as problemáticas apresentadas pelos instrutores para resoluções que foram desenvolvidas pelo alunos, teve-se o uso da metodologia *STEAM* baseada na aplicação do *Arduíno* para criação de cofres inteligentes construídos com papelão e demais itens pertinentes que fazem parte do kit *Arduíno*. A preocupação central no desenvolvimento do projeto se assentou no fato de que a atividade fosse totalmente contextualizada com a realidade pessoal e social dos alunos, permitindo-se haver a integração de conhecimentos previamente existentes e os conhecimentos trabalhados em sala de aula, aliado ao uso de ferramentas e tecnologias educacionais para promover a aprendizagem de forma mais integrada, motivadora e imersiva.

Para isso, os conhecimentos de educação financeira obtidos na UC foram associados a conhecimentos básicos de programação e da utilização do *Arduíno* para que fossem transmitidos para efetivação da atividade proposta. O protagonismo estudantil pautou-se na adoção de estudo de caso para reconhecimento de aplicações da educação financeira no contexto da vida social dos jovens, além do incentivo à cultura *Maker* com a construção dos cofres inteligentes acionados pelos comandos de programação, por blocos no *Thinkercad* e com o *Arduíno*. A personalização do ensino ocorreu por meio de avaliação diagnóstica aplicada para verificação de conhecimentos previamente obtidos quanto ao uso do *Thinkercad* e do *Arduíno*, para que fosse possível traçar estratégias didáticas para aulas direcionadas às diversas necessidades de aprendizagem existentes na turma. O uso da inteligência artificial se fez presente com a utilização do *ChatGPT* para tratativas de apoio à resolução dos problemas propostos.

O projeto desenvolvido despertou no alunado a obtenção de informações, resolução de problemas e aplicações que evidenciam a tomada de decisão em suas vidas integrando os conhecimentos teóricos e as tecnologias educacionais aplicadas. A autonomia digital foi incentivada com a utilização do *Microsoft Excel* para registro de dados financeiros, bem como a comunicação ocorreu por meio do *Microsoft Teams* e do *WhastApp*, tudo isso visando a interação, colaboração e produção de novos conhecimentos entre os agentes envolvidos, além de propor e utilizar diferentes estratégias diante de desafios, com vista a implementar mudanças no ambiente de trabalho e na vida pessoal dos alunos.



EVIDÊNCIAS | Fijoia - Educação Financeira e Tecnologia com Cofres Inteligentes STEAM



CEP: Instrutor: Orientação pedagógica: Segmento e curso: **Elementos de competência:**

Fundamentos da logística e gestão de estoques. Técnicas de organização e controle de estoque.

Marcas Formativas: Comunicação e colaboração Autonomia digital Domínio técnico-científico Atitude sustentável Visão crítica Atitude criativa e empreendedora**Aprendizagem Integradora:** Sim Não**Prática Inclusiva:** Sim Não**Prática de Fomento à Inclusão:** Sim Não**Situação de aprendizagem:**

A aula sobre “Fundamentos da Logística e Gestão de Estoques”, realizada em 25 de setembro de 2024, incluiu a realização de um estudo de caso pelos alunos. Divididos em grupos, eles investigaram temas como os princípios fundamentais da logística, as técnicas de controle de estoques e suas aplicações em diversos setores. Os grupos exploraram exemplos práticos e teóricos, conectando o conteúdo estudado com casos reais de empresas que utilizam estratégias logísticas eficazes.

Logo após, os alunos apresentaram suas pesquisas em forma de seminário, onde cada grupo apresentou suas descobertas à turma. Nas apresentações, os alunos discutiram a importância da logística para o sucesso das operações organizacionais, abordando técnicas como a classificação ABC, *just-in-time* (JIT) e sistemas de reposição automática. Além disso, os grupos trouxeram exemplos de como essas técnicas impactam a eficiência e reduzem custos operacionais.

Foram levantadas questões como a importância de um controle eficaz de estoques para evitar desperdícios e rupturas, e como a logística bem gerida pode impactar positivamente a cadeia de suprimentos.

Para finalizar, o professor conduziu uma conclusão e *feedback*, resumindo os principais pontos apresentados e fornecendo retorno sobre o desempenho dos grupos. Ele destacou as melhores práticas discutidas e reforçou como a gestão logística e o controle de estoques são fundamentais para o sucesso organizacional, tanto no aspecto operacional quanto estratégico. O objetivo da aula foi claramente atingido, mostrando a importância da logística para as empresas e como técnicas de gestão de estoques podem ser aplicadas para otimizar processos e reduzir custos.



EVIDÊNCIAS | Fundamentos de Logística e Gestão de Estoques - Estudo de Caso e Seminário Aplicado



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

1 - Técnicas de negociação: principais formas de abordagens, tipos de clientes. 2 - Técnicas de vendas: etapas e tipos de vendas.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Nessa aula, os alunos foram organizados em seis equipes para participar de uma atividade gamificada utilizando a plataforma *Kahoot*. A experiência aconteceu no ambiente lúdico da *Kahootopia*, uma ilha virtual onde os participantes acumulam conquistas à medida que vencem desafios na plataforma. O intuito era trabalhar os temas “Técnicas de Negociação” e “Técnicas de Vendas” por meio de dois *quizzes*, cada um focado em um tema específico. Cada equipe competiu em um ambiente de aprendizado dinâmico, onde o intuito principal era estimular a colaboração entre os membros, além de desenvolver a capacidade de trabalhar em equipe e o espírito empreendedor.

A gamificação foi adotada como estratégia pedagógica para promover um ambiente desafiador e estimulante, incentivando os alunos a unirem forças para alcançar a maior pontuação possível.

O primeiro *quiz* abordou as principais formas de negociação e diferentes tipos de clientes, enquanto o segundo focou nas etapas e tipos de vendas. Durante a atividade, cada equipe precisou compartilhar ideias, trocar informações e colaborar para responder às questões corretamente e com agilidade, promovendo assim a interação entre os membros e o desenvolvimento de habilidades de comunicação e resolução de problemas.

O resultado final foi uma construção de conhecimento sólida sobre técnicas de negociação e vendas, adquirida de forma lúdica e competitiva. Ao final dos dois *quizzes*, a equipe com o maior número de pontos foi premiada com uma caixa de chocolates, consolidando o aprendizado em um ambiente que uniu diversão, desafio e engajamento coletivo.

O objetivo da aula foi promover o aprendizado sobre técnicas de negociação e vendas de forma colaborativa e gamificada, incentivando o desenvolvimento da atitude empreendedora dos alunos. Além disso, a aula visou fortalecer o trabalho em equipe, a comunicação eficaz e a resolução de problemas, através de um ambiente competitivo e estimulante. Ao final, os alunos deveriam adquirir conhecimento sobre os temas de forma prática e dinâmica, aplicando-os no contexto do jogo e fortalecendo suas habilidades profissionais.



EVIDÊNCIAS | Gamificação com Kahootopia - Aprendendo Técnicas de Negociação e Vendas



Relatório

TÉCNICAS DE NEGOCIAÇÃO E VENDAS

Resumo **Jogadores (29)** Perguntas (14) Feedback

Apelido	Classificação	Respostas corretas	Não respondido	Pontuação final
Inhoque	1	79%	—	11.749
Karlinha/clara	2	79%	—	11.731
Nallen	3	79%	—	11.708
Yasmin	4	86%	—	11.568
Isa	5	79%	—	11.300
Elisa	6	71%	—	11.182
LuDeb	7	79%	—	10.983
Duda F	8	79%	—	10.658
Daniel	9	71%	—	10.657

CEP: Mossoró

Instrutor: Junara Reata de Almeida Santos

Orientação pedagógica: Manuela Cabral

Segmento e curso: Gastronomia - Auxiliar de Cozinha

Elementos de competência:

Técnicas de reaproveitamento integral de alimentos; Sustentabilidade na gastronomia; Planejamento e produção de receitas sustentáveis. Criação e inovação de receitas utilizando subprodutos; Organização e gestão de processos em equipe; Testes e desenvolvimento de produtos gastronômicos com potencial comercial.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Este projeto propôs uma abordagem inovadora e sustentável para o ensino de técnicas culinárias, promovendo a redução de desperdícios alimentares e o aproveitamento integral dos insumos. Voltado para alunos do curso de Auxiliar de Cozinha do Senac RN, o projeto promoveu uma experiência prática em que os participantes desenvolvem produtos e receitas a partir de subprodutos alimentares normalmente descartados. Essa iniciativa é uma resposta à crescente demanda por práticas mais sustentáveis na gastronomia e busca sensibilizar os alunos sobre a importância do uso consciente dos recursos naturais, incentivando a criatividade, inovação, responsabilidade ambiental e o consumo consciente. Os alunos criaram e testaram produtos gastronômicos inovadores com potencial de comercialização e viabilidade econômica. O projeto foi realizado em três etapas, ao longo de três semanas, com atividades práticas e interativas em sala de aula e cozinha:

Pesquisa e Escolha dos Subprodutos (Semana 1): Os alunos foram divididos em grupos para escolher subprodutos alimentares regionais que normalmente são descartados. Eles realizaram uma pesquisa guiada sobre os benefícios nutricionais, históricos e culinários dos subprodutos escolhidos, explorando sua viabilidade como matéria-prima para novos produtos. **Testes e Desenvolvimento de Produtos (Semana 2):** Com base na pesquisa inicial, cada grupo desenvolveu e testou receitas inovadoras utilizando os subprodutos selecionados. A experimentação prática foi conduzida na cozinha, com acompanhamento do professor, que atuou como mediador, incentivando a criatividade, o senso crítico e a organização das equipes. As receitas passaram por testes de viabilidade e ajustes. **Apresentação e Comercialização (Semana 3):** Na última semana, os alunos prepararam os produtos para duas apresentações: uma para os professores e colegas, no dia 25/09/24, e outra para o público externo em uma feira gastronômica no dia 26/09/24.

Os alunos foram os responsáveis por apresentar os produtos desenvolvidos, explicando o processo de criação, os benefícios dos subprodutos utilizados e a importância da sustentabilidade no processo. **Impacto Inovador:** O projeto inovou ao introduzir o conceito de gastronomia circular no curso de Auxiliar de Cozinha, desafiando os alunos a pensar além das receitas tradicionais, incorporando subprodutos e buscando novas soluções sustentáveis. A pesquisa aplicada e o desenvolvimento de produtos inéditos a partir de subprodutos, como cascas, sementes e talos, reforçaram a relevância da prática sustentável na formação profissional. A apresentação final na feira gastronômica contribuiu para a valorização do conhecimento adquirido e a possibilidade de comercialização dos produtos, unindo teoria e prática.

Resultados Esperados:

- Desenvolvimento de produtos gastronômicos inovadores utilizando subprodutos regionais.
- Redução de desperdícios alimentares e maior conscientização sobre o consumo sustentável.
- Melhoria nas competências técnicas dos alunos, como criatividade, trabalho em equipe, gestão de recursos e aplicação prática dos conhecimentos adquiridos.
- Apresentação pública dos resultados em uma feira gastronômica, promovendo a integração com a comunidade e a valorização dos produtos criados.

O projeto promoveu uma educação inovadora, alinhada às demandas atuais da sustentabilidade e da inovação na gastronomia. Ele valorizou a descoberta de novos subprodutos e incentivou o uso integral dos alimentos, tornando os alunos agentes transformadores na construção de um setor gastronômico mais responsável e consciente. O envolvimento ativo dos alunos, a prática em equipe e a aplicação do aprendizado na criação de produtos viáveis reforçaram a relevância desse projeto, alinhado aos ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável). Este projeto visa diretamente o ODS 12 (Consumo e Produção Responsáveis) e o ODS 13 (Ação contra a Mudança Global do Clima), contribuindo para a sustentabilidade e a diminuição de impactos ambientais no setor gastronômico.



EVIDÊNCIAS | *Gastronomia Circular - Reaproveitamento de Subprodutos*



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Planejamento de cardápio, aquisição de matérias-primas, análise de fornecedores. Produção de fichas técnicas dos cardápios montados – atividade em grupo. Produção de fichas técnicas dos cardápios montados, com precificação. Apresentação dos resultados obtidos com as análises.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Contexto: Os alunos foram envolvidos em uma atividade prática no ambiente de um restaurante ou cozinha pedagógica, onde tiveram a oportunidade de aplicar conceitos teóricos na criação de fichas técnicas para pratos. Esta atividade foi adaptada para atender às necessidades de alunos com Autismo e TDAH, utilizando metodologias e ferramentas que facilitam a organização o foco e a compreensão.

Objetivo: Os alunos coletaram dados sobre a produção de um prato específico, elaboraram fichas técnicas de custo e utilizaram essas informações para calcular a precificação teórica do prato. A atividade ajudou os alunos a entender a importância da gestão de custos e precificação no contexto gastronômico.

Problemática: Como garantir que os dados coletados durante a produção de um prato sejam organizados e utilizados de forma eficiente para criar fichas técnicas precisas e determinar a precificação teórica, levando em consideração as necessidades específicas de alunos com Autismo e TDAH?

Método e Metodologia de Avaliação: Avaliação Formativa e Somativa - A integração desses dois modelos de Avaliação ajudou a ajustar a instrução e apoiar o aprendizado durante a atividade, bem como ofereceu uma visão geral do desempenho dos alunos e a qualidade do trabalho final.

Estruturação visual: Utilizar recursos visuais claros e organizados, como as tabelas e os resultados em gráficos, para apresentar as informações de forma mais acessível e compreensível para pessoas Autistas.

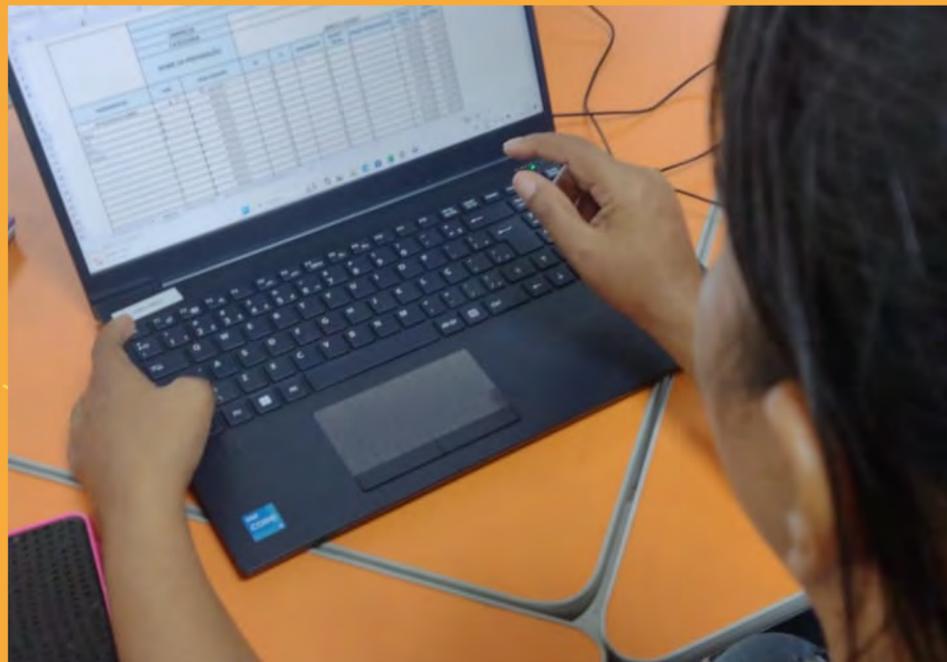
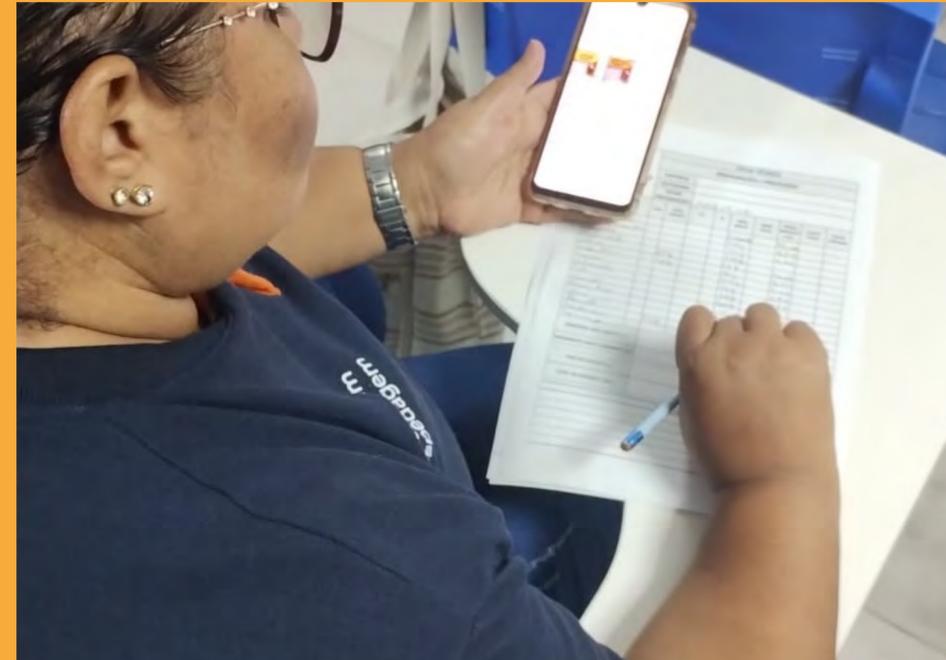
Quebra de tarefas: Dividir em uma Atividade Roteirizada em etapas menores e mais gerenciáveis, proporcionando instruções claras e passo a passo para facilitar a concentração e execução de tarefas para pessoas com TDAH.

Ambiente tranquilo: Orientar os alunos, durante a coleta de dados, a manterem um ambiente calmo e livre de distrações, objetivando promover a criação de espaços tranquilos e organizados para minimizar a sobrecarga sensorial.

Apoio individualizado: Oferecer suporte individualizado e coletivo à turma, se necessário, adaptando as instruções e o ritmo de trabalho conforme as necessidades específicas de cada pessoa Autista ou com TDAH.



EVIDÊNCIAS | Gastronomia Inclusiva - Fichas Técnicas e Precificação Adaptadas para Alunos com Autismo e TDAH



CEP: Alecrim

Instrutor: Alcileide lima e Daniel Salustiano

Orientação pedagógica: Jelza Lima

Segmento e curso: Gestão - Gestão de Conflitos

Elementos de competência:

Comunicar-se de forma clara e assertiva; negociar com pessoas em situações adversas; trabalhar em equipe; ter visão sistêmica; comunicar-se de forma clara e adequada à compreensão do usuário, dentre outros.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

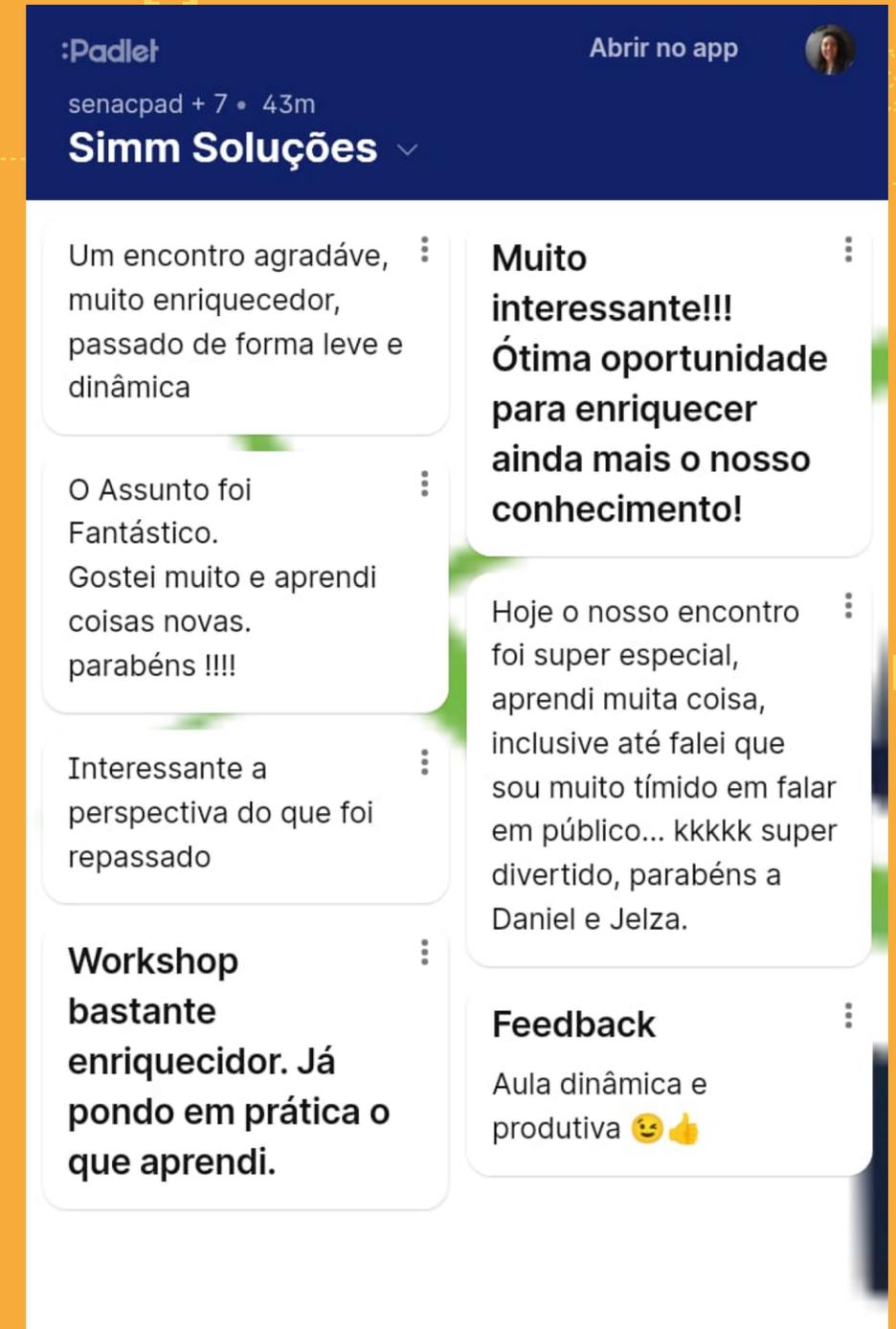
Dada a demanda do treinamento corporativo pela temática “Gestão de Conflitos”, em formato flexível, o modelo de podcast foi sugerido e escolhido como metodologia. A modalidade traz consigo a comodidade do fácil acesso e a possibilidade de conexão com o público, além de seu alto potencial educacional. Assim, o Pod Ser Senac foi planejado e executado com foco na temática sugerida, contando com a interatividade dos participantes. Para isso, os instrutores criaram “quadros de sucesso”, inspirados na programação da TV dos anos 90 e 2000, potencializando a conexão com o público.

Um dos quadros apresentados foi o “Você decide”, no qual situações de conflito foram discutidas e os participantes escolheram qual seria o final ideal, conforme os conceitos explorados momentos antes. A utilização de ferramentas digitais como *Microsoft Teams*, *Padlet*, *Mentimeter* e *Kahoot* permitiu conversações em tempo real, favorecendo a interação por meio de enquetes, postagens, *chat*, questionários e *quizzes*.

Os encontros foram em duas sessões com 4h de duração cada, realizadas nos dias 19 e 26/09/2024. O *feedback* dos participantes foi muito positivo, evidenciando que o modelo inovador foi uma escolha acertada, pois permitiu que o tema fosse explorado de forma assertiva, mantendo uma dinâmica leve e interativa

Nesta ação, a missão de “educar para o trabalho, de forma inovadora e inclusiva” foi plenamente cumprida, mostrando que a abordagem moderna e acessível contribui para o desenvolvimento das habilidades necessárias à realidade atual das empresas e seus colaboradores.





CEP: Assú

Instrutor: Gislene dos Santos Marques Medeiros

Orientação pedagógica: Elidiane Guedes

Segmento e curso: Aprendizagem - Serviços Administrativos

Elementos de competência:

Procedimentos de contas a pagar e documentos: fluxo das contas a pagar; fluxo dos pagamentos.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Na sala de aula, aplicamos a dinâmica “Caixa do Bem Estar”, onde cada aluno descreveu uma dificuldade que enfrenta para estar bem. A dificuldade financeira foi a mais mencionada, o que levou a aluna Isabelly de Oliveira Silva a compartilhar seu exemplo de sucesso. Isabelly, que é estudante de Ciências Econômicas, relatou como guarda parte de seu salário desde o início de seu contrato, motivando seus colegas a fazer o mesmo.

A partir desse relato, aplicamos ferramentas de planejamento, como a matriz SWOT, para autodiagnóstico financeiro, seguida de simulações de planejamento mensal utilizando o método 5W2H. Os alunos usaram *Microsoft Excel*, *Microsoft Word* e *Canva* para organizar suas finanças. Além disso, participaram de um fórum no *Microsoft Teams* sobre a importância da gestão financeira pessoal e seu impacto na vida profissional.

Para encerrar, o aluno Pedro Paulo, da Turma 2024.22.23 – Técnica em Operações de Caixa, compartilhou sua trajetória de empreendedorismo, incentivando os alunos a utilizar os recursos ensinados para melhorar suas finanças e iniciar novos projetos. Os alunos foram convidados a aplicar o 5W2H, o *Planner*, *Guiabolso* e o *Organizze* para organizar seu planejamento financeiro e compartilhar um pouco sobre esses planejamentos.

A aula se destacou pela inovação ao integrar finanças pessoais, planejamento estratégico e ferramentas tecnológicas de forma dinâmica e prática.



CEP: Centro e Alecrim

Instrutor: Daniela Fernandes Silva, Joel de Oliveira Santos e Vanuza de Oliveira da Silva

Orientação pedagógica: Vânia França

Segmento e curso: Gestão - Técnico em Administração, TI - Técnico em Informática e Saúde - Técnico em Podologia

Elementos de competência:

Fluxo logístico: descrição e interação das áreas de logística e Sistemas de informação relacionados à logística: planilha eletrônica, softwares de controle logístico, sistema de gestão empresarial, entre outros.

Situação de aprendizagem:

Idealizada pela turma do Técnico em Administração, foi realizada uma prática integrativa entre três cursos técnicos: Administração, Podologia e Informática. O intuito da prática foi de trabalhar os elementos de competências referentes ao indicador: Monitora o fluxo logístico por meio de ferramentas de tecnologia da informação e comunicação, conforme procedimentos e normas da organização

A metodologia usada na prática foi o *Hackathon*, considerando apenas o desenvolvimento e apresentação de *Pitch*. O desafio foi desenvolver ideias para soluções tecnológicas, a fim de otimizar o fluxo logístico no serviço de atendimento em Podologia, por meio da elaboração de sugestões de plataforma ou *app* que proporcionasse o agendamento eficiente de consultas, o monitoramento de tratamentos e retornos e a comunicação eficaz entre profissionais e pacientes. Para tanto, os alunos foram organizados em 06 equipes com estudantes dos três cursos, os de Podologia atuando como clientes expondo suas necessidades, os de Administração colaborando para o mapeamento do fluxo logístico do serviço ofertado, e os de Informática cooperando com o desenvolvimento da ideia tecnológica. Os instrutores dos cursos atuaram como mentores das equipes. e para a banca julgadora foram convidados um instrutor de cada segmento (Gestão, Saúde e Tecnologia).

A avaliação das equipes se deu por critérios previamente apresentados a todos os envolvidos. Não só a ideia foi desafiadora, como também o tempo, tudo foi realizado em apenas 3 horas (apresentação do desafio, formação das equipes, execução e apresentação), e todas as equipes alcançaram o objetivo proposto com ideias incríveis. Essa prática proporcionou o despertar de atitudes criativas e inovadoras, capazes de contribuir para resolução de problemas do mundo real, além de evidenciar outras marcas formativas do Senac como visão crítica, pois os participantes tiveram que analisar a situação atual do agendamento na podologia; domínio técnico científico, considerando as competências desenvolvidas no curso; a comunicação e colaboração, já que a metodologia proporcionou a integração entre diferentes áreas com um objetivo comum; e provocou a autonomia digital já que proporcionou o uso de diferentes tecnologias como a IA no uso do *ChatGPT, Excel, Google, PowerPoint, WhatsApp*, entre outros recursos tecnológicos específicos da área de Informática. Vale reforçar que todas as ideias propostas, uma vez implementadas, reforçariam outra marca formativa: o da atitude sustentável, uma vez que o objetivo é automatizar e integrar processos atualmente realizados manualmente por meio de diversos formulários em papel.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não



EVIDÊNCIAS | Hackathon Interdisciplinar - Soluções Tecnológicas para Otimização do Fluxo Logístico em Podologia



CEP: Alecrim

Instrutor: Carmem Pradella e Kawan Rodrigues

Orientação pedagógica: Karoline Louise

Segmento e curso: Idiomas - Inglês

Elementos de competência:

Reading, Speaking, Listening e writing, team work and partnership.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

É sempre um desafio realizar atividades integradoras e desafiadoras com alunos adultos. Desta forma, Professor Kawan e eu decidimos juntar duas turmas de Express para uma gincana de *Halloween*. Organizamos uma sequência de provas abrangendo as quatro habilidades, estruturadas em uma competição entre duas equipes: a minha turma contra a dele.

As equipes iniciaram os trabalhos escolhendo uma cor (das 4 opções de tintas disponíveis) e a primeira tarefa era um pintar o outro com as cores da equipe, de forma que eles criassem uma marca para representar o grupo. Pode parecer simples, mas para adultos se pintarem, requer uma certa quebra de padrão. Após todos estarem identificados e já terem rido muito e tirado várias *selfies* com os rostos coloridos, iniciamos as provas. Foram diversas provas, desde responder a um *quiz* sobre as tradições do *Halloween*, estourar balões, seguir as pistas dentro deles e realizar uma caça ao tesouro pela escola, citar elementos presentes no curta metragem apresentado, escrever o máximo de palavras em um minuto, até construírem uma múmia enrolando um dos colegas com papel higiênico. Foi uma atividade riquíssima e cheia de momentos altos, os alunos riram, correram, rolaram no chão, mas o mais importante, praticaram bastante a língua inglesa de forma oral, além de aprenderem muito sobre o *Halloween*.

É uma atividade que pode ser replicada em qualquer outra data comemorativa. Dos vários pontos positivos, podemos destacar que a professora Carmem tem um forte sotaque americano, enquanto o professor Kawan tem um forte sotaque britânico, o que também rendeu muitos desafios para os alunos, na hora de transcrever palavras faladas, e encontrar palavras semelhantes das duas origens.

Os alunos participaram ativamente de todas as etapas, demonstrando claro interesse em realizar cada prova. Houve um envolvimento coletivo notável, marcado pela curiosidade e pela colaboração constante, com os estudantes se ajudando e interagindo de forma dinâmica ao longo de todo o processo.



EVIDÊNCIAS | Halloween em Cores - Desafios e Criatividade



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Benila Sabry Costa Lira

Orientação pedagógica: Tyanne Ferreira

Segmento e curso: Gastronomia - Bolos e Tortas

Elementos de competência:

Inserir o aluno no contexto geral da turma assim como criar orientações individualizadas com o objetivo de aprendizagem através da integração.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

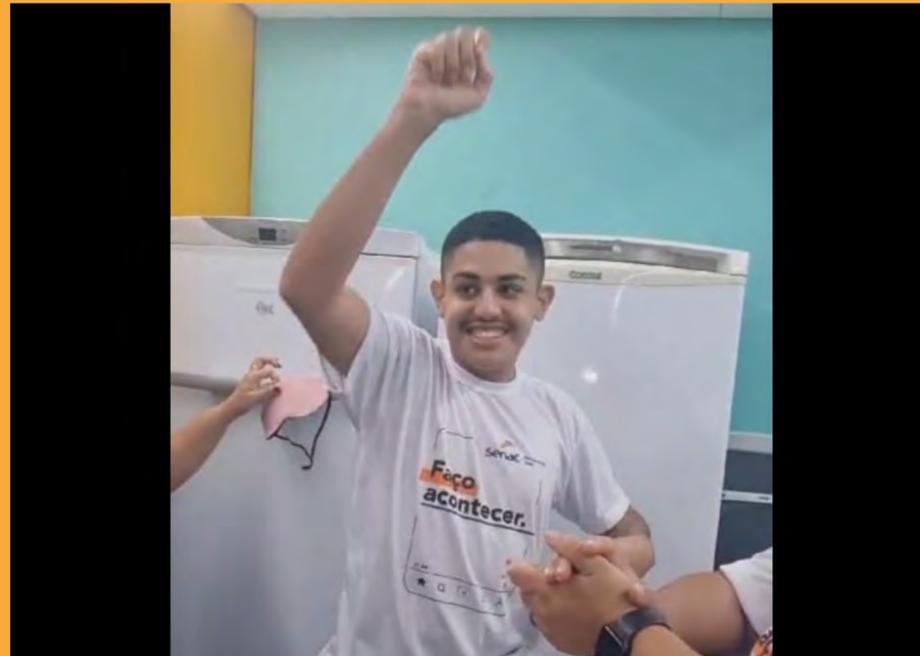
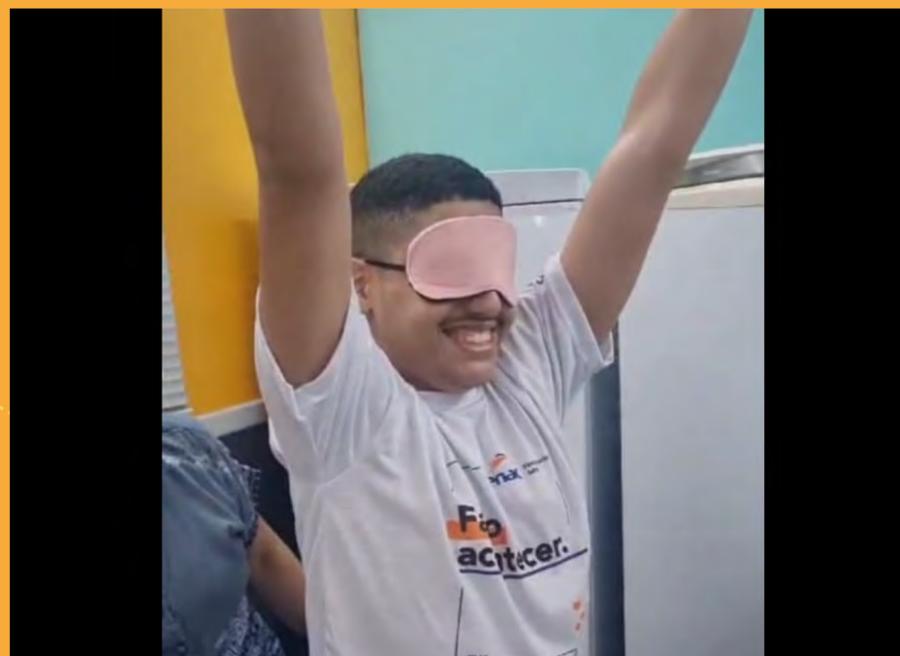
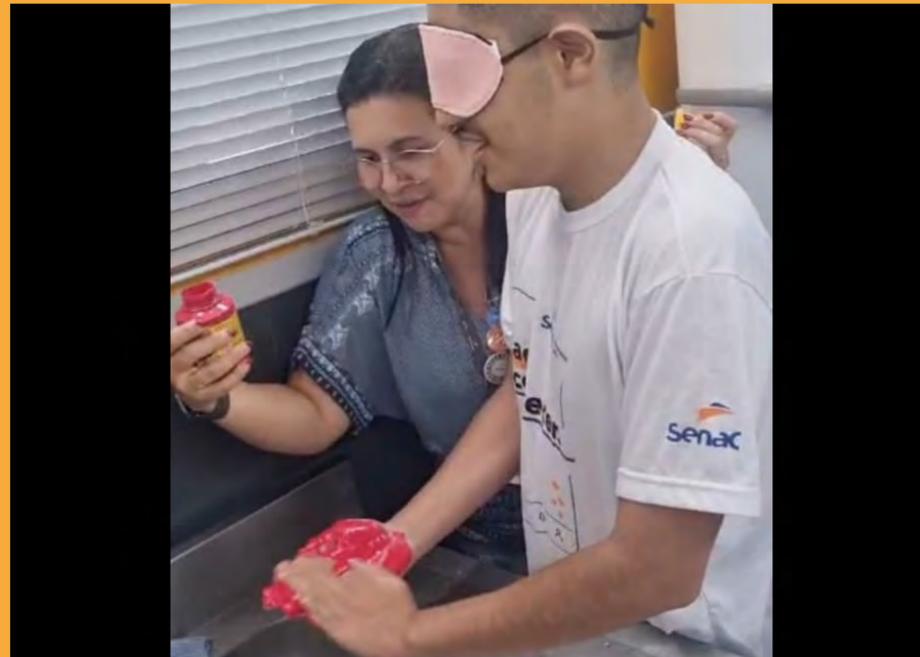
Nas aulas de Boas Práticas na Manipulação de Alimentos, foi realizada uma atividade de higienização das mãos com a participação de um aluno diagnosticado com autismo.

Durante a dinâmica, o aluno foi vendado e a professora aplicou tinta guache em suas mãos, permitindo que ele praticasse os passos corretos para a higienização das mãos. Foram observadas competências como o desenvolvimento da empatia e compreensão sobre as necessidades de colegas com diferentes habilidades, reforço da importância da higienização das mãos na manipulação de alimentos, de maneira prática e inclusiva, além da criação de um ambiente de aprendizagem mais colaborativo e respeitoso.

Essa situação de aprendizagem não apenas promoveu a conscientização sobre a higienização das mãos, mas também destacou a importância da inclusão, permitindo que todos os alunos, independentemente de suas habilidades, pudessem participar ativamente e contribuir para o ambiente escolar.



EVIDÊNCIAS | Higienização Inclusiva - Desenvolvendo Empatia e Boas Práticas na Manipulação de Alimentos



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Conhecimentos: Conhecimento em Inteligência Artificial; Boas práticas de atendimento. Habilidades: Dramatização e encenação; Gestão de Conflitos. Atitudes e Valores; Colaboração; Abertura ao *feedback*; Responsabilidade Profissional e Compromisso com o aprendizado.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Tema gerador do projeto: Atendimento ao cliente, gestão de conflitos e resolução de problemas. A situação de Aprendizagem mobilizada pelo tema em questão conduziu o desenvolvimento do Projeto Integrador da turma de Recepcionista, em que, utilizando a Inteligência Artificial, os alunos foram divididos em grupos e recriaram, de forma colaborativa, um cenário fictício que reproduziu com precisão diversas situações cotidianas de uma recepção profissional. As encenações envolveram não apenas o atendimento ao cliente, mas também a gestão de conflitos e a resolução eficaz de problemas, promovendo um desenvolvimento prático dos participantes, alinhado às demandas do mercado atual. A IA desempenhou um papel central, proporcionando *feedback* imediato e orientações durante as simulações, criando uma atmosfera de aprendizado contínuo.

O projeto foi dividido nas seguintes etapas: Etapa 01 - Planejamento Inicial: Formação dos grupos e criação dos cenários fictícios, que reproduzem situações comuns no ambiente de recepção. Nesta fase, os alunos contaram com o apoio da ferramenta *ChatGPT* para auxiliar na criação dos roteiros das encenações. Etapa 02 - Capacitação e Treinamento: Introdução à Inteligência Artificial: Breve apresentação sobre como a IA seria utilizada nas simulações; Orientação sobre Encenação: Os participantes receberam dicas sobre a dramatização de situações reais de recepção; Capacitação em Atendimento: Realização de um *workshop* sobre boas práticas de atendimento, comunicação assertiva e técnicas de resolução de conflitos. Etapa 03 - Gravação: Cada grupo colocou em prática suas encenações, gravando as simulações em cenários preparados, demonstrando as habilidades adquiridas ao longo do processo. Etapa 04 - Momento de Culminância: Evento de celebração e aprendizado, no qual todas as simulações foram exibidas para a turma, criando um ambiente de compartilhamento e reflexão. Esse foi um momento de orgulho para os grupos, que puderam ver o resultado de seus esforços projetado para os colegas. Etapa 05 - *Feedback* Participativo: Os grupos e os demais colegas trocaram informações, experiências e aprendizados sobre os desafios enfrentados e as soluções criadas.

O docente forneceu *feedback* construtivo, ressaltando os pontos fortes de cada simulação, sugerindo aprimoramentos específicos e valorizando a dedicação demonstrada por todos os participantes.



EVIDÊNCIAS | IA e Simulações - Atendimento ao Cliente e Gestão de Conflitos na Recepção



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Vocabulário, oralidade, escrita e compreensão auditiva na língua inglesa. Utilização da tecnologia, como tablets e aplicativos de criação.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

A atividade “*Presentation*” envolve a criação de um trabalho utilizando ferramentas digitais, que é posteriormente apresentado pelos alunos ao professor e aos colegas. Essa atividade visa desenvolver todas as competências essenciais para o aprendizado de uma segunda língua, incluindo vocabulário, oralidade, escrita, fala e compreensão auditiva.

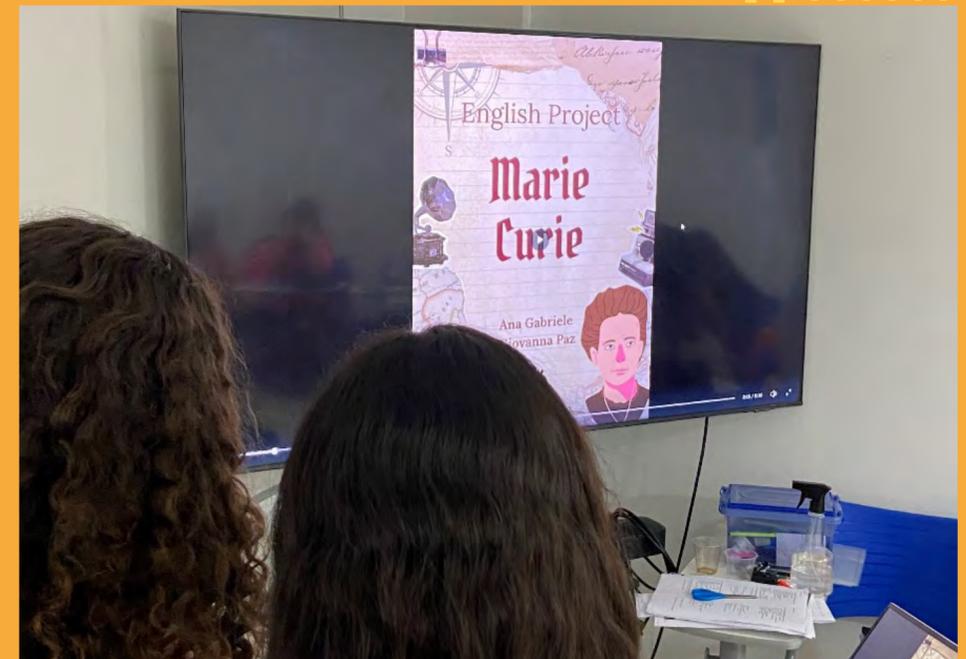
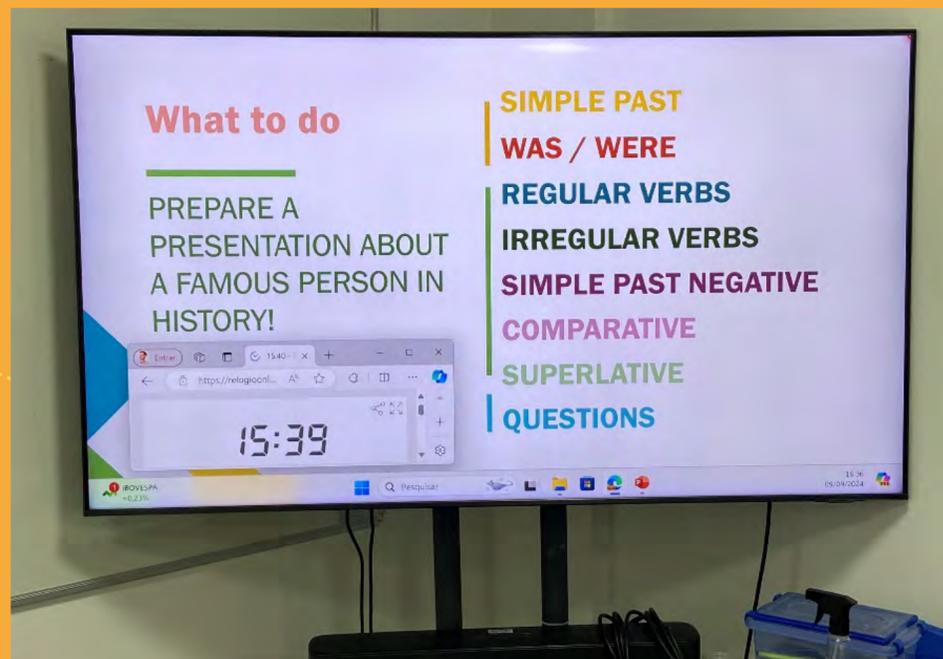
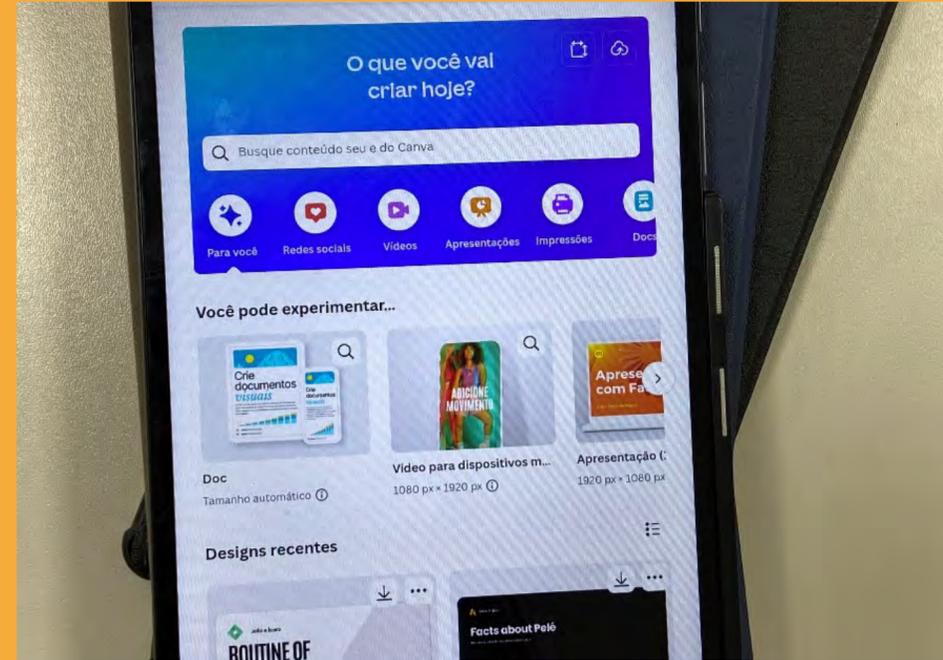
Considerando a integração das ferramentas digitais na vida cotidiana dos nossos alunos, especialmente dos níveis Teens e Young, que já estão começando a explorar ferramentas de *design* para criar apresentações, decidimos trazer a tecnologia para a sala de aula de uma forma prática. A atividade foi alinhada à criatividade dos alunos e aos tópicos estudados até aquele momento, como o passado simples, comparativos e superlativos.

Para a atividade, reservei os *tablets* disponíveis na instituição para o dia marcado e organizei os alunos em duplas, distribuindo um *tablet* para cada grupo. Para a realização da atividade, os alunos deveriam escolher uma figura histórica famosa, alguém que provavelmente já estudaram na escola e conhecem bem. Fui claro ao orientá-los que não deveriam copiar informações diretamente da *internet*, mas sim usá-las para aprender e criar as próprias frases para os *slides*.

Utilizamos o aplicativo *Canva* para a criação das apresentações, uma ferramenta intuitiva e familiar para os alunos. Eles demonstraram grande criatividade ao projetar seus *slides* e se dedicaram a elaborar frases baseadas nos conteúdos estudados, sempre tirando dúvidas sobre a língua e o uso do aplicativo com o professor.

Após uma hora de preparação, cada dupla apresentou seu trabalho para a turma. Essa abordagem não apenas tornou a aula mais dinâmica e envolvente, como também permitiu que os alunos assumissem um papel ativo na organização, pesquisa e produção de suas apresentações. O resultado foi um aumento significativo no engajamento e no espírito de equipe, além de uma maior aplicação prática dos conceitos gramaticais e vocabulário estudados.





CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Essa unidade curricular tem por objetivo propiciar um processo prático de pesquisa e solução de problemas, constituído por: um problema real, a criação de ideias, a construção de processos, modelos, pilotos e artefatos sugeriram uma solução inovadora; e, por fim, a síntese e a comunicação do processo.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Problemática: Acessibilidade e inclusão no local de trabalho.

Objetivo: Compreender o conceito de acessibilidade e inclusão no ambiente de trabalho, reconhecendo sua importância para a produtividade e o bem-estar dos colaboradores. Explorar estratégias práticas e inovadoras para promover a acessibilidade e inclusão no local de trabalho. A atividade foi dividida em dois momentos: recepcionar e realizar uma abordagem teórica para, em seguida, partir para a prática.

Desenvolvimento: Com a turma dividida em grupos, foram abordados os seguintes tópicos:

1º Momento: Tecnologia (IA) - apresentou-se a 'Rafa', colaboradora virtual que iniciou mostrando o futuro para o crescimento da união da tecnologia com a inclusão, que vai abordar com o direcionamento - "O futuro nunca pareceu tão amigável". Na ocasião, foi realizada uma amostragem destacando a importância dessa união; 2º Momento: Experiência Lúdica com *Minecraft* - "Mais do que um jogo, um mundo de possibilidades". Os participantes exploraram o jogo *Minecraft* como uma ferramenta de conscientização e criatividade. A proposta foi ilustrar como empresas podem projetar espaços inclusivos, desde áreas de descanso até locais de trabalho colaborativo. O jogo permitiu visualizar transformações em ambientes existentes, evidenciando que acessibilidade pode ser integrada de forma inovadora e atrativa; 3º Momento: Oficinas Práticas e Imersivas: As oficinas foram projetadas para proporcionar experiências sensoriais e reflexivas, destacando a importância da empatia, acessibilidade e bem-estar emocional: Imersão ao Mundo PCD - "Colocando-se no lugar do outro" - Os participantes realizaram atividades que simularam desafios enfrentados por pessoas com deficiência. Com olhos vendados, experimentaram identificar alimentos pelo paladar; com fones de ouvido (música alta), tentaram compreender mensagens por leitura labial ou mímica; Artesanato - "Cultivando calma através da arte" - Uma oficina de artesanato abordou o valor terapêutico da criatividade, destacando benefícios como redução do estresse, promoção da sustentabilidade e o prazer de criar algo significativo; Saúde Emocional - "O que os olhos não veem, o coração não sofre" - Em um espaço reflexivo, os participantes escreveram mensagens positivas em folhas especialmente preparadas para serem colocadas na "Árvore das Emoções".

A atividade simbolizou a prática de plantar o bem, estimulando a conscientização sobre a importância de cuidar do próprio emocional e do coletivo. Essa ação social teve grande importância para os aprendizes idealizadores, pois conseguimos alcançar o objetivo proposto. Conseguimos atrair um público de diversas faixas etárias (como pode ser observado nas fotos), além de contar com a presença de uma empresa parceira e o engajamento de outros aprendizes e colaboradores do Senac Zona Norte.



EVIDÊNCIAS | Inclusão em Ação - Tecnologia, Jogos e Vivências para um Ambiente de Trabalho Acessível



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Falar sobre habilidades de um ponto de vista pessoal; Performar uma habilidade em público.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Uma das unidades do livro didático Teens 4 aborda o tema das formas de entretenimento, apresentando aos alunos uma variedade de situações relacionadas a pessoas e seus talentos. Com base nisso, propus uma atividade em que os estudantes refletissem sobre algum talento que possuem para apresentá-lo à turma na aula seguinte, culminando em um show de talentos.

Assim, integrando os conhecimentos linguísticos requeridos para apresentar e explicar seus talentos às diferentes linguagens artísticas/corporais que os alunos propuseram, o show de talentos mostrou-se uma ferramenta extremamente eficaz na construção do relacionamento entre os alunos, na medida em que eles puderam conhecer novas facetas de seus colegas e respeitar o tempo de cada um, bem como o talento que eles decidiram apresentar. Além disso, os alunos foram capazes de se expressar no idioma de maneira criativa e, por vezes, surpreendente, a exemplo dos alunos que escreveram músicas e/ou cantaram em inglês (como mostrado no *slide* anexado).

Outro aspecto marcante da prática foi a transformação de pensamento observada em muitos alunos. Inicialmente, alguns acreditavam não possuir nenhum talento, mas, ao longo do processo, conseguiram reconhecer suas habilidades e demonstrar coragem ao compartilhá-las com a turma.



EVIDÊNCIAS | Inglês Através do Talento - Um Palco para a Criatividade



at this new view
how you make me feel
so, so, so, nervous, so, so, so
Nervous.

I think that this will be strange
but I don't want anything to ~~the~~
exchange.
My heart is moving so fast
I think this is my last chance to
say...

That you make me smile
and it's been a while
That I haven't seen you again
I nervous to say
Hey (t2 voz) let's play a game
with me...

I hope that you'll see ~~that~~



Inovação na Padaria Tradicional e Sustentabilidade na Panificação

CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Luciana Câmara do Nascimento Schild

Orientação pedagógica: Tayanne Ferreira

Segmento e curso: Gastronomia - Auxiliar de Padeiro

Elementos de competência:

Desenvolver habilidades criativas na criação de novos produtos e técnicas de produção; Explorar e entender o mercado de produtos de panificação inovadores.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Para o Projeto Integrador, que tinha como foco a inovação, foram propostas duas temáticas: Inovação na Padaria Tradicional e Sustentabilidade na Panificação. Um grupo de alunos, incluindo um aluno com deficiência intelectual, desenvolveu um *donut* e um sonho inovador.

Eles utilizaram a casca de ovo triturado na massa, para agregar valor nutricional com cálcio, e fizeram um recheio de leite condensado extraindo o leite da aveia, uma alternativa saudável e sem lactose. Durante o projeto, o grupo testou técnicas de incorporação e ajuste de consistência da massa e do recheio, culminando em uma análise e reflexão coletiva. O aluno com deficiência desenvolveu-se muito bem durante o curso nas dinâmicas em grupo e recebeu *feedback* positivo pelo potencial criativo da receita e por realizar uma apresentação final fantástica.

A avaliação focou no trabalho em equipe, inovação e técnica de execução, destacando a inclusão do aluno com deficiência em todas as etapas. Essa situação de aprendizagem ilustra como a inovação e a inclusão podem caminhar juntas, proporcionando uma experiência enriquecedora para todos os envolvidos e resultando em um produto criativo, técnico e com valor nutricional agregado.



EVIDÊNCIAS | Inovação na Padaria Tradicional e Sustentabilidade na Panificação



[Clique aqui para ver um video da apresentação.](#)

CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Algumas semanas antes do Eclipse solar que ocorreu no dia 14 de outubro de 2023, conversando com minha turma de Editor de Projeto Visual Gráfico, tivemos a ideia de criar um projeto que tinha três objetivos principais: 1. Criar uma campanha de orientação para os perigos de olhar diretamente para o sol durante o eclipse, sem proteção adequada.; 2. Organizar um evento para observação segura do eclipse.; e 3. Desenvolver e modelar um projeto para impressão 3D de um suporte que possibilitasse a instalação de um filtro de proteção em uma câmera a ser utilizada para projetar o eclipse em uma TV durante o evento.

Inicialmente os alunos fizeram pesquisas sobre o assunto, desenvolveram as peças publicitárias, postaram em suas redes sociais, distribuíram as peças entre seus amigos e familiares, o que segundo relatos, gerou bastante discussão, pois foram surpreendidos pela quantidade de parentes e amigos que ainda achavam que poderiam olhar para o eclipse usando óculos escuros, negativos fotográficos ou radiografias. No segundo desafio, os alunos organizaram um evento, que aconteceu na varanda da Sala Multiuso do Senac, onde os convidados receberam orientações e puderam observar o eclipse com segurança, usando máscaras de proteção produzidas pelos próprios alunos. Por fim, o terceiro objetivo consistiu no desenvolvimento de um suporte para a instalação de um filtro de proteção em uma câmera, que foi utilizada para projetar o eclipse em uma TV durante o evento. O projeto foi modelado e preparado para impressão 3D e cumpriu seu papel com eficácia.

Resultados: De maneira geral, conseguimos realizar uma atividade prática que desafiou os alunos a resolverem um problema complexo e real. Essa experiência exigiu conhecimentos extracurriculares, pesquisa aprofundada, discussões colaborativas, trabalho em equipe e habilidades técnicas. Os alunos estavam no centro de todos os processos, com liberdade e autonomia para pesquisar e criar, assumindo responsabilidades, construindo o conhecimento necessário de forma ativa e autônoma através de suas pesquisas e experiências práticas, o que resultou em um evento real que impactou as pessoas ao seu redor, o que na minha opinião gerou aprendizados relevantes para vida e para o trabalho.

O projeto teve um resultado muito satisfatório, os *feedbacks* foram sempre muito positivos, o empenho dos alunos e a demonstração do aprendizado do conteúdo técnico que resultou em um produto real e funcional, os alunos acabaram inovando, o suporte criado por eles funcionou perfeitamente na prática, sem prejudicar o funcionamento da câmera, sendo leve e de baixo custo. Além disso, o uso do material PLA, que é reciclável, biodegradável e de origem orgânica, tornou o projeto ecologicamente responsável, em linha com a conscientização sobre a sustentabilidade.





CEP: Assú

Instrutor: Gislene dos Santos Marques Medeiros

Orientação pedagógica: Elidiane Guedes

Segmento e curso: Aprendizagem - Serviços Administrativos.

Elementos de competência:

Planejamento de compras, Recebimento e conferência de produtos e mercadorias e Estoque: classificação de suprimentos e estoques, custos, tipos de gestão.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

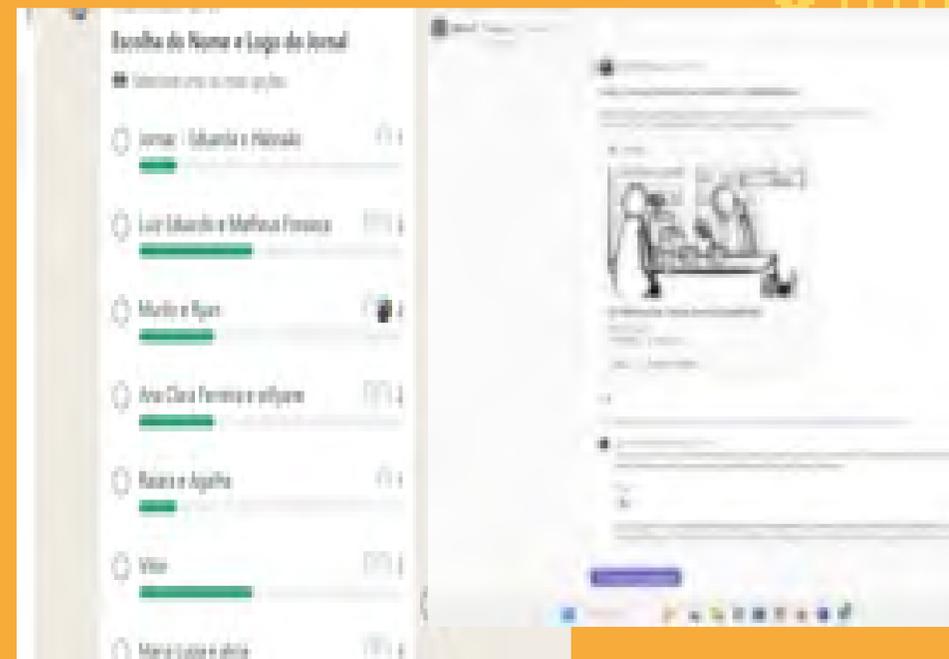
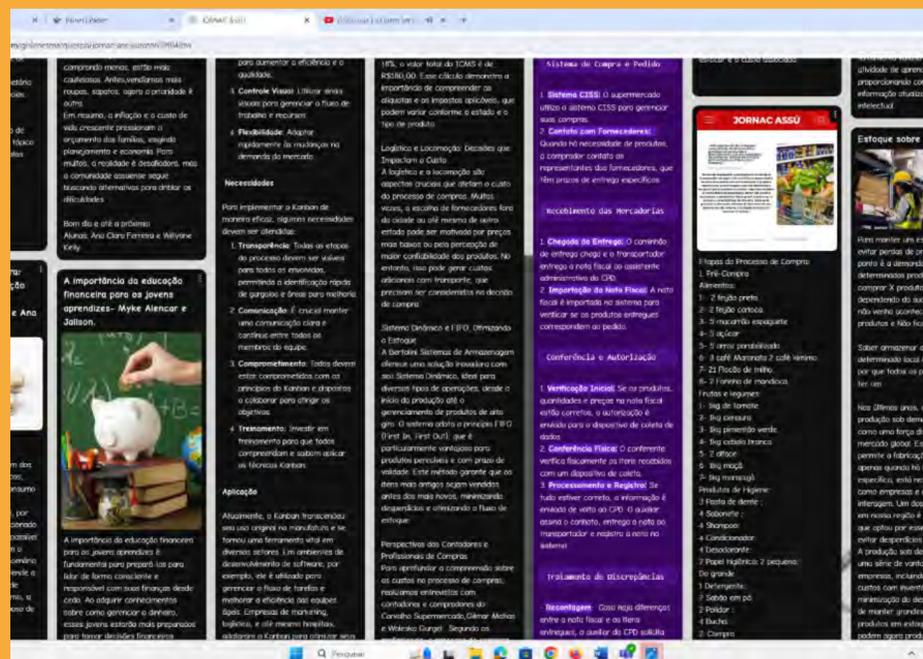
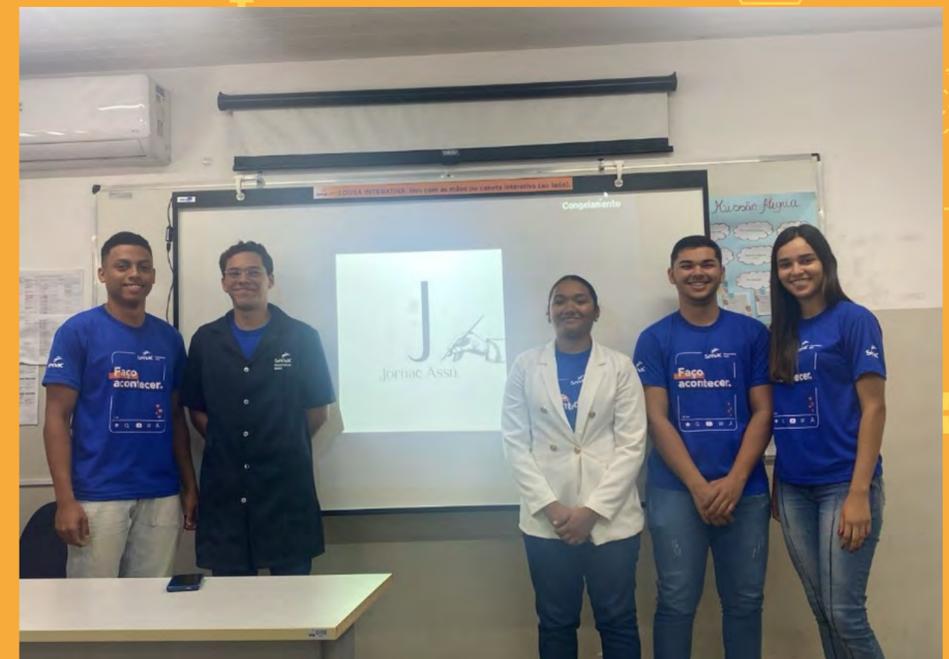
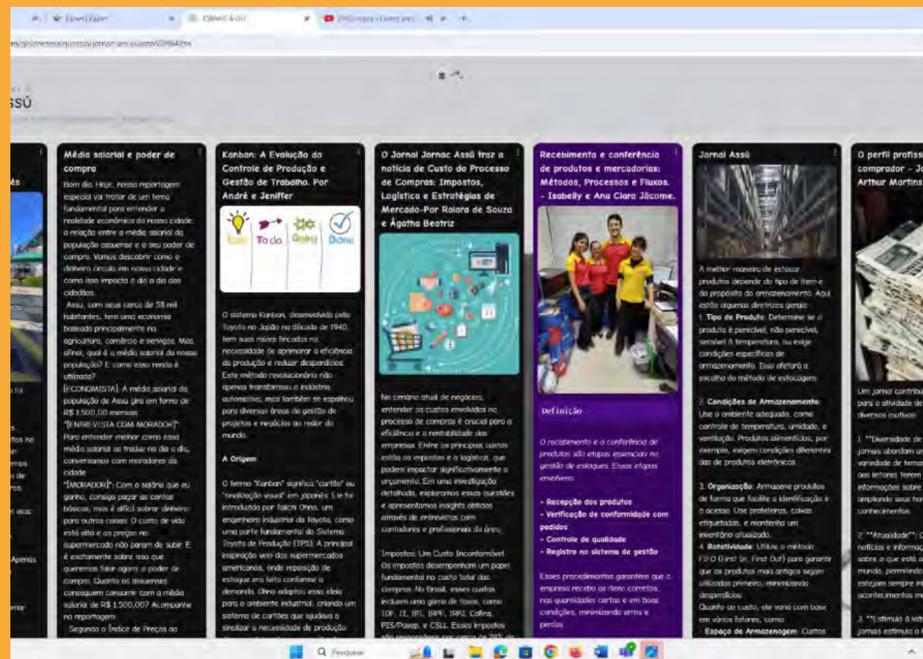
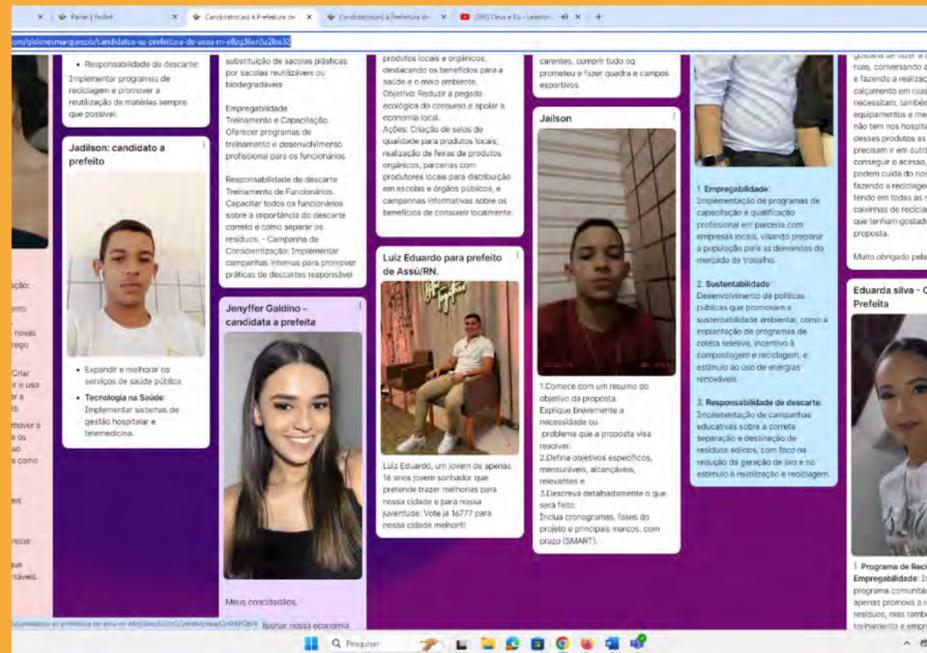
Sim Não

Situação de aprendizagem:

Os alunos assistiram ao vídeo A História das Coisas, que aborda a cadeia de consumo global e os impactos de cada etapa. Após a exibição, foram incentivados a refletir sobre os padrões de consumo atuais e a necessidade de mudanças, promovendo discussões sobre sustentabilidade e responsabilidade no Fórum Argumentativo no *Microsoft Teams*, onde debateram questões levantadas pelo vídeo. Focamos em soluções e ações para promover um consumo consciente, tanto no cotidiano quanto no ambiente de trabalho. Para a construção e elaboração do jornal, a turma foi dividida em grupos e os alunos puderam apresentar propostas de nome e marca para o jornal. Decidiram que o nome seria JORNAC – Jornal do Senac. A principal matéria do jornal foi dedicada à conscientização sobre o consumo consciente. Os alunos desenvolveram artigos, entrevistas e infográficos sobre a importância de comprar de forma planejada e responsável, destacando a relevância da sustentabilidade para as empresas e indivíduos, além de abordarem sobre Planejamento de compras, Recebimento e conferência de produtos e mercadorias e Estoque: classificação de suprimentos e estoques, custos, tipos de gestão. Também construíram propostas e apresentaram-se em sala como candidatos à Prefeitura de Assu/RN, com propostas sobre temas relacionados ao Comércio Local (como fomentar a economia através da prática de compras), além de iniciativas sobre responsabilidade ambiental e consumo consciente. A produção do Jornal contou com matérias em vídeos, entrevistas pela cidade com a população, comerciantes etc. Utilizamos as ferramentas *WhatsApp* (para realizar as enquetes, *Microsoft Teams*, *Forms*, *Padlet*, *Canva* (para produzir os infográficos etc), *Chat GPT* (para auxílio às pesquisas e produção textual) e *CapCut* (produção de vídeos). Na exibição Jornal, os alunos apresentaram o Senac, os cursos disponíveis, a previsão do tempo (destacando a importância para o consumidor). Esta prática não promoveu apenas a reflexão sobre o consumo sustentável, mas também estimulou os alunos a participarem ativamente de questões políticas e sociais, contribuindo para um futuro mais consciente. Ao integrar a sustentabilidade no contexto local e político, a prática gera uma visão ampla sobre o papel de cada um na construção de uma sociedade mais responsável e foi conduzida com muito dinamismo e imparcialidade por parte de todos os envolvidos.



EVIDÊNCIAS | JORNAC - Consumo Consciente e Sustentabilidade em Foco



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Introdução às funções da Administração: planejamento, organização, direção e controle; Noções das principais funções organizacionais: Gestão de Pessoas, Logística, Finanças, Marketing e Vendas e Jurídico: forma e importância atuação do setor na Organização, atribuições, processos sob sua responsabilidade e documentos relacionados.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Este projeto integrador simula um ambiente empresarial, onde equipes são desafiadas a aplicar conceitos de administração e liderança em uma série de atividades práticas. O objetivo é desenvolver competências em planejamento estratégico, organização eficaz, direção de equipe e controle de resultados, bem como fortalecer as habilidades de trabalho em equipe.

Em um ambiente corporativo ou educacional, as habilidades de comunicação, liderança, resolução de conflitos e gestão são essenciais para o sucesso e a eficiência das equipes. No entanto, muitas vezes, essas habilidades não são desenvolvidas de maneira prática e envolvente. Diante disso, o formato de jogo ofereceu uma abordagem inovadora e dinâmica para o desenvolvimento dessas competências, permitindo que os participantes experimentassem cenários desafiadores em um ambiente controlado.

Após o acolhimento dos participantes, foram sorteadas as cores para organizar e reunir equipes. Com as equipes formadas, a primeira fase de PLANEJAMENTO E EXECUÇÃO, consistiu em decidir quem será o líder. Salientando que é importante destacar, a todo momento, a relevância desta decisão a cada equipe. À seguir, na segunda fase, apresentou-se o desafio da construção das torres, enfatizando ADMINISTRAÇÃO DE CONFLITOS E COMUNICAÇÃO; na terceira fase a equipe teve de eliminar um membro da equipe, de forma que ao iniciar a fase 5, de Estudo de Caso (assédio na empresa), a equipe estivesse apta a argumentar em relação à Identificação e Classificação de Comportamentos, além de refletir sobre Responsabilidade Organizacional. Para concluir a série de desafios, e apresentar uma reflexão global, apresentou-se o filme “Quem mexeu no meu Queijo?”, seguido de debate.

Ao final, os jurados indicados pelo organizador do evento indicaram a equipe vencedora do jogo, considerando as atitudes na resolução dos desafios.



EVIDÊNCIAS | Liderança e Estratégia – Desafio Empresarial Gamificado



Objetivos do Jogo de "Simulação Empresarial: Integrando Estratégia e Liderança"



Montagem de torre com palitos para estimular o trabalho em equipe, a comunicação e o desenvolvimento de liderança.



Equipes organizadas por sorteio de cores para integrar diferentes turmas de Aprendizagem, como estímulo ao desenvolvimento da comunicação.

Atividade dinâmica: Torre de Palitos



Utilizando metas como critérios de construção, os participantes são desafiados a construir colaborativamente uma torre de palitos.



Estímulo à observação na resolução de conflitos.



Apresentação do Vídeo "Quem mexeu no meu queijo?" baseado no livro homônimo de Spencer Johnson para estimular a reflexão sobre o papel da liderança e da comunicação em ambientes de inovação.

CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Equipamentos facilitadores das operações logísticas para carga e descarga; Produção de relatório e interpretação de textos: coesão e coerência textual; Editor de textos e planilha eletrônica.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

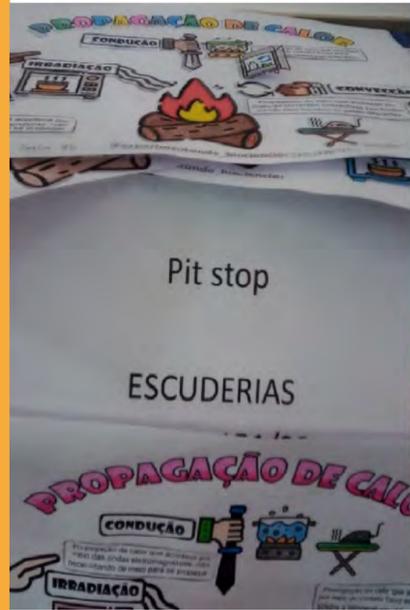
O processo de aprendizagem baseada em ação-reflexão-ação é constantemente alimentado pela prática laboral do aprendiz. O planejamento do projeto, portanto, foi baseado em experiências relatadas pelos aprendizes. Para o desenvolvimento da situação de aprendizagem, foi selecionada a metodologia de Aprendizagem Baseada em Projetos (ABProj), que tem como premissas: o aluno no centro do processo de ensino e aprendizagem, e o professor como mediador dos processos. Utilizamos recursos de abordagem STEAM, que integra diversos conhecimentos e contemplam o estudo técnico de equipamentos de movimentação de carga. A partir de questões dos aprendizes, elencamos objetivos específicos, tais como, compreender como o desenvolvimento tecnológico contribui para a melhoria nos processos de abastecimento de mercadorias e produtos, ODS 7 - Garantir acesso à energia barata, confiável, sustentável e renovável para todos - , uso da energia, etc. A situação de aprendizagem foi relatada no XIX Congresso de Educação do Senac-PE.

Situação de aprendizagem: Muitos aprendizes do curso Serviços de Supermercado atuam em centros de distribuição ou armazéns. Após o estudo e identificação dos tipos de estoque, incentivamos o reconhecimento do ambiente no qual podemos identificar equipamentos facilitadores das operações logísticas para carga e descarga. Realizamos vários questionamentos a respeito do tipo de energia necessária para movimentar cargas e inserimos um desafio para os alunos: construção de um modelo padronizado de carrinho para entender a dinâmica de movimentação. Após a etapa de construção de carrinho, orientamos as escuderias a explorar outros tipos de energia, iniciando pela “propagação de calor”, e também abordamos para estimular o senso crítico e a comunicação. Ao serem concluídas as atividades de aprendizagem foi solicitada a criação de um relatório como uma síntese do aprendizado ao longo do processo; além de coesão e coerência textual o aluno também desenvolveu o reconhecimento de comandos para formatar textos em aplicativos de edição de texto.

É importante oferecer diferentes recursos aos aprendizes e permitir a possibilidade do aluno criar suas hipóteses; além de desenvolver a criatividade e estimular a resolução de problemas utilizamos o aplicativo *Mozaik 3D*, para estudar diferentes tipos e funcionamento de motores.

Para contribuir com o desenvolvimento da competência escolhemos articular conhecimentos, habilidades e atitudes, relacionadas às atividades práticas na empresa, como por exemplo a pesquisa sobre diferentes tipos de energia e a relação com acidentes de trabalho; a produção de relatórios e planilhas, em que optamos por iniciar com conceitos básicos do *Microsoft Excel*, formatação e arquivamento antes de apresentar as formas de cálculo de estoque permitindo ao aluno não apenas explorar os recursos do aplicativo mas também relacionar as planilhas eletrônicas e tabelas vistas na empresa com o conjunto de conhecimentos teóricos.

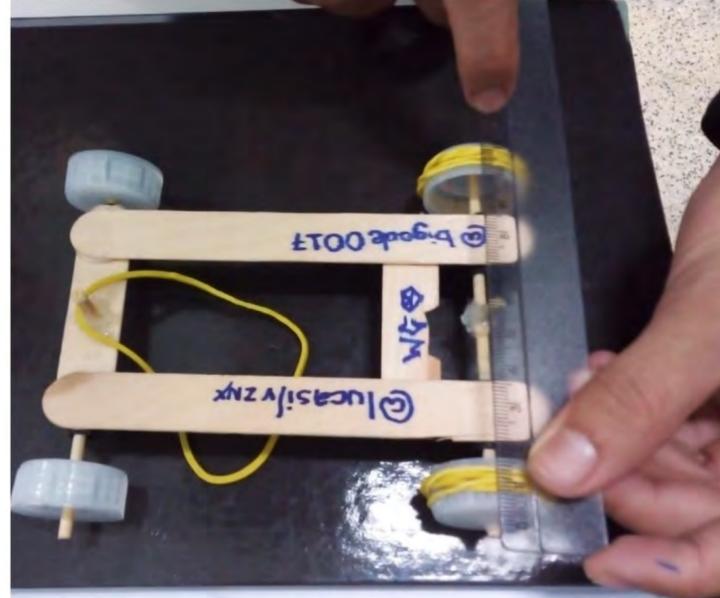




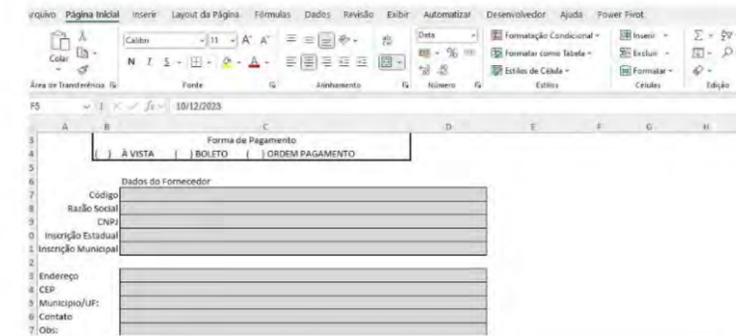
Atividade de Aprendizagem Fogueira de São João

Estudo de Propagação de Calor, a partir de fogueiras.

Introdução ao estudo de tipos de combustível e medidas preventivas de acidentes (Segurança no trabalho).



Conferência de medidas de veículo movido à fricção para tabular dados em planilha

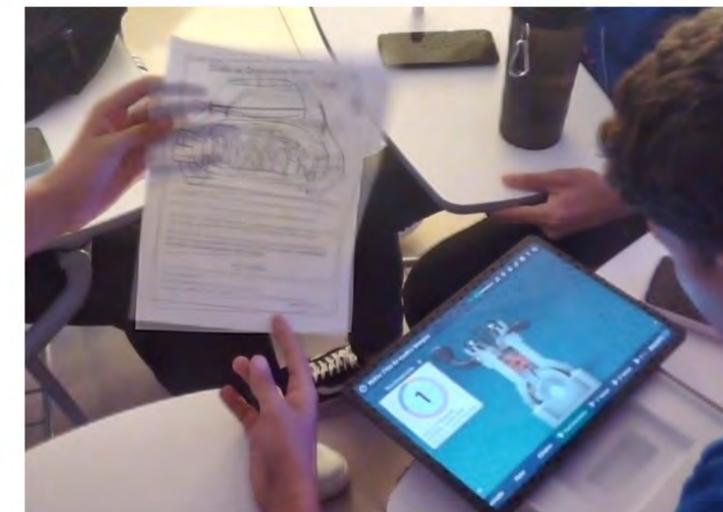


Introdução de Conceitos Básicos de Excel. Arquivamento. Formatação de planilhas.



Estudo de Uso de Energia por motores à combustão

Atividade de leitura, interpretação, criação de modelos. Elaboração de relatórios



Uso do aplicativo Mozaik 3D para estudo de funcionamento de motores

Mães que cuidam precisam de cuidados

CEP: Centro

Instrutor: Ana Karla Bezerra da Costa Medeiros e Cleyber Anderson Santos de Melo

Orientação pedagógica: Ligia Silva

Segmento e curso: Beleza – Manicure e Pedicure e Assistente de Cabeleireiro

Elementos de competência:

Formas de modelagem das unhas saudáveis e danificadas: corte, lixamento e polimento. Técnicas de higienização, massagem capilar e secagem.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

O projeto “Mães que Cuidam Precisam de Cuidados” visa promover a saúde e o autocuidado entre mães e cuidadores de crianças em tratamento oncológico. A iniciativa ofereceu serviços de embelezamento das unhas e cabelos, buscando elevar a autoestima dessas mães, que muitas vezes se dedicam exclusivamente ao bem-estar de seus filhos, esquecendo-se de cuidar de si. O projeto também promoveu a conscientização sobre a importância do autocuidado para manter a saúde e o bem-estar, enfatizando que, para cuidar do outro, é fundamental também receber cuidados. Contudo, nossos alunos desenvolveram questões desafiadoras pela plataforma digital *Forms*, para a concretização desse projeto, sendo elas:

- Quais são os impactos emocionais ao receber um diagnóstico do câncer infantil para uma mãe?
- É possível realizar serviços de embelezamento durante o processo de tratamento do filho?
- O embelezamento das mãos e cabelos são considerados importantes para a autoestima e bem-estar durante esse período?

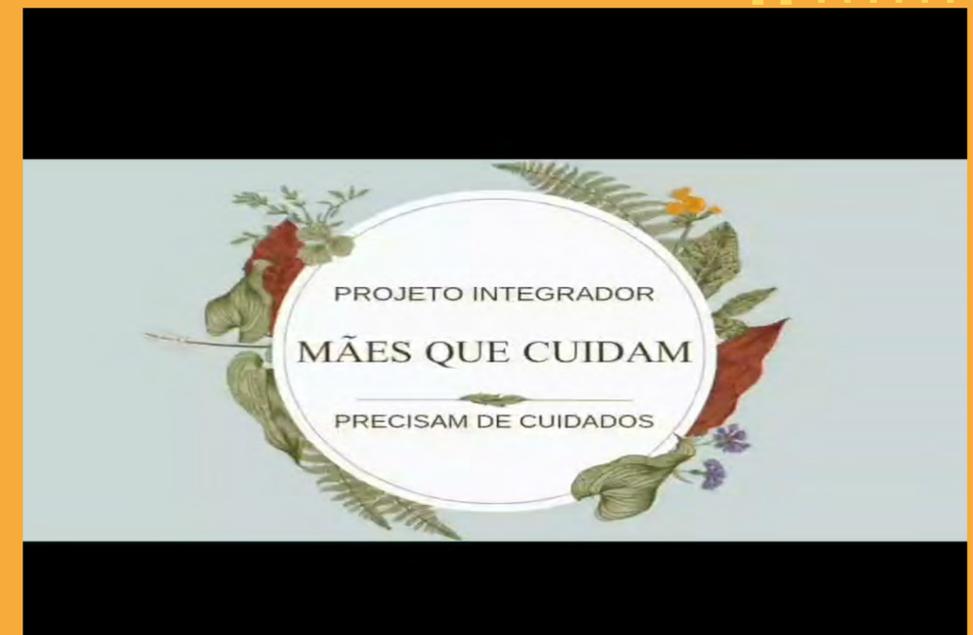
Para atingir o objetivo, foi planejado entre docentes, equipe pedagógica e as turmas de Manicure e Pedicure e de Assistente de Cabeleireiro do Senac-RN, uma parceria com o GACC – Grupo de Apoio a Criança Com Câncer, desenvolvendo as seguintes ações:

- Visita técnica no GACC – Grupo de Apoio a Criança com Câncer e Preenchimento da Pesquisa no *Forms* sobre o autocuidado das unhas e cabelos durante o tratamento oncológico da criança.
- Palestra com profissional da saúde, realizada pelo GACC sobre o tema: Quais os impactos emocionais ao receber o diagnóstico de câncer infantil para uma mãe ou cuidadores de crianças.
- Atendimento de embelezamento das unhas e cabelos nas mães ou cuidadores das crianças com câncer no Senac-RN CEP Centro e entrega de Kits de higiene pessoal das unhas e cabelos.

RESULTADOS: O projeto revelou que os impactos emocionais afetam diversas áreas da vida das mães e cuidadores, incluindo finanças, família e socialização. Embora o embelezamento não fosse uma prioridade, elas perceberam como a elevação da autoestima pode ajudar a enfrentar os desafios do tratamento, ressaltando a importância do autocuidado, mesmo em aspectos simples como a higiene pessoal. Conclui-se que o autocuidado é um ato de amor-próprio, essencial para o bem-estar que se reflete em todas as áreas da vida.



EVIDÊNCIAS | Mães que cuidam precisam de cuidados



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Planos de atendimento para massagens: formas de elaboração; frequência e tempo das sessões; uso da ficha de avaliação - objetivo e programa de atendimento, termo de responsabilidade, evolução, orientação ao cliente (expectativas e efeitos da massagem, cuidados pós-procedimentos, autocuidado); necessidades de realizar alteração no plano de atendimento; registro manual e informatizado.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

A massoterapia, fundamental para o equilíbrio físico e emocional, promove a harmonia entre o interior e o exterior do indivíduo (Bergamini & Ferraz, 2017). No Senac-RN, a turma de massoterapia 2023.10.139 desenvolveu um projeto integrador para enfrentar a ansiedade, estresse e depressão entre os jovens aprendizes do Programa de Aprendizagem, visando melhorar a qualidade de vida na turma 2023.10.161. Para monitorar o impacto do tratamento, foi adotada uma metodologia que associa teoria e prática, estabelecendo um calendário de vivências práticas, sempre às segundas-feiras. Com o curso técnico em andamento, os terapeutas continuaram aprendendo novas terapias, estas gradualmente incorporadas e aplicadas nos aprendizes para avaliar suas respostas. Além das sessões no laboratório, os terapeutas ensinavam técnicas complementares como respiração, automassagem, aromaterapia, cromoterapia e musicoterapia. Essas práticas permitiam que os aprendizes tivessem uma extensão do tratamento realizado em laboratório, promovendo assim uma abordagem holística para o bem-estar dos participantes. Após identificar, em colaboração com a docente e através da aplicação do *Forms*, 15 alunos com altos níveis de estresse, ansiedade e depressão, foram selecionados para participar do projeto. Os alunos foram avaliados através de um formulário e receberam atendimento personalizado com base em uma ficha de anamnese detalhada. Sete terapeutas foram designados para fornecer sessões de massoterapia, combinando técnicas como Massagem Relaxante, Cromoterapia, Musicoterapia, Aromaterapia, *Shiatsu*, *Dô-In*, Meditação, Auriculoterapia, *Tui-Ná* e Drenagem Linfática. Cada terapeuta acompanhou a evolução dos participantes e ajustou as abordagens conforme necessário, utilizando um calendário de vivências práticas e incorporando novas técnicas aprendidas ao longo do curso. Observou-se uma melhora na concentração e no bem-estar dos participantes. Questionários e entrevistas qualitativas revelaram uma redução significativa nos sintomas de ansiedade, estresse e depressão. A interação entre os alunos também melhorou, criando um ambiente de apoio mútuo e colaboração. Os depoimentos em vídeo dos alunos evidenciaram o impacto emocionalmente positivo da massoterapia, destacando as melhorias no bem-estar físico e mental dos participantes.



EVIDÊNCIAS | Massoterapia no Combate à Ansiedade, Estresse e Depressão



CEP: Alecrim

Instrutor: Diana de Oliveira Mendonça e Miguel da Silva Moia Junior

Orientação pedagógica: Jelza Keila Gonçalves da Silva Lima

Segmento e curso: Gestão - Comunicação Assertiva

Elementos de competência:

Competência Comunicativa; Competência Cognitiva e de Autossuficiência; Competência Socioemocional e de Trabalho em Equipe; Competência Cultural e Conexão Global; Competência Digital e Criativa.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

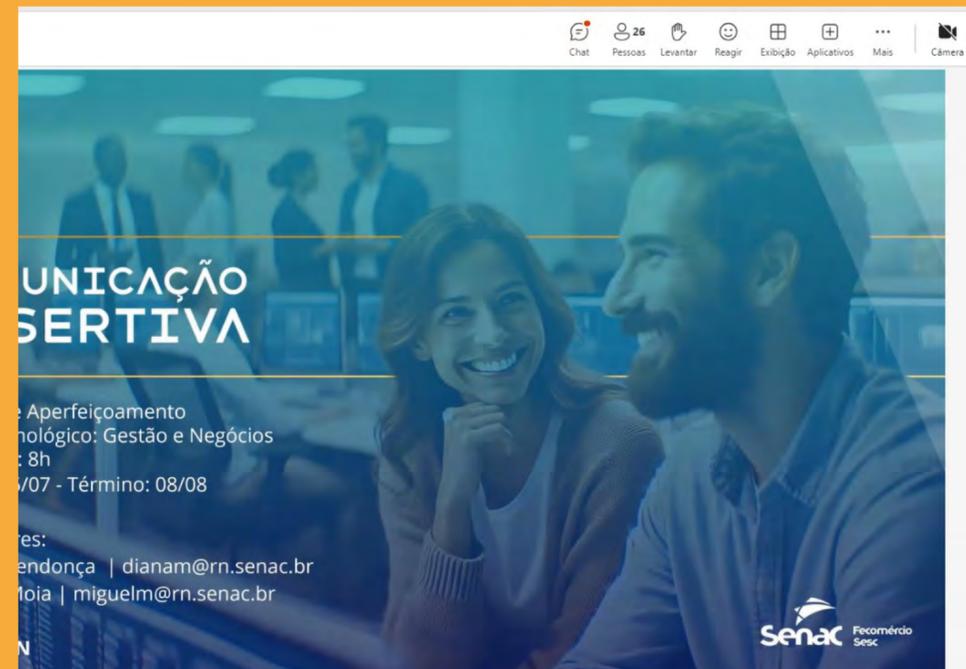
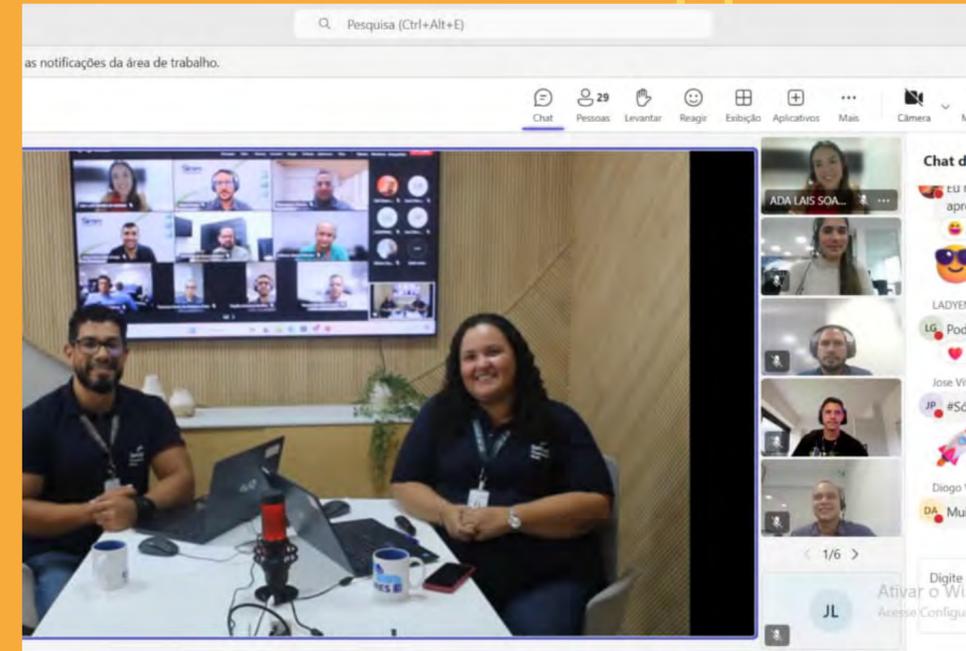
Contexto: A atividade foi aplicada em uma turma corporativa e o curso de Comunicação Assertiva foi conduzido no formato *Mesacast*, onde instrutores e participantes interagiram em um ambiente de bate-papo dinâmico e colaborativo. O *Mesacast* simulou um painel de discussão, mas com um enfoque mais informal e descontraído, permitindo que os participantes se sentissem à vontade para compartilhar suas ideias. Esse formato facilitou uma rica troca de experiências e reflexões sobre a comunicação no ambiente corporativo.

O principal objetivo foi aprimorar as habilidades de comunicação dos participantes, com foco no uso de estratégias assertivas em situações de trabalho. Objetivos de Aprendizagem: Linguísticos: Aprender a utilizar técnicas de comunicação assertiva no ambiente de trabalho e desenvolver a capacidade de expressar ideias de forma clara e direta. Cognitivos e Culturais: Compreender o impacto da comunicação assertiva nas relações de trabalho e aplicar estratégias assertivas em diferentes situações corporativas. Socioemocionais: Desenvolver autoconfiança e a habilidade de gerenciar conflitos de maneira eficaz, além de promover a colaboração e o respeito no ambiente de trabalho.

Desenvolvimento da Atividade: 1ª Etapa: A primeira fase foi realizada via *Microsoft Teams*, dividida em dois momentos. Inicialmente, o tema foi apresentado com uma introdução ao conceito de comunicação assertiva, suas características e a importância no ambiente corporativo. A abordagem mesclou teoria com práticas relacionadas aos contextos vivenciados pelos participantes no cotidiano de trabalho. Para melhorar a interação, foram utilizados recursos como enquetes em tempo real por meio do *Mentimeter*, incentivando a participação ativa. 2ª Etapa: Na segunda etapa, os participantes receberam um artigo reflexivo sobre os desafios da comunicação assertiva no ambiente corporativo. Como tarefa prática, eles foram estimulados a realizar um teste on-line de assertividade e a observar, em suas interações diárias, exemplos de uso ou ausência de assertividade na comunicação no trabalho. 3ª Etapa: No segundo encontro síncrono, foi promovida uma discussão em grupo onde os alunos socializaram os conhecimentos adquiridos com as leituras e observações das suas interações. Durante essa etapa, foram trabalhadas estratégias para aprimorar a comunicação assertiva, com ênfase em comunicação não-violenta, *feedback* construtivo e escuta ativa. Os participantes também receberam orientações sobre como desenvolver mensagens assertivas utilizando criações de *prompts* com IA. Ao final, cada participante apresentou seus resultados e a atividade foi concluída com uma discussão sobre as técnicas de comunicação assertiva vistas ao longo do curso.



EVIDÊNCIAS | Mesacast - Comunicação Assertiva no Ambiente Corporativo



CEP: Alecrim

Instrutor: Thayse Lisboa Moreira da Silva

Orientação pedagógica: Karoline Louise Silva da Costa

Segmento e curso: Idiomas - Espanhol - Espanhol Dos

Elementos de competência:

Prática cinestésica.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Esta dinâmica foi realizada no semestre passado e também teve como objetivo ser inclusiva. O assunto trabalhado era o vocabulário de móveis da casa.

A prática consistia em, basicamente, criar móveis para cada parte da casa, usando a massinha de modelar. Os alunos foram divididos em grupos, e cada grupo ficou responsável por produzir móveis para um cômodo da casa.

Ao final da atividade, todos tiveram a oportunidade de aprender na prática, literalmente colocando as mãos na massa. Os alunos consideraram a experiência divertida e até terapêutica. Além disso, ao refletir sobre uma abordagem inclusiva, destaca-se que o tato é um sentido valioso que pode e deve ser explorado no ambiente educacional.



CEP: Unidade

Instrutor: João Amorim Pinheiro

Orientação pedagógica: Tayanne Ferreira

Segmento e curso: Turismo - Técnico em Guia de Turismo

Elementos de competência:

Dinâmicas para integração de grupos: entretenimento e atividades recreativas (contação de histórias).

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

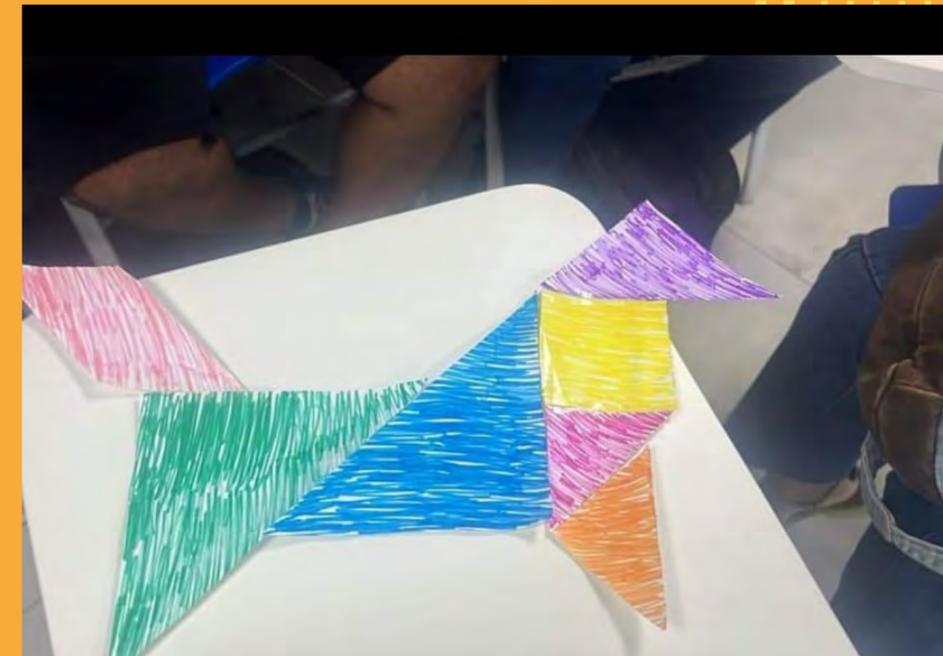
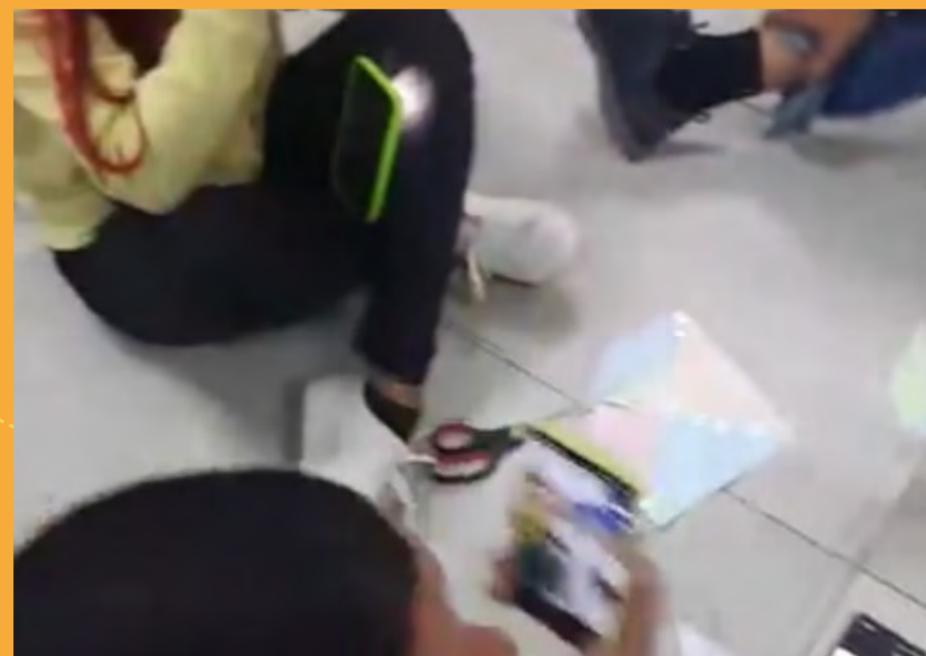
Composto de sete peças distintas, o *Tangram* é o um quebra cabeças chinês capaz de formar mais de cinco mil figuras, exercitando o raciocínio lógico e a criatividade de quem o usa.

Fazendo uso desse artifício, dividimos a turma em grupos e solicitamos que construíssem um *Tangram* com papel reciclável e criassem figuras a partir dele. Na sequência, solicitamos que a partir das figuras, os alunos criassem uma história a ser contada para o grande grupo. A contação de história nos ajuda a avaliar a oralidade, a postura, a velocidade da voz, a sequência lógica de um acontecimento e a assertividade, dentre outras competências que um guia de turismo deve desenvolver.

Ao término da atividade, podemos avaliar essas competências e apontar os pontos de melhoria acerca de como fazer uma narrativa. Os resultados foram os melhores possíveis e foram atingidos de forma lúdica, o que tornou a avaliação mais leve e imperceptível aos alunos.



EVIDÊNCIAS | Narrativas em Tangram - Criatividade e Competências no Turismo



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Criatividade, oratória, 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

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Atualmente, estamos vivenciando o meio técnico científico informacional. Diante dessa afirmação, é de extrema importância compreender que os adolescentes e crianças estão cada vez mais inseridos nesse contexto, seja por meio da *internet*, plataformas digitais, jogos ou até mesmo redes sociais. A partir disso, no semestre passado, 2024.1, realizei com minha turma do Sênior 2 um projeto que envolvia o uso de redes sociais ou ferramentas das mídias sociais vinculado ao aprendizado da língua inglesa; visto que os alunos estavam aprendendo conteúdo gramatical sobre verbos modais e outras expressões – para falar sobre obrigações e afazeres. (*must, have to, need to...*). Dessa forma, consegui associar os conteúdos aprendidos a uma *trend* que viralizou nas redes sociais – *TikTok* e *Instagram*.

O nome da *trend* é “É claro que eu...”. Na *trend*, as pessoas colocam várias profissões ou até mesmo questões do cotidiano para falar sobre coisas óbvias que elas precisam realizar no dia a dia daquela profissão ou daquele ponto retratado, circulando/andando por diferentes locais. Ou seja, no cenário de alunos Senac, realizamos a *trend* partindo da mesma proposta: falar sobre suas obrigações ou afazeres como aluno de idiomas Senac. Com isso, todos os alunos da sala participaram direta ou indiretamente. Na primeira aula, realizamos a divisão de tarefas – alguns alunos ficaram responsáveis pela produção do roteiro, outros pela gravação e cenário e outros por atuarem no vídeo. No segundo dia de aula, começamos a realizar as gravações (por meio do *TikTok*), circulamos por diferentes locais no Senac (cantina, corredores, escadaria etc) para realizarmos a gravação. Após editado e pronto, assistimos ao vídeo para assim, praticarmos sobre cada estrutura criada e sanarmos dúvidas. O aspecto mais interessante a ser analisado é que todos os alunos – sem exceção – participaram do projeto – seja de forma direta ou indireta.

Os estudantes se empenharam e mostraram-se extremamente engajados e motivados a aprender o tópico gramatical quando relacionado ao uso de mídias sociais – nesse caso – o *TikTok*. Sabemos que a gramática normativa pode ser pesada e massiva, mas não precisa ser! Fazer a ligação entre o conteúdo estudado e as *trends* da *internet* ajudou aos alunos a aprenderem de forma dinâmica e divertida. No vídeo, os alunos também praticaram vocabulário e pronúncia, como também praticaram outras habilidades importantes como oratória, criatividade e trabalho em equipe. É fundamental que o professor esteja sempre atualizado em relação às redes sociais, acompanhando as novas tendências para estabelecer uma conexão eficaz e relevante com os alunos.



EVIDÊNCIAS | O uso de trends - Ferramentas da internet vinculadas ao ensino de idiomas



[Clique aqui para acessar o video produzido.](#)

CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

1. Estruturas anatômicas de mãos e pés que impactam a atividade de manicure e pedicure. 6. Formas de modelagem das unhas saudáveis e danificadas: corte, lixamento e polimento.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Durante o tratamento oncológico, a capacidade da quimioterapia de atingir às células que estão em rápida divisão como as do câncer, pode também atingir outras células, como as das unhas, provocando alterações ungueais. Ao longo do tratamento, alguns efeitos colaterais relacionados às unhas podem aparecer, as mais comuns são: Escurecimento, enfraquecimento, deformação e, por fim, a queda de uma ou mais unhas das mãos ou dos pés. Para amenizar esses efeitos colaterais, a turma de Manicure e Pedicure – 2024.1051, no período de 02/05/2024 à 07/05/2024, desenvolveu o Projeto integrador, intitulado como: ONCONAIL - BASE FORTALECEDORA DE UNHAS DURANTE O PROCESSO ONCOLÓGICO. Com objetivo de:

- Criar uma fórmula de base que seja hipoalergênica, revitalizante e fortalecedora de unhas para amenizar as sequelas patológicas ungueais durante o tratamento oncológico.
- Analisar de que forma a nanotecnologia cosmética junto aos princípios ativos naturais podem contribuir para amenizar as sequelas ungueais durante o tratamento da quimioterapia.
- Criar cartilha de orientação quanto aos cuidados com as unhas durante o tratamento da quimioterapia.

Para atingir os objetivos, foi planejada entre docente, equipe pedagógica e a turma de Manicure e Pedicure – Senac-RN uma parceria com a Farma Fórmula Farmácia de Manipulação e a Liga Contra o Câncer. As ações a serem realizadas foram:

- Palestra sobre o tema: Nanotecnologia Cosmética;
- Mesa Redonda Compartilhando Experiência Sobre: Sintomas e Sequelas Ungueais Durante o Tratamento Oncológico;
- Visita Técnica à Farmácia de Manipulação Farma Fórmula;
- Atendimento e aplicação da Base Onconail em Pacientes Oncológicos na Liga Norte Riograndense Contra o Câncer, e entrega das Cartilhas de Orientações quanto aos cuidados com as unhas durante o tratamento.

Resultados: Chegamos às seguintes considerações: a prevenção é um ato de amor-próprio, e a conscientização sobre sua importância é indispensável. Reconhecer o valor dos ativos naturais faz toda a diferença nesse processo. Além de buscar minimizar as sequelas ungueais causadas pela quimioterapia, iniciativas voltadas para a saúde das unhas contribuem para elevar a autoestima do paciente, proporcionando-lhe maior força e segurança. Além disso, manter a integridade das unhas ajuda a reduzir desconfortos, dores e sensibilidades nas pontas dos dedos. A nanotecnologia cosmética representa uma inovação significativa nesse contexto. O ativo *Nano Deep Care* potencializa os efeitos desejados por meio da liberação gradual de nano cápsulas na placa córnea, garantindo eficácia prolongada e excelência nos resultados. A base ONCONAIL, com eficácia comprovada, está atualmente disponível em todas as franquias da farmácia Farma Fórmula no Brasil.



EVIDÊNCIAS | Onconail - Base Fortalecedora de Unhas Durante o Processo Oncológico



CEP: Alecrim

Instrutor: Priscila Araujo

Orientação pedagógica: Jelza Lima

Segmento e curso: Idiomas - Francês

Elementos de competência:

Fonética, coesão e coerência, tempo e ritmo.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

A situação de aprendizagem consistia na criação de poemas utilizando noções de fonética e rima, quantificação de sílabas e uso de vocabulário específico da língua francesa. A atividade foi dividida em três etapas:

Etapa 1 – Foi apresentado poemas para que os alunos compreendesse a lógica da rima para a criação de um poema.

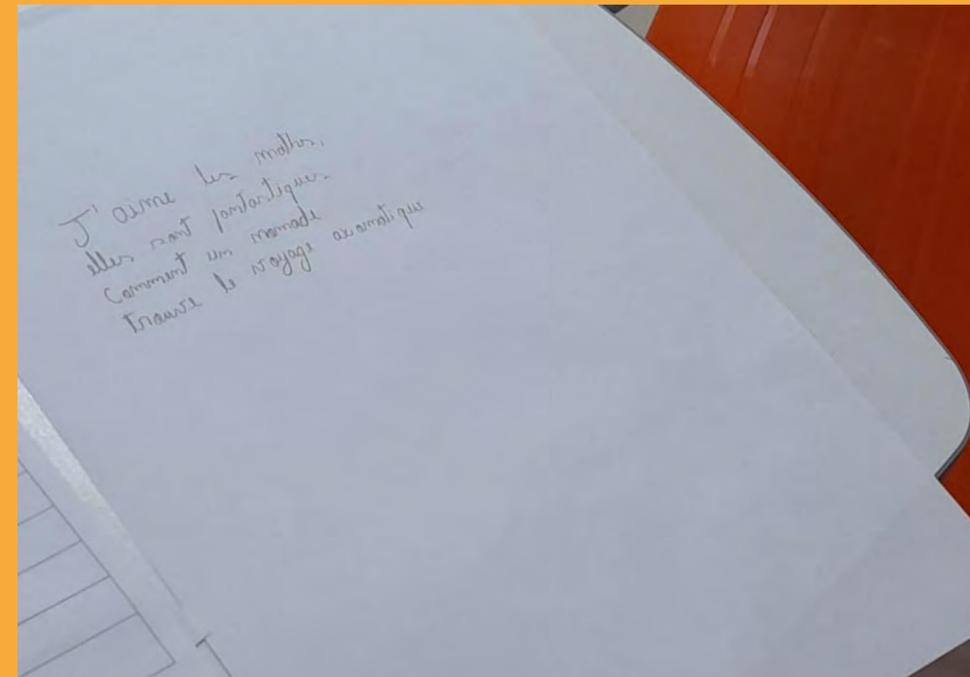
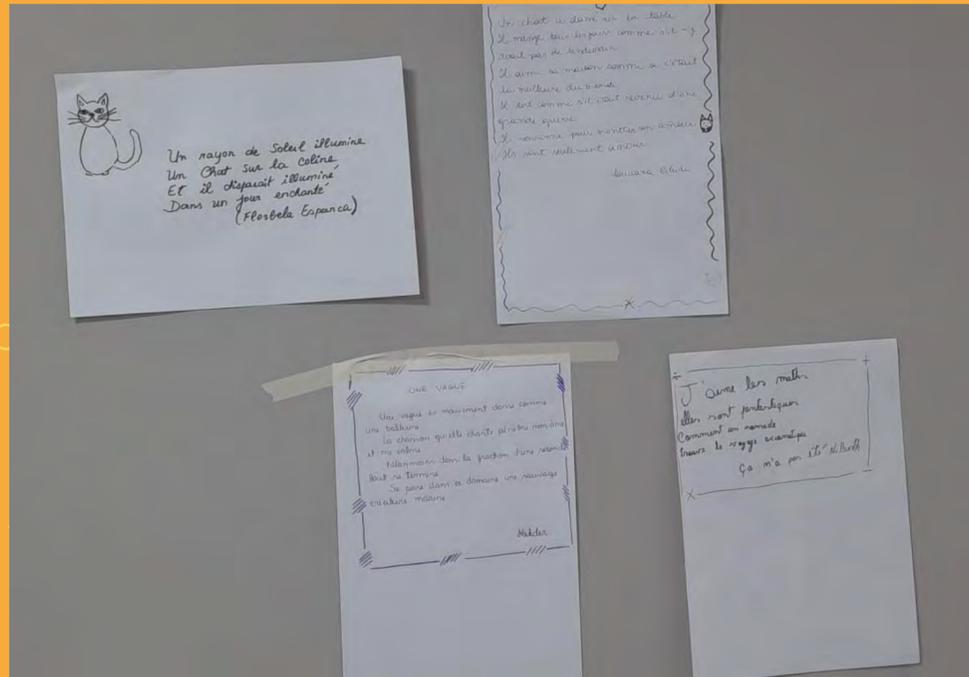
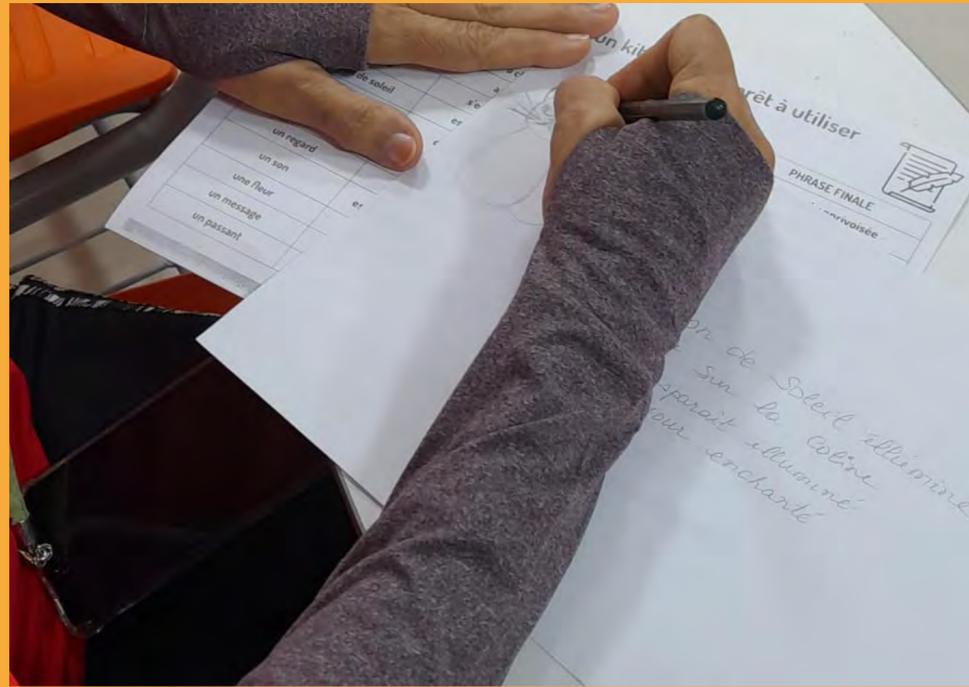
Etapa 2 – Os alunos fizeram pesquisas por meio de leitura didática referente a poemas.

Etapa 3 - Para criar os poemas os alunos utilizaram o dicionário *Dictionnaire de rimes* (www.rimessolides.com) para ajudá-los na elaboração de uma rima coerente com a fonética e vocabulário da língua francesa que estudaram.

Etapa 4 - Nesta etapa, os alunos tiveram a oportunidade de compartilhar os poemas elaborados, promovendo a troca de experiências e a valorização da criatividade individual e apresentação dos poemas criados.



EVIDÊNCIAS | Poesia em Francês: Explorando Rimas, Fonética e Criatividade



CEP: Assú

Instrutor: Gislene dos Santos Marques Medeiros

Orientação pedagógica: Elidiane Guedes

Segmento e curso: Aprendizagem - Serviços Administrativos

Elementos de competência:

Elabora e atualiza documentos administrativos, comerciais e jurídicos, operando os recursos de tecnologia da informação e comunicação, Organiza documentos físicos e digitais e Controla o fluxo de documentos físicos e digitais com eficiência.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

A turma foi organizada em grupos de cinco integrantes e iniciou suas atividades assistindo ao clássico filme “Tempos Modernos”. Após a exibição, os alunos participaram de um fórum interativo no *Padlet*, onde refletiram e discutiram os principais pontos abordados no filme, conectando-os com as contribuições que esses conceitos ainda trazem para as organizações atuais.

Em seguida, os grupos foram desafiados a criar a estrutura de uma empresa, real ou fictícia. O processo incluiu a criação de organogramas, fluxogramas, documentos formais com logotipo, normas e procedimentos de arquivo e protocolo. Para facilitar a produção, foram utilizadas ferramentas como *Canva* e *Microsoft Word*, com as apresentações estruturadas no *Microsoft Sway*.

O *ChatGPT* desempenhou um papel essencial, fornecendo suporte à pesquisa e à produção textual, complementado pela orientação de pesquisa via Biblioteca Digital do Senac. Para as apresentações, os alunos produziram vídeos utilizando ferramentas como *CapCut* e *Video Maker*, com a aplicação de Inteligência Artificial (IA) por meio do *D-ID*, que auxiliou na explicação dos documentos e estruturas formais das empresas simuladas.

Além disso, como uma atividade criativa e de engajamento, os grupos criaram mascotes utilizando IA, que foram usados como mediadores durante as apresentações. Essa prática não só estimulou o pensamento crítico e criativo, mas também integrou tecnologia de ponta e inovação nos processos de ensino-aprendizagem, destacando a ênfase dos aluno na inclusão, quando pensaram na criação dos mascotes.



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Comunicar-se de maneira assertiva; Pesquisar e organizar dados, documentos e informações; Gerenciar tempo e Aprendizagem integradora: atividades de trabalho; Iniciativa na proposição de soluções; Colaboração no desenvolvimento do 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

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

A aula de prototipagem utilizou uma metodologia inovadora que visou destacar as principais práticas de modelagem e prototipação em *startups* e empresas inovadoras, estimulando o empreendedorismo e o interempreendedorismo entre os alunos. No primeiro momento, foi realizada uma introdução ao conceito de prototipação, com exemplos teóricos que ilustraram a temática. O professor compartilhou experiências práticas obtidas durante consultorias em empresas reais, o que enriqueceu a compreensão dos alunos sobre o assunto.

No segundo momento, os alunos foram divididos em grupos e, com a orientação do professor, desenvolveram protótipos de serviços digitais ou físicos. Essa atividade prática possibilitou que os estudantes aplicassem os conceitos discutidos e explorassem sua criatividade.

No terceiro momento, o professor avaliou os protótipos desenvolvidos e destacou três grupos que se sobressaíram: um grupo apresentou um desenho de um aplicativo para alertar sobre áreas com índices de violência contra a mulher, permitindo denúncias rápidas; outro grupo criou um desenho de um aplicativo voltado para estimular a plantação de árvores e o cuidado com a natureza; e o terceiro grupo desenvolveu um desenho de uma rede social para avaliar empresas, oferecendo aos candidatos uma visão sobre a qualidade do ambiente de trabalho.

Ao final da aula, foi promovida uma discussão sobre a importância da prototipagem, onde os alunos refletiram sobre como é possível prototipar mesmo sem ter uma ideia totalmente elaborada ou um sistema tecnológico robusto. Essa reflexão permitiu que os alunos compreendessem que podem implementar práticas inovadoras nas empresas em que atuam, contribuindo para melhores resultados, oportunidades e qualidade de vida profissional. Essa experiência não apenas ampliou o conhecimento dos alunos sobre prototipagem, mas também fomentou um ambiente de colaboração e criatividade.





Início do Projeto



Explicação sobre prototipagem



Apresentação do protótipo



Apresentação do protótipo



Apresentação do protótipo



Apresentação do protótipo



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Organiza documentos físicos e digitais de acordo com as técnicas de arquivamento e protocolo, mantendo integridade e sigilo. Controla o fluxo de documentos físicos e digitais, com eficiência, de acordo com as técnicas de arquivamento e protocolo, mantendo integridade e sigilo.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

“Riquezas do Passado” foi intitulada à prática desenvolvida nos monumentos históricos, turísticos e culturais do Centro de Natal-RN. Desenvolvida pelos alunos da turma da Aprendizagem em Serviços Administrativos, essa situação de aprendizagem teve como objetivo proporcionar a experiência prática de identificar e analisar metodologias de seleção, manutenção e conservação de documentos registrados em diversos suportes, como documentos impressos ou escritos, arquivos digitais (incluindo áudio e vídeo) e acervos pessoais de figuras ilustres, englobando mobílias, utensílios, móveis e fotografias. Considerando o intenso fluxo de informações do passado que continuam relevantes no presente, a organização eficiente desses acervos se apresenta como um dos maiores desafios enfrentados por organizações públicas e privadas, independentemente de seu porte.

Essa atividade foi realizada durante a Unidade Curricular UC8: ‘Elaborar, Organizar e Controlar Documentos da Organização,’ por meio de uma exposição dialogada sobre arquivos, destacando sua importância para as organizações e seu papel essencial na preservação de informações estratégicas para a tomada de decisão. A visita foi guiada por um especialista em Museologia, proporcionando uma rica interação entre conhecimentos de história e a organização documental.

Os alunos tiveram a oportunidade de desenvolverem as competências de aprendizagem de maneira colaborativa, através de pesquisas em sala de aula, utilizando o *Microsoft Copilot*. Os alunos verificaram *in loco* as técnicas de arquivamento e protocolo, mantendo integridade e sigilo dos documentos, percebendo a presença de acessibilidade na exposição de documentos visualizados a partir de *QR Codes*.

Ao final da atividade, os alunos elaboraram um mapa interativo, onde a história de cada ponto estava vinculada a documentos e fotos de arquivos relacionando conhecimentos teóricos e aspectos práticos, percebendo-se a importância de utilizar a organização, através de técnicas de arquivamento para manter os arquivos físicos e digitais que servem para guardar e utilizar a sua cultura e história de um lugar ou instituição e até mesmo de um país.



EVIDÊNCIAS | Riquezas do Passado



Visita Técnica Guiada com Análise Documental
Pinacoteca – Palácio Potengi



Investigação da história, focando nos registros documentais que contam a evolução do local e sua importância cultural.



Acessibilidade na exposição de documentos visualizados a partir de QR Codes



Análise dos métodos utilizados para armazenar documentos, avaliando as condições de conservação e registro de observações sobre a gestão documental

Instituto Histórico e Geográfico do RN



Igreja Matriz Nossa Senhora da Apresentação



Memorial Câmara Cascudo



Fotos: Lilian Maia



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Elisângela Bezerra das Neves Holanda

Orientação pedagógica: Tayanne Ferreira

Segmento e curso: Turismo - Técnico em Guia de Turismo

Elementos de competência:

Geografia aplicada ao turismo, Atrativos turísticos do local, em âmbito regional, Patrimônio cultural local e regional, Recursos naturais nacionais.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Buscando dinamizar a experiência do visitante no município de Lagoa Nova, local que integra o Território do Geoparque Seridó, foi lançada a proposta de desenvolver roteiros étnicos e interpretativos com os moradores dos Sítios localizados próximos ao atrativo do Tanque dos Poscianos, tendo como parceiros emissores da demanda turística, os alunos do curso Técnico em Guia de Turismo do CEP Barreira Roxa. As atividades aconteceram no mês de janeiro de 2024, e teve como base o perfil profissional, as habilidades e competências da Unidade Curricular (UC) 06, articulada com Projeto Integrador, e baseada nos conhecimentos adquiridos nas UCs 01 e 05.

Devido às normas de chancela do Território do Geoparque definidas pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), foi proposto que fossem articulados os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Na proposta do roteiro, e em conversa com os alunos, foram escolhidas os ODS: 02, 04, 05 e 15. O projeto teve como objetivo elaborar um roteiro turístico que promovesse a integração entre a comunidade e os visitantes. Este roteiro incluía a oferta de hospedagem no modelo cama e café, além de serviços de alimentação nas comunidades locais. Também proporcionava uma imersão na cultura quilombola, com a realização de trilhas até o Tanque dos Poscianos, atividades de interação com os moradores e a promoção da venda de produtos artesanais e alimentícios produzidos pelas mulheres e artesãos dos Sítios, situados na Zona Rural de Lagoa Nova/RN. Entre os produtos disponíveis estavam artesanatos, chás, cocada, temperos, mudas de suculentas e doces caseiros.

Foi solicitado ainda, para a turma de Técnico em Guia de Turismo, que elaborassem um descritivo sobre as potencialidades de riscos. O instrutor mediou um encontro on-line via *Google Meet*, e a turma, junto com alunos egressos do Curso de TBC – Lagoa Nova/RN, traçaram o público de interesse, criaram um *slogan* e mensuraram os impactos. Ao finalizar o projeto, foi realizada a apresentação, e depois, o projeto foi compartilhado com a comunidade, para ajustes e execução. Foram escolhidos representantes das comunidades, visando dá suporte na execução do roteiro.

Ainda no primeiro semestre do corrente ano, os alunos do Curso Técnico em Guia de Turismo, foram convidados para uma vivência na Comunidade da Macambira e Sítio São Francisco, onde puderam conhecer e articular parcerias, visando divulgar e vender a experiência turística ofertada pela comunidade, e ainda ajudá-los a divulgar os atrativos do Geoparque Seridó, que são reconhecidos como Patrimônio Mundial da Humanidade.



EVIDÊNCIAS | Roteiros Sustentáveis - Conexão com o Território do Geoparque Seridó



Projeto elaborado pelos alunos e repassados à comunidade.



CEP: Alecrim

Instrutor: Kawan César Rodrigues de Souza

Orientação pedagógica: Anne Kaynara

Segmento e curso: Idiomas - Inglês

Elementos de competência:

Competência Comunicativa; Competência Cognitiva e de Autossuficiência; Competência Socioemocional e de Trabalho em Equipe; Competência Cultural e Conexão Global; Competência Digital e Criativa.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Contexto: A atividade foi aplicada às turmas Teens 2 (Capítulo 6) e Teens 3 (Capítulo 2), no ensino de língua inglesa. O objetivo principal era trabalhar o vocabulário relacionado à temática de comida, objetos de cozinha, e verbos de cozinhar (*Cooking Actions*), além de abordar conceitos gramaticais como substantivos contáveis e não contáveis, e o uso de “any,” “some,” “a,” e “an”. A atividade incluiu a prática de habilidades de conversação sobre fazer compras (*Buying groceries*) e a aplicação de conceitos de moeda e valor de diferentes países.

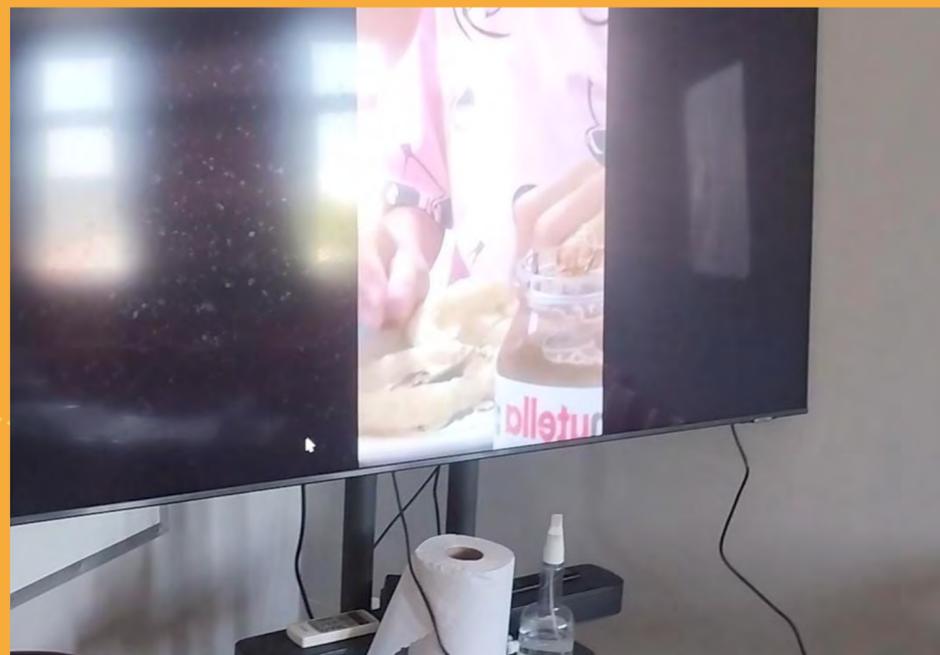
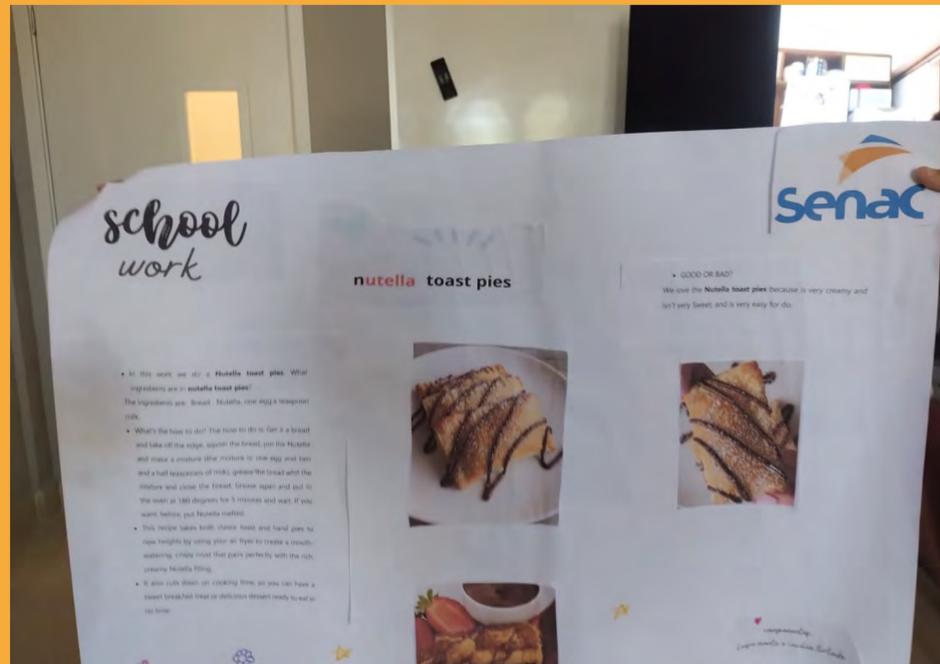
Objetivos de Aprendizagem: Linguísticos: Aprender e praticar o vocabulário de alimentos, objetos de cozinha, e verbos de ações relacionadas à culinária; Utilizar corretamente os substantivos contáveis e não contáveis, aplicando “some,” “any,” “a,” e “an” em frases contextuais; Desenvolver a habilidade de conversação para fazer compras em inglês (*Buying groceries*), pedindo e oferecendo itens em situações simuladas; Cognitivos e Culturais: Compreender a importância do dinheiro e ser apresentado às diferentes moedas e notas de diversos países; Criar uma receita culinária, compreendendo instruções e medidas usadas internacionalmente em receitas; Socioemocionais: Desenvolver a capacidade de trabalhar em grupo, promovendo a colaboração entre os alunos; Estimular a criatividade na elaboração de receitas e na produção dos vídeos e cartazes.

Desenvolvimento da Atividade: 1ª Etapa: Durante duas aulas, os alunos foram apresentados ao vocabulário relacionado à comida, objetos de cozinha e verbos de cozinhar. O professor utilizou o material do livro para explorar esses tópicos, e os alunos realizaram atividades interativas, como jogos e exercícios de vocabulário. Também foram praticados substantivos contáveis e não contáveis, com uso adequado de “some,” “any,” “a,” e “an” em contextos apropriados. Em seguida, a atividade evoluiu para uma prática de conversação sobre fazer compras (*Buying groceries*) usando notas simuladas. Os alunos participaram de simulações de diálogos relacionados a compras, nas quais praticaram a solicitação de itens e o uso correto dos termos apropriados para substantivos contáveis e não contáveis. Além disso, o professor apresentou diferentes tipos de moedas e notas reais de vários países do mundo, criando uma conexão cultural com o tema. 2ª Etapa: Como tarefa prática, os alunos foram desafiados a, em duplas, criar uma receita em casa. Eles precisavam: Escolher uma receita simples e prática que envolvesse os itens de vocabulário aprendidos; Produzir a receita em casa e gravar vídeos mostrando o processo de preparo, incluindo a descrição dos ingredientes e utensílios utilizados em inglês; e Além dos vídeos, os alunos criaram cartazes com as receitas, utilizando fotos e descrições das etapas do preparo, reforçando o uso correto de substantivos contáveis e não contáveis, assim como os artigos “some,” “any,” “a,” e “an”; 3ª Etapa: Cada dupla apresentou seu trabalho para o restante da turma e todos degustaram das deliciosas receitas.

O professor aproveitou essa oportunidade para reforçar a correção gramatical e contribuir para que os alunos aprimorassem sua fluência e desenvolvessem mais confiança ao se expressarem em público.



EVIDÊNCIAS | Sabores de Idiomas - Uma Experiência de Aprendizado



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

A atividade proposta tinha como objetivo a inclusão e a conscientização dos demais integrantes da turma. O exercício foi realizado como um “*calentamiento*”, a fim de introduzir a prática que viria posteriormente, a qual abordava o vocabulário de profissões.

Com isso, propus que os alunos se organizassem em uma fila e fizessem uma espécie de “desenho sem fio”. O aluno que iniciava desenhando tinha que pensar em uma profissão e desenhar algo que a representava. Os demais iam tentando reproduzir o desenho a partir do que iam sentindo em suas costas, isto é, os traços, os movimentos etc. A ideia era que, no final, adivinhassem a profissão. Para que a prática fosse realmente inclusiva e conscientizadora, os alunos foram todos vendados. Exceto, claro, a aluna com deficiência visual.

Os alunos se divertiram e aprovaram a dinâmica, assim como as suas produções “abstratas”.



EVIDÊNCIAS | Sentindo as Profissões - Inclusão e Criatividade em uma Dinâmica Sensorial



CEP:

Instrutor:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Através do uso de métodos, desenvolver ações que auxiliem em uma gestão de estoque.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

Os alunos da turma 129/24 desenvolveram o Projeto Integrador II focado na Exposição sobre Métodos de Organização e Controle de Estoque, visando solucionar problemas reais de gerenciamento de estoque. Divididos em quatro equipes, cada grupo recebeu um problema comum a área de atuação e um método definido para solucioná-lo, incluindo *Kanban*, *5S*, *Just In Time* e *Kaizen*. O projeto centralizou-se na criação de empresas fictícias, onde os alunos atuaram como gestores e aplicaram os métodos para resolver desafios específicos, utilizando o *Microsoft Excel* como ferramenta principal.

A equipe que utilizou o método *Kanban* enfrentava desperdício e obsolescência de produtos e criou um quadro *Kanban* no *Excel* para melhor gerenciar o estoque. A equipe do método *5S* lidava com falta de organização e aplicou a metodologia *5S*, treinando colaboradores e utilizando o *Excel* para medir o progresso. A equipe do método *Just In Time* enfrentava problemas de excesso e falta de estoque, e desenvolveu uma planilha de controle de estoque para prever a demanda e gerenciar o estoque mínimo.

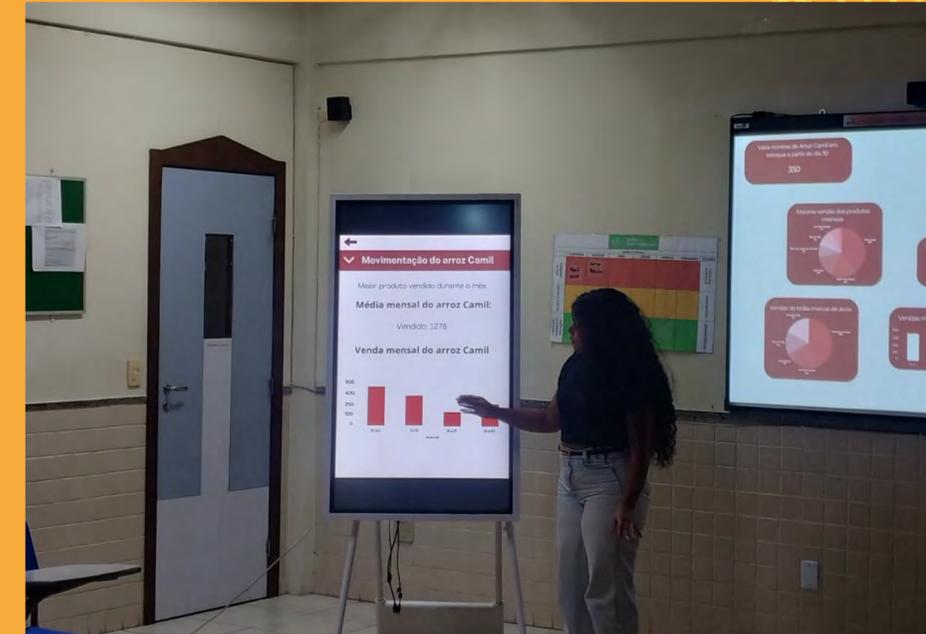
Por fim, a equipe do método *Kaizen* lidava com problemas de qualidade devido à falta de espaço e criou um aplicativo de gerenciamento de estoque no *Canva*, permitindo visualização em tempo real das vendas e previsões de novas compras. Destaca-se na execução do projeto as marcas formativas domínio técnico-científico, visão crítica, atitudes empreendedoras e atitude colaborativa.



EVIDÊNCIAS | Soluções Inteligentes - Métodos de Organização e Controle de Estoque em Ação



BRAND SUPERMERCADO						
KANBAN DOS 5S						
COMO ESTÁ NOSSA ÁREA						
CONCEITO	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
Utilização	😊	😞	😊	😊	😊	😊
Ordenação	😊	😊	😞	😞	😊	😊
Limpeza	😊	😊	😊	😊	😊	😊
Higiene	😞	😊	😊	😞	😊	😊
Disciplina	😞	😊	😊	😞	😊	😊



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Organiza o ambiente de trabalho, separando/selecionando objetos para correta destinação e mantendo a limpeza do local, conforme necessidades e procedimentos organizacionais do supermercado; Estudo de atacado, varejo e atacarejo. Sustentabilidade com a proposição: “O que é sustentabilidade e como identificar ações no setor supermercadista?”.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

O Projeto em Alusão ao Dia Mundial da Água foi desenvolvido através de pesquisa e análise das melhores práticas e *Benchmarking*. Teve como tema principal de pesquisa a sustentabilidade e como identificar ações sustentáveis no setor supermercadista e do comércio em geral, que impactam o meio ambiente. A metodologia foi norteada por estudo de caso e o público-alvo foram os alunos dos cursos de Aprendizagem Profissional. A atividade executada objetivou por meio de um trabalho colaborativo, desenvolver competências socioambientais aprimorando assim a agenda ESG, documento que buscar dar excelência às práticas SOCIAIS, AMBIENTAIS e de GOVERNANÇA CORPORATIVA.

A turma foi organizada em cinco equipes, cada uma responsável por explorar temas de grande relevância e interesse, como: “Reuso da Água”, “Impacto do Lixo”, “Descarte e Coleta Seletiva”, “Desperdício de Água” e “Rio Potengi”. No último tema, foi enfatizado o questionamento reflexivo: “O que você está fazendo para evitar que o lixo chegue ao Rio Potengi? Nessa temática, foi aplicada análise dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODSs) 06, para que até 2030 se possa alcançar “água potável e saneamento para todos”.

Os alunos abordaram a articulação do ODS 6 considerando a importância das ações educativas (ODS 4) para fomentar nos ambientes corporativos a cultura de ESG necessária ao reconhecimento de práticas sociais de promoção de cuidados com saúde e bem estar (ODSs 3), e práticas de proteção aos ecossistemas aquáticos (ODS 14), pois no Rio Potengi há comunidades ribeirinhas com usos diversos da água. Ao abordar as questões, a partir do ambiente do Rio Potengi, os alunos exploraram também as normas que orientam a governança com foco no desenvolvimento sustentado das empresas (ODS 8), enfatizando a potencialidade das ações para promover o desenvolvimento com a geração de trabalho digno; a formalização; o crescimento das micro, pequenas e médias empresas; o empreendedorismo e a inovação, considerando a meta 8.3 sobre Trabalho digno em que se pretende abordar segurança no local de trabalho e proteção social para as famílias, bem como organização e participação nas decisões que afetam as suas vidas.

A apresentação desse trabalho gerou uma grande reflexão, bem como a sensibilização sobre as causas sociais, ambientais e de governança em questão.



Objetivo de Desenvolvimento Sustentável



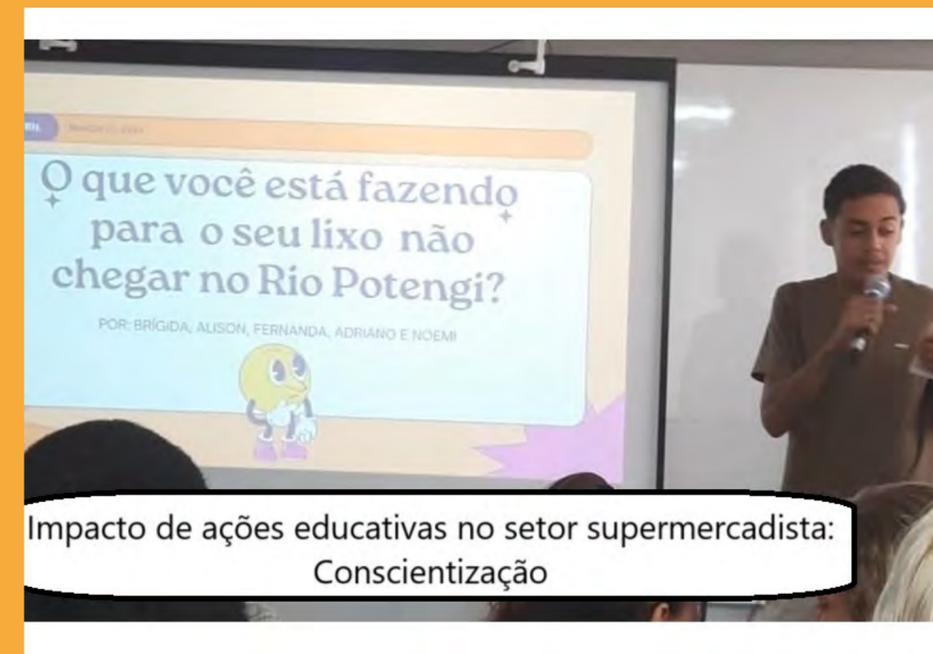
Água potável e saneamento
Garantir a disponibilidade e a gestão sustentável da água potável e do saneamento para todos



Objetivo 6. Assegurar a disponibilidade e gestão sustentável da água e saneamento para todas e todos



6.b Apoiar e fortalecer a participação das comunidades locais, para melhorar a gestão da água e do saneamento



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Define os objetivos do projeto, de acordo com as necessidades do cliente e público-alvo.

Marcas Formativas:

Comunicação e colaboração Autonomia digital

Domínio técnico-científico Atitude sustentável

Visão crítica Atitude criativa e empreendedora

Aprendizagem Integradora:

Sim Não

Prática Inclusiva:

Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

Sim Não

Situação de aprendizagem:

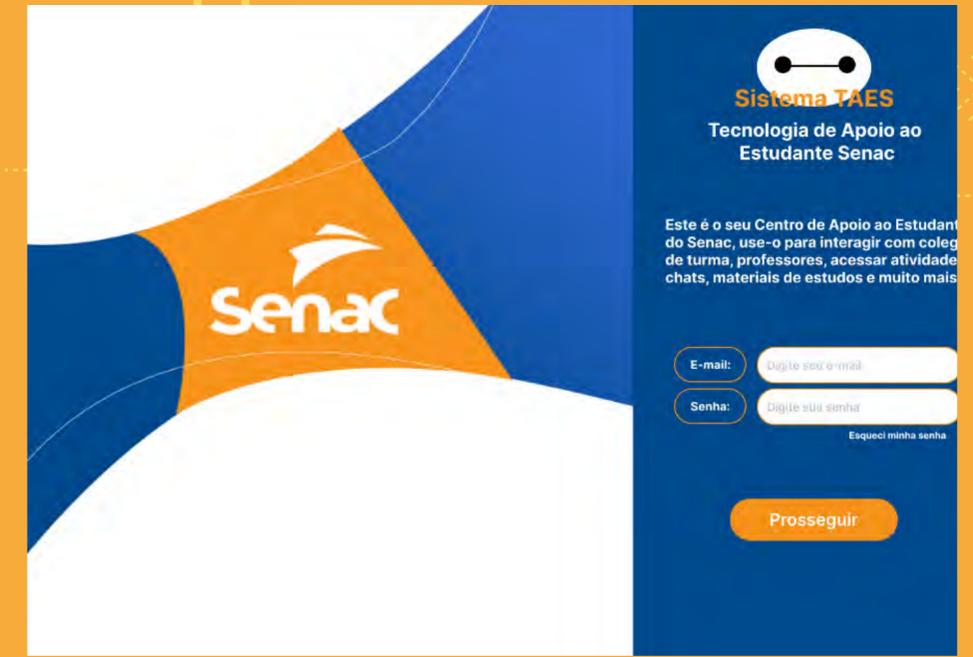
A evasão escolar impacta diretamente a qualidade do ensino e o desempenho acadêmico. Dados da Oferta Educacional do Senac-RN indicam um aumento nas taxas de evasão, passando de 13,65%, em 2022 para 15,24%, em 2023, e já atingindo 9,75 em 2024 até julho. Diante desse cenário, torna-se evidente a urgência de intervenções eficazes.

Os alunos do curso de Desenvolvimento de Sistemas foram desafiados, no âmbito do projeto integrador, a desenvolver uma solução inovadora: o TAES (Tecnologia de Apoio ao Estudante Senac). Este sistema está em fase de desenvolvimento e prototipação, utilizando tecnologias como inteligência artificial e análise de expressões faciais para monitorar o comportamento dos alunos em Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA). O TAES busca rastrear indicadores como frequência de *login*, participação em atividades e progresso nas tarefas. Além disso, estão sendo estudados algoritmos de IA para analisar expressões faciais durante videochamadas, a fim de identificar possíveis sinais de desengajamento, como frustração e desinteresse. O TAES também pretende acessar variáveis relevantes para identificar os fatores que influenciam o risco de evasão, como dados socioeconômicos dos alunos. Essas informações serão fundamentais para o desenvolvimento de estratégias eficazes, considerando as barreiras estruturais enfrentadas por muitos estudantes.

A solução está sendo pensada de forma alinhada ao ODS 10 – Redução das Desigualdades, abordando questões socioeconômicas e facilitando uma abordagem mais inclusiva, com o objetivo de apoiar alunos provenientes de contextos diversos e desafiadores. Quando o sistema identificar alunos em risco, ele gerará alertas automáticos para professores e psicólogos, permitindo intervenções personalizadas e direcionadas. A interface do sistema está sendo projetada para ser intuitiva, com dashboards acessíveis que apresentarão dados comportamentais e alertas de risco. O desenvolvimento do projeto está utilizando ferramentas *Microsoft*, como *Visio* para diagramas e *wireframes*, *Word* para a documentação, *Azure DevOps* para gestão de projetos, *Teams* para colaboração da equipe, e *Excel* para tratamento e análise de dados. O TAES ainda está na fase de estudos e amadurecimento da proposta. Com o desenvolvimento contínuo dos testes e o aprimoramento dos algoritmos, o sistema tem o potencial de se tornar uma ferramenta essencial para reduzir as taxas de evasão no Senac e em outras instituições, posicionando-se como uma solução inovadora e eficaz para um dos maiores desafios educacionais e sociais.



EVIDÊNCIAS | TAES - Inovação Digital para Apoio e Retenção de Alunos



CEP:

Instrutor:

Orientação pedagógica:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Utiliza ferramentas, serviços da internet e aplicativos utilitários na operação do computador; elabora e edita textos, utilizando ferramentas do aplicativo de edição de textos; elabora e edita planilhas, utilizando as ferramentas do aplicativo de planilhas eletrônicas, cria e edita apresentações multimídia, utilizando as ferramentas do aplicativo de apresentação eletrônica.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

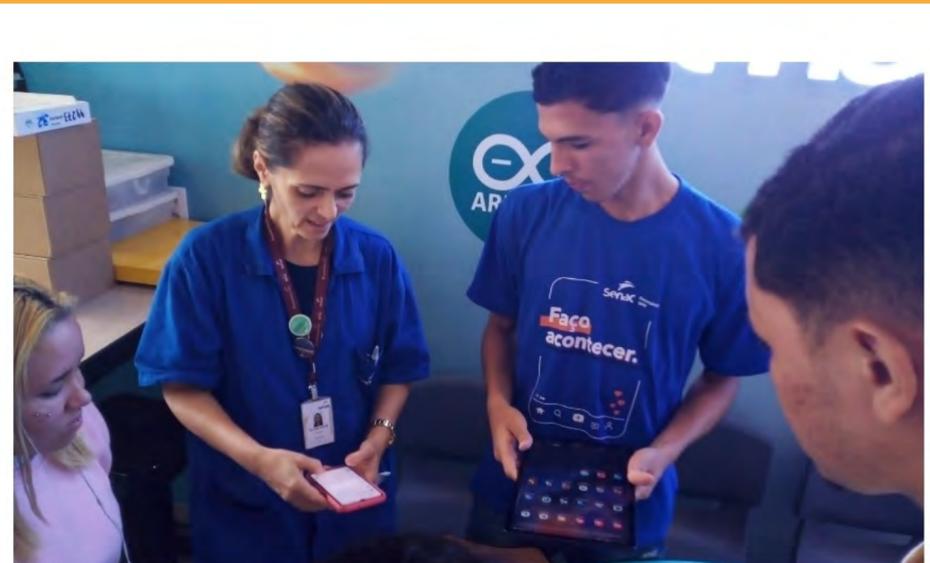
Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

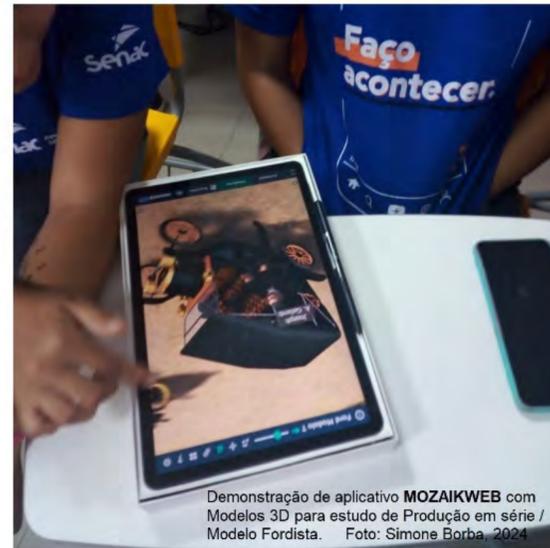
Situação de aprendizagem:

A Exposição de Tecnologias da Biblioteca da Escola Técnica do Senac RN foi elaborada como base na metodologia de Aprendizagem baseada em Projeto, e tem por objetivo demonstrar o uso de recursos pedagógicos disponíveis na Biblioteca da Escola Técnica. Durante o planejamento de ações, junto com a turma de aprendizagem, os aprendizes selecionaram recursos utilizados para apoiar atividades de pesquisa e de estudo, considerando como recursos para tal exposição: os tablets, aplicativos, óculos *Metaquest*, e, também o espaço de vivência no qual é oferecida a conexão (*WiFi*) com acesso a livros digitais. A atividade contempla estudos dirigidos a formação dos alunos do curso Operador de Computador, e a integração com profissionais do curso Aprendizagem em Serviços de Vendas. As atividades são organizadas em estações de estudo para apresentação dos recursos: *Tablet* com aplicativo de realidade aumentada (*app Virtual Tee*); óculos *Metaquest* com realidade virtual; *Tablet* com aplicativo de modelos 3D (*Mozaik3D*); *Tablet* com *CoPilot* (modelos de Linguagem/*Chat-GPT*) para criação de *prompts* e roteiros de estudo; *Laptop* com acesso à plataforma de estudo *LEARN Docs* e ao *Office 365* (Pesquisa Satisfação no *Forms*). Nas estações de estudo, os participantes viram o uso do aplicativo abordando as aplicações educativas, e indicando uso de ferramentas para otimizar o estudo de temas como logística, saúde, segurança, bem como outros temas relevantes para a formação profissional. Os participantes visitantes foram orientados a percorrer todas as estações finalizando com o preenchimento de pesquisa de satisfação por meio de *QR Code*, gerado pelo *app Microsoft Forms*. Os alunos do Curso de Operador de computador tiveram como objetivos: I - Aplicar práticas e técnicas de demonstração de produtos e serviços, simulando a exposição de produtos (*tablets*, óculos *META*, *laptop*, aplicativos, acesso à Biblioteca Digital do Senac) e de serviços (acesso ao *wi-fi*, políticas de governança e de cibersegurança, área de *coworking*). II - Demonstrar as noções básicas de segurança, conformidade e identidade, incluindo as práticas recomendadas para ajudar a proteger pessoas e dados contra ciberameaças. III - Após realização da visita à biblioteca, como estão na fase final do curso, na UC3 - Projeto Integrador, foram desafiados a desenvolverem uma pesquisa para construção e elaboração de toda documentação, uma apresentação cocriada por IA, sobre as diferenças de realidade aumentada x realidade virtual, bem como um desenvolvimento de planilha eletrônica com valores para apresentar melhor orçamento para o mercado de vendas, e ainda utilizaram os recursos da exposição e demonstração de produtos como realidade virtual, realidade aumentada e realidade misturada, associado aos Modelos Abrangentes de Linguagem e de Processamento (inteligência artificial) amplamente utilizados no mercado de trabalho. IV- No final, aplicaram uma pesquisa de mercado para geração de *leads* e de dados para planejamento de ação corretivas, de estratégias promocionais e elaboração de relatórios, utilizando o *Forms*.





Instrutora Helane orientando aprendizes e alunos de Operador Computador.



Demonstração de aplicativo MOZAIKWEB com Modelos 3D para estudo de Produção em série / Modelo Fordista. Foto: Simone Borba, 2024



EXPOTEC

Aprendizes da turma 151/23 testando recursos de realidade aumentada e de realidade virtual para exposição.

Biblioteca da Escola Técnica

Foto: Simone Borba, 2024



EXPOTEC

Aprendizes explorando os recursos de realidade aumentada e de realidade virtual.

Fotos Simone



CEP:

Instrutor:

Segmento e curso:

Elementos de competência:

Verbos *There be*, *Have got*.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

Com a turma em questão, propus uma prática de escrita utilizando o *ChatGPT*, considerando que todos os alunos de idiomas realizam uma prova de *writing* (redação).

O objetivo dessa atividade foi fomentar o desenvolvimento da escrita com maior autonomia. Para isso, forneci dois *prompts* (vide evidências) que incluíam orientações específicas sobre os verbos e tempos verbais a serem utilizados, além de solicitar que a inteligência artificial apontasse correções e sugestões de melhoria. Os verbos escolhidos eram exatamente aqueles que os alunos precisariam explorar na avaliação. Em particular, identifiquei que o grupo apresentava dificuldades na aplicação do verbo *have got* em frases, o que foi trabalhado nesta atividade.

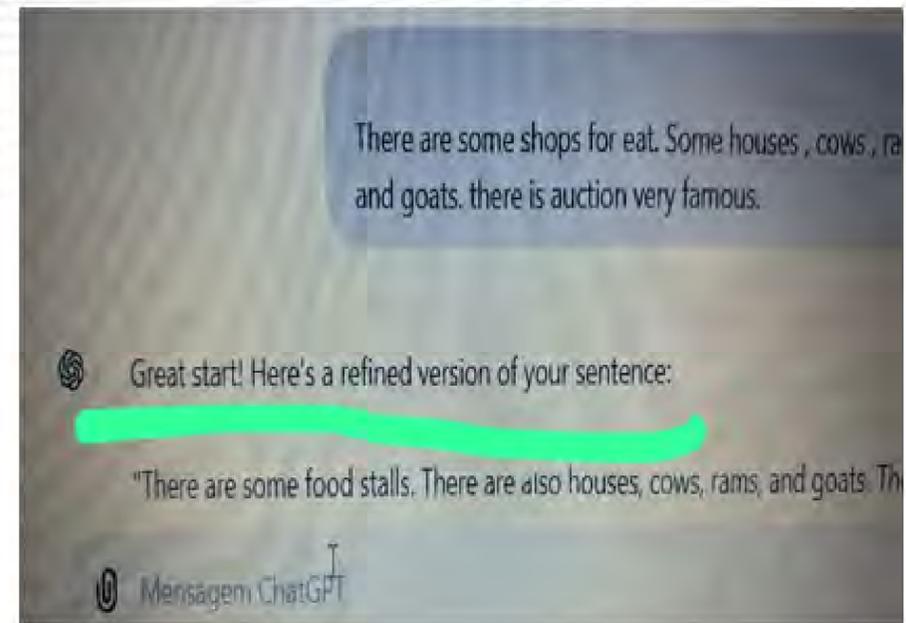
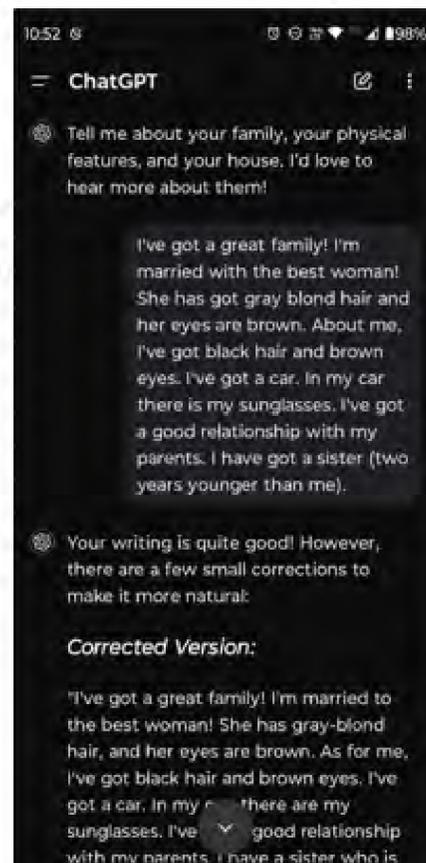
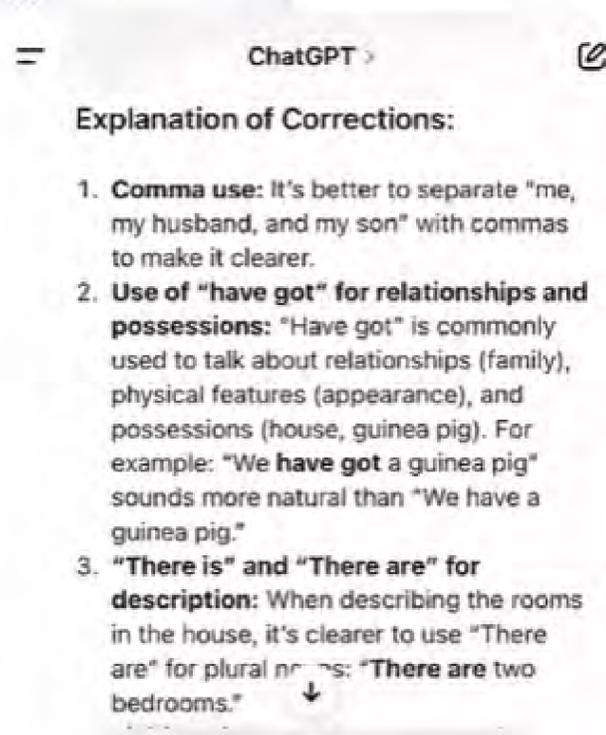
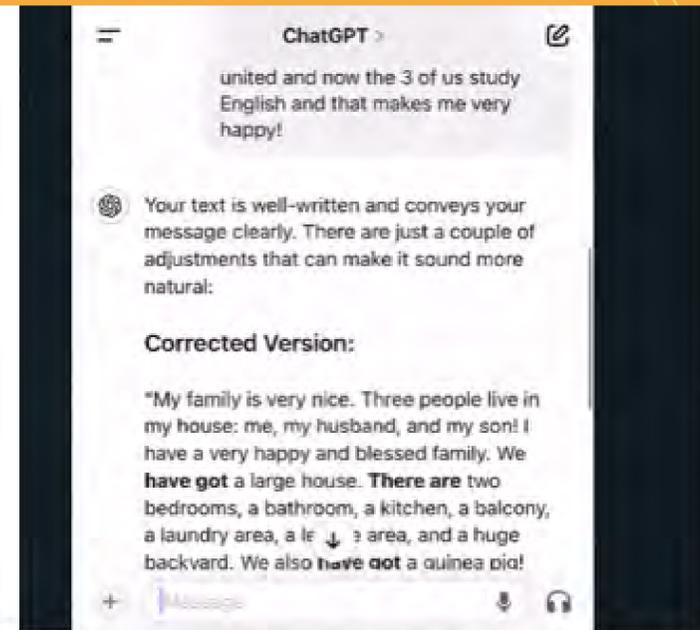
Essa prática possibilitou que os alunos desenvolvessem suas ideias de forma livre e identificassem, de maneira autônoma, estratégias para aprimorar suas competências em *writing*. Além disso, eles tiveram a oportunidade de enriquecer seu vocabulário, já que o *prompt* incluía a orientação para que a inteligência artificial não apenas corrigisse os textos, mas também sugerisse formas mais adequadas ou eficazes de escrever ou expressar ideias.



EVIDÊNCIAS | Uso do ChatGPT como apoio de estudo para os verbos there be e have got

[ask me about an event that happens in my city; ask for details like place and time and what there is in this event; i should use the verb form there be, encourage me to do that; correct any possible mistakes and indicate better constructions on my writing]

[You are my friend. We haven't met in person. Ask me about my family and my phisical features and my house; Wait for my reply analyze my text, correct possible mistake, indicate the use of the verbs have got to talk about relations, physical features and possessions and there be; give me feedback on my writing and indicate possible ways to make it better]



CEP: Barreira Roxa

Instrutor: Elisângela Bezerra das Neves Holanda e João Amorim Pinheiro

Orientação pedagógica: Tayanne Ferreira

Segmento e curso: Turismo - Técnico em Guia de Turismo

Elementos de competência:

História Regional e Nacional aplicada ao turismo, Atrativos turísticos do local, Monumentos arquitetônicos em âmbito regional, Patrimônio cultural local, regional e nacional, técnicas de guiamento.

Marcas Formativas:

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

Aprendizagem Integradora:

- Sim Não

Prática Inclusiva:

- Sim Não

Prática de Fomento à Inclusão:

- Sim Não

Situação de aprendizagem:

INTRODUÇÃO

Buscando resgatar a história do Período Colonial no Brasil, foi solicitado que os alunos escolhessem algum município do litoral ou zona da mata potiguar com intuito de realizar um reconhecimento histórico sobre a lavoura canavieira. Durante os estudos realizados na Unidade Curricular 06, os alunos do Curso Técnico em Guia de Turismo escolheram o município de Ceará-Mirim e planejaram praticar o guiamento na cidade da terra dos verdes canaviais. Dentro das perspectivas do planejamento da atividade, foi contemplado o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS 04).

DESENVOLVIMENTO

Como objetivo de trabalhar a autogestão, habilidades socioemocionais, capacidade de liderança, autorregulação e a síntese de conhecimentos, além das habilidades inerentes do guia de turismo, os alunos propuseram a definição das atividades, seguido das responsabilidades de cada grupo. Os instrutores solicitaram um roteiro, que incluísse as habilidades e conhecimentos aprendidos durante a formação, e a produção de um relatório individual sobre as percepções do planejamento e execução da atividade guiada. Os alunos, de acordo com as responsabilidades partilhadas entre eles, ficaram responsáveis em contactar a Companhia de Trens Urbano (CBTU), fazer contato com quiosques do Mercado de Ceará-Mirim, e realização de um *walking tour* na cidade que incluísse alguma manifestação da cultura popular.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o processo de planejamento e da execução da atividade, os alunos perceberam a importância de estabelecer parcerias, e o quanto essa prática é necessária para estabelecer vínculos empreendedores na atividade turística. Isso foi possível devido ao desenvolvimento das habilidades socioemocionais, tecnológicas e cognitivas que transcenderam o desempenho do aluno em sala de aula, trazendo uma reflexão sobre o seu papel enquanto profissional e cidadão. Foi percebido, ainda, que os alunos conseguiram realizar o *walking tour*, prestando informações turísticas, fazendo relação com a história local e Período Colonial no Brasil. A participação dos alunos durante a prática, demonstrou a aplicação dos conhecimentos de História da Arte e monumentos arquitetônicos, que fazem parte de um "roll" de habilidades intelectuais a serem desenvolvidas pelo Guia de Turismo.





Vídeo sobre Retratos de Ceará-Mirim



Fecomércio RN · **Senac**
Sistema Comércio

