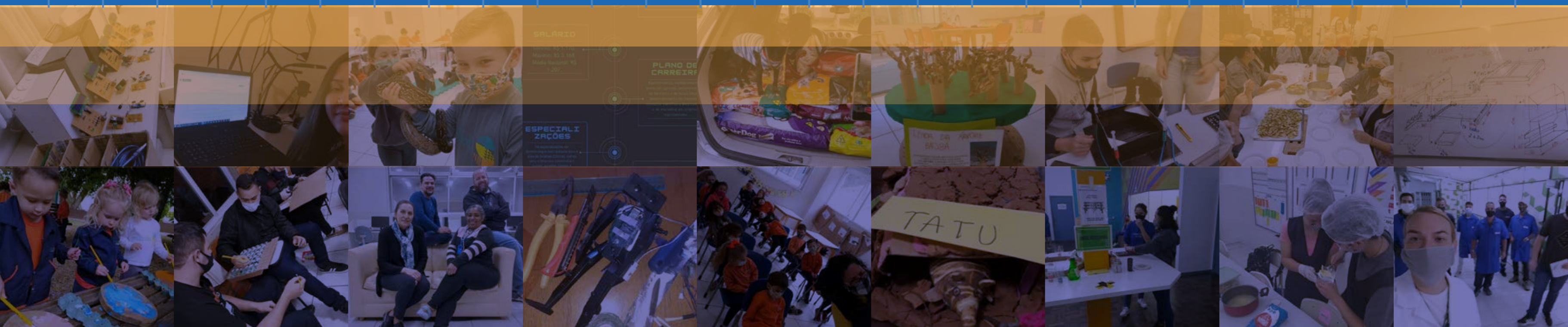




ENSINAR É APRENDER

PROJETOS SESI/SC E SENAI/SC 2021



ENSINAR É APRENDER

PROJETOS SESI/SC E SENAI/SC 2021

6ª EDIÇÃO

SANTA CATARINA
2022

EXPEDIENTE

FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DE SANTA CATARINA – FIESC

Diretoria - Gestão 2021 a 2024

PRESIDENTE DA FIESC: **MARIO CEZAR DE AGUIAR**

1º VICE-PRESIDENTE DA FIESC: **GILBERTO SELEME**

1º SECRETÁRIO: **EDVALDO ÂNGELO**

2º SECRETÁRIO: **RONALDO BAUMGARTEN JUNIOR**

1º TESOUREIRO: **ALEXANDRE D'ÁVILA DA CUNHA**

2ª TESOUREIRA: **RITA DE CÁSSIA CONTI**

DIRETOR REGIONAL DO SESI/SC: **MARIO CEZAR DE AGUIAR**

DIRETOR DE DESENVOLVIMENTO CORPORATIVO & NEGÓCIOS: **ALFREDO PIOTROVSKI**

DIRETOR INSTITUCIONAL & JURÍDICO: **CARLOS JOSÉ KURTZ**

DIRETOR REGIONAL DO SENAI/SC E DIRETOR DE EDUCAÇÃO & TECNOLOGIA: **FABRIZIO MACHADO PEREIRA**

SUPERINTENDENTE DO IEL/SC E DIRETOR DE INOVAÇÃO & COMPETITIVIDADE: **JOSÉ EDUARDO AZEVEDO FIATES**

CHEFE DO GABINETE DA PRESIDÊNCIA DA FIESC: **MARIA TERESA BUSTAMANTE**

GERÊNCIA EXECUTIVA DE EDUCAÇÃO: **ADRIANA PAULA CASSOL**

GERÊNCIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL: **THIAGO KORB**

COORDENADORIA PEDAGÓGICA E DE QUALIDADE EDUCACIONAL: **ALINE RITA KOTHE FAVETTI**

COORDENADORIA DE EDUCAÇÃO 4.0: **ALEX KUHNEN**

GERÊNCIA DO CENTRO DE EDUCAÇÃO DIGITAL: **FABIANO BACHMANN**

REITORIA DE ENSINO E EXTENSÃO: **BÁRBARA YADIRA M. PÉREZ**

ORGANIZAÇÃO:

ALINE RITA KOTHE FAVETTI

ANA CRISTINA CRAVO

GUSTAVO TANUS MARTINS

LUÍS FELIPE MARTINS MIRA

MARINA DOS SANTOS TEIXEIRA

MARISTELA DE LOURDES ALVES

MYRTHES MEINICKE

EXECUÇÃO – EDITORA EXPRESSÃO



EQUIPE TÉCNICA

DIREÇÃO EXECUTIVA: **RODRIGO COUTINHO**

DIREÇÃO DE ARTE E PROJETO GRÁFICO: **AFONSO VILAS-BOAS**

EDIÇÃO E REVISÃO DE TEXTOS: **DAISE RIBEIRO P. CARPES**

PESQUISAS: **LUIZA COUTINHO**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD

F466e	Federação das Indústrias do Estado de Santa Catarina - FIESC
	Ensinar é aprender [recurso eletrônico] : Projetos SESI/SC e SENAI/SC 2021 / Federação das Indústrias do Estado de Santa Catarina - 6. ed - FIESC. - Florianópolis, SC : Expressão, 2022. 88 p. : PDF ; 59 MB.
	ISBN: 978-65-87095-12-7 (Ebook)
	1. Educação. 2. Ensino. 3. SESI/SC. 4. SENAI/SC. I. Título.
2022-3429	CDD 370 CDU 37

Elaborado por Odilio Hilario Moreira Junior - CRB-8/9949

Índice para catálogo sistemático:

1. Educação 370
2. Educação 37

ELABORADO COM A COLABORAÇÃO DE 72 PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO

ADRIANA MAXIMIANO

ADRIANO JOSÉ ZABEL

ADRIANO ROMANIO

ALINE RAMPINELLI PEREIRA

ANA MICHELI DE BASTIANI

ANA PAULA SIMON

AZAEEL DE OLIVEIRA SILVA

CARINA FERNANDES DE ANDRADE DE FREITAS

CARLOS HENRIQUE BURQUE

CAROLINA TESSARO VOGEL

CLAUDIO ANTONIO FANTIN

DANIELA QUINT BOTELHO PREIS

DANIELLA ELSA RETZLAFF

DEBORA BERNDT

DENISE FAVORETTO DOS PASSOS

DIOGO ANTONIO MOCELIN

EDUARDO IVAN ZANATTA

FABIANA APARECIDA DE MELO

FABIANA MARTINELLO PAEZ

FABIANA NORILLER

FABIANA SANTOS DE OLIVEIRA

FELIPE BEUX

FERNANDA GOULARTE DA SILVA

GIOVAN MECABÔ

GIZANDRA APARECIDA TOMAZI STEIGLEDER

GRAZIELA MARTINS FELICIANO

JAIRO ENGSTER

JANAINA LUERDES

JANICE HUGEN SCHAFFER

JAQUELINE DUARTE SELHORST

JAQUELINE GOMES

JOSELITO DALSSASSO

JOSIANE DA SILVA

KAREN ELISE CEOLIN REIS

KARINE GOULART RIBEIRO

KARLA MANSKE KOCH BAECHTOLD

KATIUSCE GRACIANO TEIXEIRA

KEILA RAQUEL DE SOUZA

KEITY DRECHSLER

KETLIN GOULART DE MEDEIROS

LARISSA SZTOLTZ LIMA

LUANA KANZLER WOHL

LUANA TAMARA DOS SANTOS ABRAHÃO

LUIS CARLOS ZIPF

LUSIANE RONCONI LEHMKUHL WESTPHAL PEREIRA

MARCOS DE OLIVEIRA

MARIA CARMEN MELO

MARIA CLARA COELHO D'ABADIA

MARIA ELIVÂNIA ARAÚJO

MARIA OLÁVIA SANTOS MONTEIRO

MARIBEL SAVIATTO SAVI MONDO

MARILZA BORBA DOS SANTOS

MARILZA BRANCO

MARISTER PATRÍCIA GONÇALVES

MAYARA REINERT GELAMO DE FREITAS

MELRULIM LOURENZETTI

MIRIAN TIECHER BORGES

MONIER JULIO DOS PASSOS

NELSON FABISJAKI

NILZA DA ROSA BELLETTINI

PAMELLA TAYANA DE MEDEIROS CARDOSO

RAGIELE MUEHLBAUER

RAQUEL BRAGA T. DA SILVA BAADE

REGINA WALTER FREITAS AGOSTINHO

SALMIR TEODORO FERNANDO SILVA

SAMIRA PEREIRA GOMES

SANDRO WIECHORK

SIMONE MORAES

THIAGO MENEGAZ ZACCARON

VALMIR CABRAL DA SILVA NETO

VANDERSON ALMORIN

VERA LÚCIA KELLNER DA SILVA

APRESENTAÇÃO

EDUCAÇÃO DE QUALIDADE: PRIORIDADE PARA A FIESC

A Federação das Indústrias do Estado de Santa Catarina tem a satisfação de apresentar a sexta edição do livro *Ensinar é Aprender*, que faz o detalhamento de situações de aprendizagem desenvolvidas por docentes do SESI/SC e do SENAI/SC em diversas regiões do estado no ano de 2021. Nesta edição do livro foram selecionados 38 projetos que colaboraram com o desenvolvimento cultural, pessoal e profissional de alunos catarinenses.

Investir na educação é prioridade para a FIESC porque a educação representa a formação da geração atual e futura. As entidades da FIESC oferecem uma jornada completa de educação, da Educação Infantil ao Ensino Médio na Escola S, com a possibilidade de que o estudante continue seus estudos na educação profissional ou nos cursos superiores do SENAI/SC.

SESI e SENAI investem na nova formação básica, que tem profunda conexão com a educação profissional e foco em Ciências, Tecnologias, Engenharias, Artes e Matemática. É o caminho adotado pelas nações bem-sucedidas, líderes dos *rankings* mundiais de competitividade, inovação e produtividade.

Além da importância da educação na formação e na qualificação da mão de obra do catarinense, para a FIESC é motivo de orgulho notar que diversos projetos publicados nesta obra revelam uma crescente preocupação de docentes e alunos com questões socioambientais, com temas que vão de inclusão social e arrecadação de materiais para doação até preservação do meio ambiente e bem-estar animal.

MARIO CEZAR DE AGUIAR

Presidente da FIESC

Diretor regional do SESI/SC

APRESENTAÇÃO

PROFISSIONAIS PARA O FUTURO E PARA A VIDA

O ano de 2022 ficará marcado pelos investimentos em pessoas e equipamentos realizados pela FIESC com o intuito de elevar a qualidade do ensino profissional e superior a patamares equivalentes aos observados em países desenvolvidos, onde o ensino profissionalizante é bastante valorizado. O SENAI/SC iniciou um ambicioso e robusto projeto de adaptação de seus laboratórios em Santa Catarina e da capacitação dos docentes para potencializar a oferta de formação para a indústria 4.0, assegurando que o setor tenha à disposição profissionais especializados e mantenha a capacidade de inovar.

A FIESC, por meio do SESI/SC e do SENAI/SC, mantém a maior rede privada de ensino do estado. São mais de 90 mil alunos estudando todos os dias em escolas de altíssima qualidade. Temos programas extraordinários de ensino profissionalizante que preparam pessoas para as profissões atuais e as profissões do futuro. Para crianças e jovens, na nossa rede de ensino básico, fundamental e médio, o Sistema FIESC oferece uma formação focada em Ciências, Tecnologias, Artes e Matemática. Já na formação profissional há inúmeras oportunidades, desde os cursos de curta duração, como cursos técnicos e de aprendizagem industrial, até cursos superiores de tecnologia e engenharia, que são de ponta e estão na vanguarda da educação profissional.

Esta sexta edição do livro *Ensinar é Aprender* mostra essa gama e essa diversidade de cursos oferecidos pelo SESI/SC e SENAI/SC e vai ao encontro da gestão da entidade, que é voltada para a formação de profissionais para o futuro e para a vida. As situações de aprendizagem apresentadas nesta edição revelam a excelência do ensino promovido pela FIESC por meio dos docentes do SESI/SC e SENAI/SC, que incorporam novas tecnologias e elaboram projetos inovadores com criatividade, colaborando com mais interesse, integração e interatividade por parte dos nossos alunos.

FABRIZIO MACHADO PEREIRA

Diretor de Educação e Tecnologia
Diretor regional do SENAI/SC

EDUCAÇÃO PARA UMA SOCIEDADE MAIS SOLIDÁRIA E CONSCIENTE

Nos últimos anos, o cenário educacional foi atingido diretamente pela educação a distância imposta pela pandemia, que trouxe junto uma grande aceleração e também uma revolução tecnológica nos aprendizados básico e profissional. As situações de aprendizagem desenvolvidas no SESI/SC e SENAI/SC foram diretamente atingidas por essas transformações, sendo que os docentes tiveram que se reinventar, exercitar sua criatividade e elaborar novas metodologias contemporâneas para o contexto global.

O trauma causado pela disseminação do vírus, que gerou uma crise sem fronteiras, foi superado, mas

deixou um legado positivo para a sociedade, tanto no crescimento tecnológico quanto no despertar ideológico da importância do significado da vida e de uma preocupação mais aguçada com relação às questões sociais e ambientais.

No ano anterior foi notada uma sinergia nas novas tecnologias adotadas pelos docentes nas situações de aprendizagens selecionadas pela FIESC, mas nesta edição do *Ensinar é Aprender* destacam-se diversos projetos que valorizam questões de solidariedade e de conscientização ambiental. Projetos que, além de favorecer os desenvolvimentos pessoal e profissional,

INTRODUÇÃO

conciliam ações de empatia, solidariedade, olhar coletivo e preocupação com o próximo e com o meio ambiente.

Em sua maioria, as aulas nos projetos apresentados nesta edição do livro voltaram a ser presenciais, e essa nova percepção de uma sociedade mais atenta aos problemas socioambientais veio à tona. Docentes e alunos trabalharam por um objetivo comum em diversos projetos que abordaram ações com essa temática, tais como: campanhas de arrecadação de livros, meias infantis, produtos de higiene pessoal, de limpeza e alimentos; confecção de cachecóis para lar de idosos; apresentações e exposições culturais abertas ao público; reciclagem de materiais e coleta seletiva; prevenção de acidentes e doenças; apoio a animais de rua com arrecadação de ração e distribuição de água; estudo e preservação da natureza e de animais silvestres; criação de hortas para hábitos alimentares mais saudáveis; montagem de composteiras de resíduos orgânicos nas escolas e

até o desenvolvimento de protótipo de um robô para ajudar no desenvolvimento de crianças com autismo.

Além desses temas, foi notada ainda uma valorização de projetos que abordam a educação financeira, também dentro do contexto da crise econômica ocasionada pelos transtornos gerados durante e após a pandemia. O cidadão que recebe orientação e formação financeira adequada poderá administrar melhor o próprio consumo e planejar o futuro de forma consciente e responsável, seja na vida pessoal ou na carreira profissional.

Nesse sentido, são cumpridos os papéis pensados pelo SESI/SC e SENAI/SC de não deixar o que se aprende deslocado daquilo que é vivido, oportunizando atividades práticas, autorizando os estudantes colocarem a “mão na massa” e, conseqüentemente, dando significado para o ensino e a aprendizagem.

SUMÁRIO

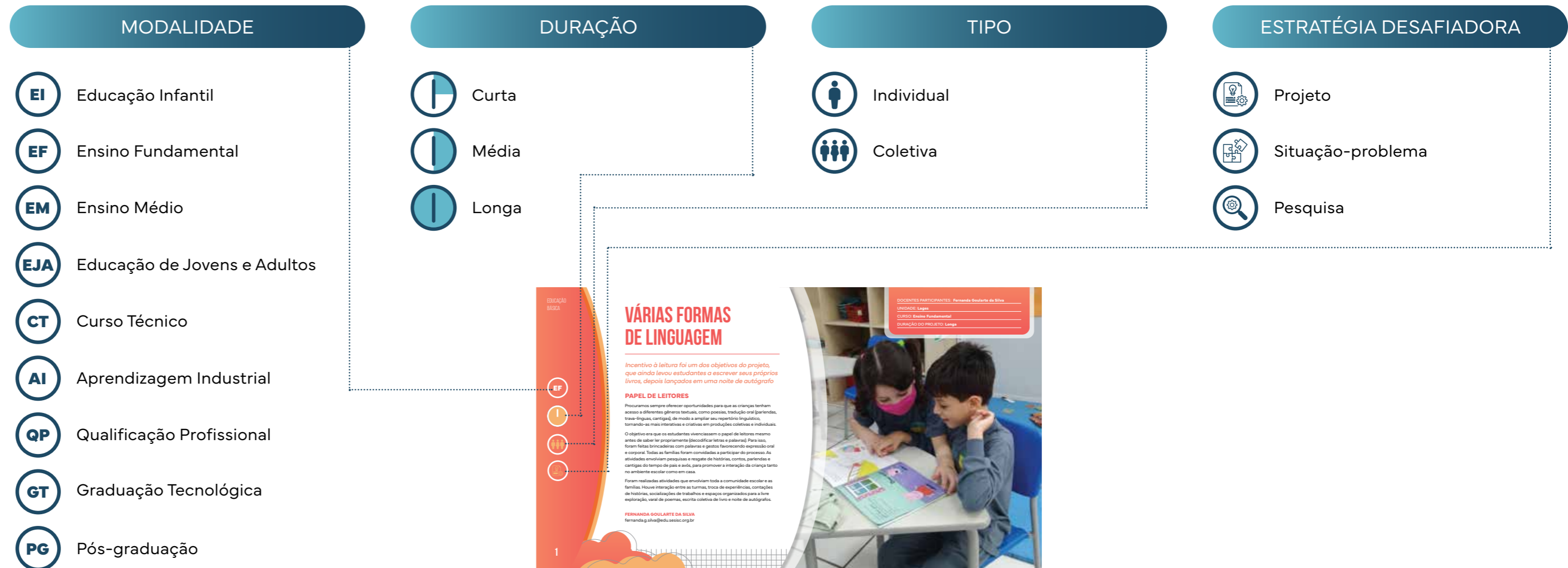
APRESENTAÇÃO	5	SITUAÇÕES DE APRENDIZAGEM:	
		<i>Halloween: arte, cultura e solidariedade</i>	11
		<i>The Lion King: o musical</i>	13
INTRODUÇÃO	7	Sou criança pequena com minhas primeiras artes	15
		Restrição alimentar: oportunidade de negócio	17
		Bolo a distância	19
		Alimentação saudável e qualidade de vida	21
		Ferramentas 5S e 5W2H na elaboração de composteiras	23
		Horta suspensa e germinação	25
		Embaixo daquela terra	27
		O fantástico mundo das formigas	29
		Cobras e lagartos	31
		Eu voluntário	33
		Ciências da natureza e o meio ambiente	35
		Procedimento de trabalho	37
		Inimigos invisíveis	39
		Módulo de prototipagem de IOT <i>Gatshield</i>	41
		O jogo no ensino da Matemática	43
		Moedas do Brasil	45
		Plano de negócio e rotinas empresariais	47
		Gestão de consultoria	49
		Criação de uma empresa	51
		O patrimônio em suas mãos	53
		Projeto 10%	55
		Jogo de tabuleiro: a trilha da logística de distribuição	57
		Produção veicular na BMW	59
		Mesa magnética	61
		Fabricação e montagem de conjunto mancal	63
		Fabricação do projeto grampo tipo C	65
		<i>Design thinking: aprendizagem interativa</i>	67
		Projetos mecânicos com soluções de inclusão e acessibilidade	69
		Análise de cenário	71
		Pneumática e escola	73
		Fábrica de sucos	75
		Passaporte literário	77
		Geladeira literária	79
		Várias formas de linguagem	81
		Uma viagem pelo Brasil	83
		Aventuras da África	85
		BIBLIOGRAFIA E ICONOGRAFIA	87
ÍCONES PARA FACILITAR A LEITURA	10		

ÍCONES PARA FACILITAR A LEITURA

As situações de aprendizagem descritas neste livro trazem ícones que facilitam a identificação rápida de algumas das características dos cursos e dos desafios: **modalidade**, **duração**, **tipo** e **estratégia desafiadora**.

Quanto à **modalidade**, a educação básica contempla a Educação Infantil (primeira etapa da educação básica), o Ensino Fundamental (fase de escolarização que compreende o período entre o 1º e o 9º anos), o Ensino Médio (etapa final da educação básica, e mais abrangente) e a Educação de Jovens e Adultos (para aqueles que não completaram a educação formal). Na educação profissional e no ensino superior, o curso pode ser técnico (proporciona qualificação técnica de nível médio), aprendizagem industrial (atividades teóricas e práticas

organizadas em complexidade progressiva), qualificação profissional (processo de formação e desenvolvimento de competências de um determinado perfil profissional), graduação tecnológica (conduz à formação de um perfil profissional de tecnólogo) ou pós-graduação (conduz para cursos de especialização nas áreas de atuação da rede de Ensino Superior). A **duração** para sua realização pode ser curta (menos de um semestre), média (um semestre) ou longa (mais de um semestre), enquanto o **tipo** define se o trabalho foi individual (realizado por um único aluno) ou coletivo (por um conjunto de alunos). Por fim, a **estratégia** diz respeito à proposta de trabalho desenvolvida com os estudantes: pode ser um projeto inspirado em uma situação da vida real ou uma demanda da indústria, uma situação-problema (para resolver um problema específico) ou uma pesquisa.



HALLOWEEN: **ARTE, CULTURA E SOLIDARIEDADE**

Projeto multidisciplinar integra diferentes turmas e realiza evento cultural com exposição, cinema e casa mal-assombrada, tudo organizado pelos alunos

PRODUÇÃO AUDIOVISUAL ASSOMBRADA

O desenvolvimento do projeto teve como objetivo identificar as manifestações artísticas e culturais oriundas do contexto das festas de *Halloween*, a fim de reconhecer, legitimar e valorizar a pluralidade cultural e as marcas de identidade que diferentes culturas expressam.

Os alunos produziram trabalhos individuais e coletivos, explorando materiais e técnicas ligados ao universo das composições artísticas e de práticas corporais. O resultado disso foi a criação de um objeto decorativo que representa a celebração, com montagem e exposição artística-cultural. Eles também desenvolveram uma produção audiovisual com características do gênero terror *trash*; cinema para apresentação das produções audiovisuais em um encontro artístico-cultural; montaram uma casa mal-assombrada; decoraram um local com símbolos do *Halloween*, objetos assustadores e encenações de personagens; criaram sangue falso por meio de processo químico, entre outras atividades.

Aproveitamos a data simbólica para trabalhar diversos temas de forma lúdica e oferecendo um universo rico que captou o interesse e a curiosidade dos estudantes, aprofundando e oportunizando a multidisciplinaridade.

MONIER JULIO DOS PASSOS E PAMELLA T. DE MEDEIROS CARDOSO

monier.passos@edu.sesisc.org.br e pamella.t.cardoso@edu.sesisc.org.br

DOCENTES PARTICIPANTES: **Monier Julio dos Passos e Pamella Tayana de Medeiros Cardoso**

UNIDADE: **Tubarão**

CURSO: **Ensino Médio**

DURAÇÃO DO PROJETO: **Curta**





“ Os alunos se envolveram, fizeram pesquisas, atividades práticas e no dia da exposição todos se envolveram, com grande êxito. Foi um dia produtivo e criativo. ”

Adriana Maximiano
Orientadora pedagógica



TRABALHO EM EQUIPE INTEGRADO

No primeiro momento, os alunos foram ao auditório, conheceram a proposta de trabalho e foi feita a distribuição das atividades por turma. O primeiro ano tinha como tarefa criar um objeto decorativo que representasse a celebração. Para isso, os alunos usaram criatividade e originalidade. Já o segundo ano desenvolveu uma produção audiovisual com características do gênero terror *trash*. Os alunos elaboraram o roteiro, a sinopse e o cartaz para divulgação da produção audiovisual na escola: um cinema para apresentação das produções audiovisuais em um encontro artístico-cultural. A tarefa do terceiro ano foi montar uma casa mal-assombrada, decorada com símbolos do *Halloween*, objetos assustadores e encenações de personagens. Todos os alunos precisaram se inscrever no evento e doar doces para uma instituição filantrópica.

Os resultados com a situação de aprendizagem foram plenamente alcançados. Houve interesse e envolvimento dos estudantes, que em dois meses de projeto concluíram todas as etapas. Assim, conseguiu-se promover o trabalho em equipe e instigar os jovens a construir a proposta em conjunto, pois é desse modo que a sociedade funciona, de forma integrada.

THE LION KING: O MUSICAL

Como um estudo de imersão na língua inglesa, alunos preparam e apresentam para o público um famoso espetáculo musical da Broadway

LINGUAGENS DA ARTE

Visando à vivência de diferentes linguagens artísticas e à utilização da língua inglesa de forma imersiva, os alunos produziram um espetáculo nos moldes da Broadway, em que levaram ao público a riqueza de um musical, experiência a que poucos têm acesso.

Um musical precisa ser estudado pela vivência e pela imersão nas linguagens da arte, além da importância e do entendimento de um sistema em que não só a atuação importa, mas toda a máquina que faz com que o espetáculo aconteça: figurino, maquiagem, direção de fotografia e de imagem, figuração, iluminação, sonoplastia, direção de camarim, preparação de canto, enfim, tudo o que envolve um espetáculo dessa magnitude e que muitas vezes não aparece para os espectadores. Tudo isso enquanto estudam a língua inglesa, idioma original da peça.

Além de lúdico, interativo e desafiador, esse projeto integra professores, alunos e público, o que torna o aprendizado significativo para a vida do estudante, permitindo que desenvolva autonomia, responsabilidade e capacidade de tomada de decisão.

**THIAGO DELLA GIUSTINA DACOREGIO
E GRACIANE MONDARDO CONSTANTINO**

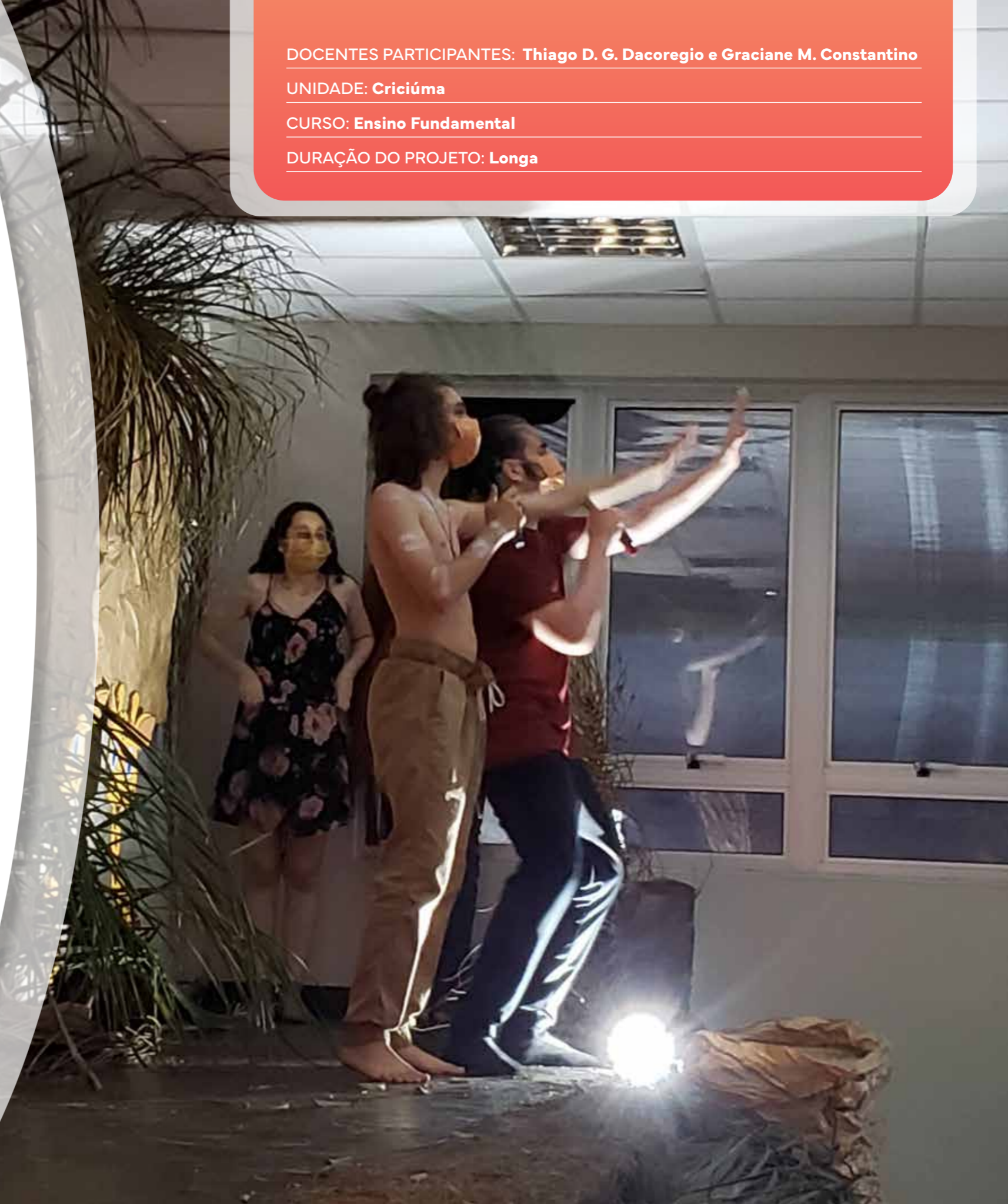
thiago.dacoregio@edu.sesisc.org.br
graciane.constantino@edu.sesisc.org.br

DOCENTES PARTICIPANTES: **Thiago D. G. Dacoregio e Graciane M. Constantino**

UNIDADE: **Criciúma**

CURSO: **Ensino Fundamental**

DURAÇÃO DO PROJETO: **Longa**





“ *Nunca me interessei muito pela língua inglesa, mas com o musical me esforcei para desenvolver a prática da oralidade, pensando no desempenho e na atuação de meus personagens.* ”

Lorenzo Goulart Pavei
Aluno



METODOLOGIA DO ALUNO PROTAGONISTA

O planejamento aconteceu junto aos alunos, que foram os protagonistas desse musical de uma forma abrangente, para além da atuação no palco. Eles planejaram tudo, desde a concepção do tema do musical até a construção do roteiro, o ensaio das músicas, a construção de cenários e assim por diante, finalizando com os ensaios gerais e as apresentações para o público. A turma foi dividida por área de interesse, em que cada um pôde trabalhar com aquilo de que mais gostava, fosse cantar, atuar, dirigir, escrever, organizar, desenhar...

Houve uma repercussão muito grande do musical. Apresentado na mostra pedagógica pela primeira vez, muitos convites para outras apresentações vieram na sequência, o que ampliou a visibilidade do projeto. Os alunos ficaram muito motivados com aplicação da língua inglesa na peça, entendendo na prática a sua utilização.

O musical foi apresentado 18 vezes na região, incluindo eventos externos e outras instituições de ensino. A realização do musical mostrou que a metodologia do aluno protagonista pode ser muito bem-sucedida, já que nessa modalidade todos os alunos têm seu espaço, oportunidade de expor suas ideias e trabalhar naquilo com que têm mais afinidade.

SOU CRIANÇA PEQUENA COM MINHAS PRIMEIRAS ARTES

Crianças amam trabalhos artísticos, e esse projeto lhes permitiu ampliar seus conhecimentos sobre arte e conhecer alguns artistas, entre eles uma artista plástica da região

A ARTE E SUAS POSSIBILIDADES

A ideia do projeto começou com uma pergunta: o que artistas famosos e crianças pequenas têm em comum? Ao observar as crianças pequenas e lhes perguntar o que era arte, algumas responderam que arte era pintar com guache, então pensei: preciso fazer algo além do guache com eles. Assim surgiram muitas ideias e vivências para mostrar um pouquinho de arte e das diversas possibilidades de se fazer arte.

Em uma conversa com a professora auxiliar da turma, ela contou que perto de sua casa tinha uma pessoa que fazia pinturas em bolachas de madeiras. Quando vi esse trabalho, eu me encantei. Entramos em contato com a artista e pedimos fotos de suas obras e dela, para que pudessem ser mostradas às crianças.

A mesma professora disse que seu pai trabalhava com madeira e poderia fazer as bolachas para as crianças usarem no projeto. Fizemos o convite para ele, que também aceitou e deu as bolachas de presente para elas. Assim as coisas foram acontecendo, e o incrível é que essa vivência não estava planejada no início do projeto, ela surgiu depois, já que conheci a artista local quando o projeto já estava em andamento.

KATIUSCE GRACIANO TEIXEIRA
katusce.teixeira@edu.sesisc.org.br

DOCENTE PARTICIPANTE: **Katiusce Graciano Teixeira**

UNIDADE: **Criciúma**

CURSO: **Educação Infantil**

DURAÇÃO DO PROJETO: **Média**



EI

I





“ Confirmamos que crianças pequenas são capazes de trabalhar com arte. Elas se envolveram com as propostas e os artistas, e percebemos que o projeto as marcou. ”

Flavia Rampinelli Rossi
Professora auxiliar de sala



PROCESSOS VIVENCIADOS

As crianças conheceram nomes de artistas consagrados e de obras famosas, entrando em contato com imagens interessantes, diversas e provocadoras. Foram abordadas diferentes linguagens artísticas: música, dança, materiais, desenhos, modelagens, colagens, entre outros.

As crianças puderam conhecer um pouquinho do trabalho de marcenaria com um marceneiro que preparou as bolachas de madeira para que elas pintassem, bem como o trabalho de uma artista local, que fazia pinturas em bolachas de madeira.

Primeiramente, as crianças conheceram a artista local que pintava as bolachas e viram seus trabalhos em um vídeo exibido em sala de aula. O trabalho e a foto da artista ficaram expostos para os pequenos olharem e se familiarizarem. Em outro vídeo, puderam ver como são produzidas, cortadas e lixadas as bolachas de madeira – o marceneiro aparecia cortando e lixando as peças, que foram dadas de presente para a turma.

As crianças pesquisaram para escolher quais passarinhos pintariam nas suas bolachas. No dia da vivência, com todo o material de pintura preparado, elas fizeram a pintura, e estavam amando pintar seus passarinhos, sentindo-se artistas de verdade.

RESTRIÇÃO ALIMENTAR: OPORTUNIDADE DE NEGÓCIO

Desenvolver no aluno capacidades técnicas necessárias ao desempenho de suas atividades profissionais era o objetivo desse projeto

ESPÍRITO EMPREENDEDOR

Este tema foi elaborado por fazer parte das tendências de mercado de qualquer empresa no ramo de gestão. Além de fazer parte de várias unidades curriculares do curso, a temática instiga os alunos a desenvolver diversas capacidades técnicas e de solução de problemas atuais. O objetivo era desafiar os estudantes a criar uma empresa, seguindo a proposta metodológica da instituição e aguçando seu espírito empreendedor, encorajando uma progressão na assimilação de conhecimentos e habilidades de maneira significativa, desenvolvendo capacidades técnicas e socioemocionais. Eles deveriam fazer uso de processos eficientes e de alto padrão, características que se refletem na qualidade do produto e no atendimento diferenciado ao mercado.

O projeto foi norteado pela formação de competências, as quais são construídas no confronto com obstáculos no processo de resolução de problemas, exigindo do aluno o emprego de criatividade, autonomia, engenhosidade e conhecimentos adquiridos durante o desenvolvimento da situação de aprendizagem, com práticas pedagógicas significativas. O resultado foi a consolidação dos conhecimentos adquiridos no curso, integrando teoria e prática.

RAGIELE MUEHLBAUER

ragiele.muehlbauer@edu.sc.senai.br

DOCENTE PARTICIPANTE: **Ragiele Muehlbauer**

UNIDADE: **São Bento do Sul**

CURSO: **Aprendizagem Industrial de Assistente Administrativo**

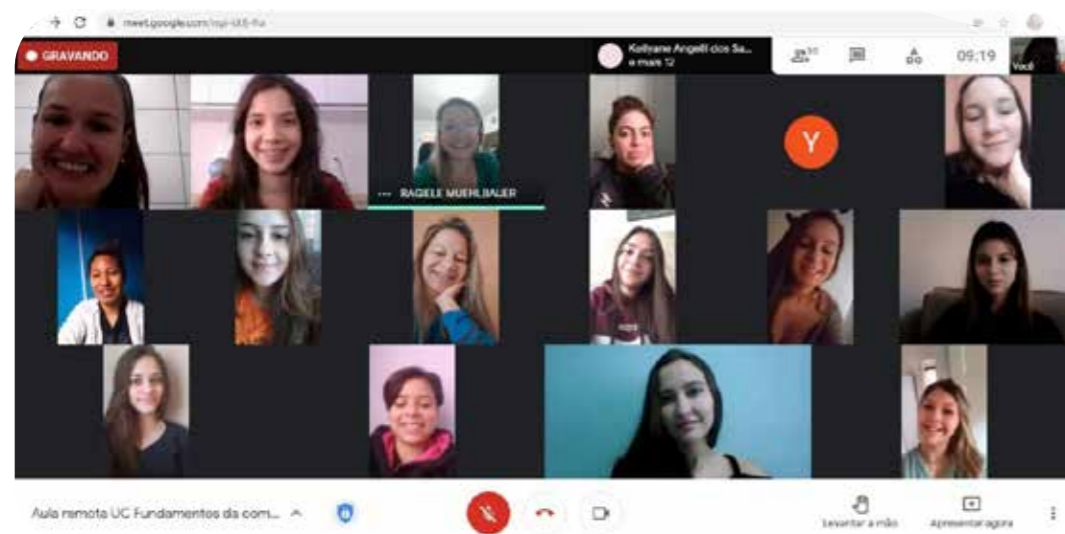
DURAÇÃO DO PROJETO: **Longa**





“ Nós colocamos a mão na massa: aprendemos na prática como é fazer um recrutamento e como é confeccionar o carro-chefe de uma empresa do ramo alimentício. ”

Leslen Zimmermann Jungles dos Santos | Aluno



ESTRATÉGIAS EMPRESARIAIS

A execução da situação aprendizagem foi dividida em etapas. Inicialmente, os alunos tiveram uma aula sobre contratação de uma pessoa para atuar na área administrativa de uma empresa. Eles exerceram os papéis de entrevistados e entrevistadores, sendo avaliados de ambas as formas.

Posteriormente, os estudantes receberam orientações e instruções referentes à atividade que seria desenvolvida, a estratégias de compras e de *marketing*, sobre os setores financeiro, de processos administrativos, entre outros. Tiveram uma aula-atividade sobre como conquistar possíveis clientes para o seu negócio focando no diferencial da sua empresa; aprenderam sobre a definição da *persona* da empresa do ramo alimentício destinada a pessoas com restrição alimentar; desenvolveram uma pesquisa para compreender e entender o que o cliente espera do seu negócio.

Os alunos ainda assistiram a uma aula prática sobre os cuidados necessários para a produção de alimentos, com professora especialista na área. Pesquisaram e aprenderam sobre embalagens e acondicionamento de produtos e definiram estratégias comerciais e logísticas de distribuição. Ao final, todos apresentaram seus projetos aos colegas.

BOLO A DISTÂNCIA

Jovens aprendizes protagonizam experiência que simula a realidade profissional ao planejar as etapas de produção de bolos em larga escala

FLUXOGRAMA DE PROCESSOS PADRONIZADOS

A intenção dessa proposta foi oportunizar aos alunos alguma vivência prática durante o período de pandemia, sem aulas presenciais. Foram planejadas vivências em sistemas de planejamento de produção, para o qual os jovens elaboraram um fluxo de processos para o desenvolvimento padronizado de uma atividade da qual pudessem fazer parte. Foram feitos levantamentos de dados produtivos da situação e outras tarefas que fizeram com que os estudantes compreendessem como funciona uma cadeia produtiva em larga escala.

A partir dos conhecimentos adquiridos em aula, cada aluno definiu o passo a passo da produção de um bolo, criando um fluxograma e levando em conta a simulação técnica de fabricação. A seguir, desenvolveu sua receita de bolo conforme descrito no fluxograma e apresentou um relatório que atendesse à demanda estipulada diante dos dados apresentados pelo professor em aula, com recomendações de melhorias e implementações sugeridas para a realização de produção em larga escala.

Esse trabalho serviu como exemplo mais próximo da realidade profissional, com os alunos sendo os atores principais da aprendizagem, e não apenas coadjuvantes.

Sandro Wiechork

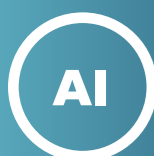
sandro.wiechork@edu.sc.senai.br

DOCENTE PARTICIPANTE: Sandro Wiechork

UNIDADE: São Miguel do Oeste

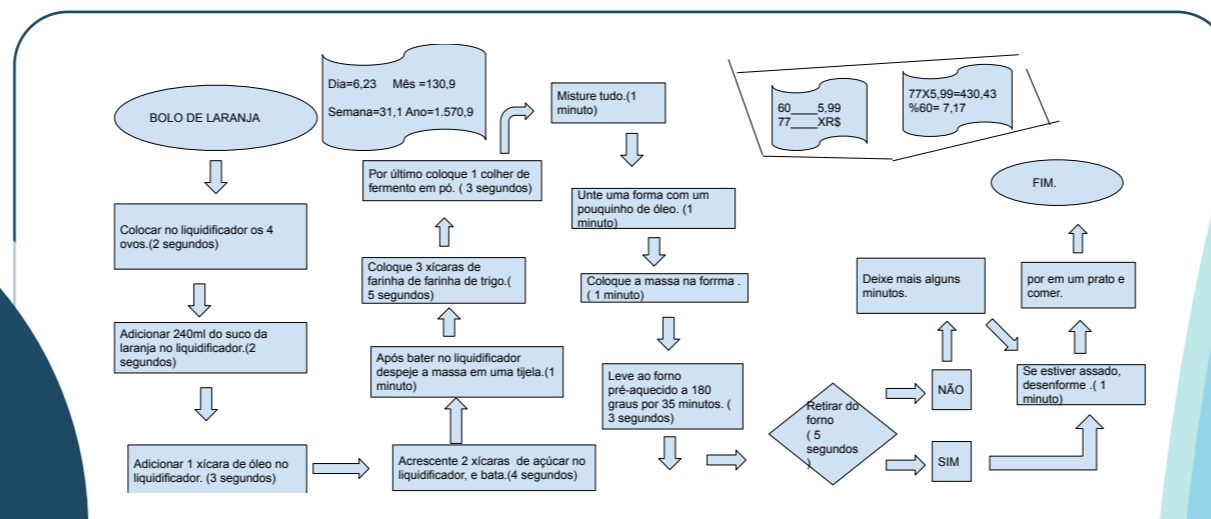
CURSO: Aprendizagem Industrial de Assistente de Planejamento e Controle de Produção

DURAÇÃO DO PROJETO: Curta



“ A proposta foi bem detalhada e específica. Aprendemos diversos processos e tivemos conteúdos abrangentes para, no final, sabermos como realizar o trabalho. ”

João Victor Rauber | Aluno



CÁLCULOS DE PRODUÇÃO

Os alunos foram apresentados aos sistemas de produção por meio de pesquisas direcionadas durante as aulas, assim contextualizando esses sistemas e suas características. Usando a plataforma PADLET, os alunos compartilharam informações sobre esses sistemas e suas características, recebendo *feedback* instantâneo sobre o tema abordado relacionado aos sistemas produtivos para publicar na plataforma.

Os estudantes desenvolveram fluxogramas de processos, utilizando ferramentas adequadas para isso, o que colaborou para o entendimento de etapas de produção, tempo de cada uma das etapas (*cicle time*) e tempo total de produção (*lead time*). Foi apresentado também o cálculo de matéria-prima utilizada considerando os ingredientes da receita, formando assim o preço fixo. Dessa maneira, o custo de produção foi aliado ao custo de mão obra.

Posteriormente, eles compartilharam a projeção de produção de seus bolos com base em seus cálculos diários, semanais, mensais e anuais, demonstrando qual a capacidade de produção de seus bolos e resolvendo algumas situações-problema que seriam apresentadas para entendimento da capacidade instalada a fim de atender a demanda apresentada.



ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL E QUALIDADE DE VIDA

Por meio desse projeto, alunos despertam para a consciência do cuidado com a alimentação e a saúde e melhoram seus hábitos e de suas famílias

MUDANÇA DE HÁBITOS

O intuito do projeto foi proporcionar aos estudantes caminhos para que substituam uma alimentação pouco benéfica à saúde por opções que possam contribuir para o melhor funcionamento de seu organismo e para aumentar a ingestão de vitaminas e minerais presentes nos alimentos não industrializados.

A atividade foi planejada com momentos teóricos e práticos. No que diz respeito à teoria, realizamos pesquisas, leituras, assistimos a documentários, fizemos rodas de conversas sobre mudanças de hábitos alimentares, tivemos um bate-papo com uma nutricionista e realizamos pesquisas de receitas saudáveis que fazem (re)aproveitamento de alimentos. Com relação à parte prática do projeto, realizamos a introdução de alimentos saudáveis na rotina, promovemos a ingestão de água e realizamos oficinas de sucos e culinária utilizando legumes, verduras e frutas.

Os estudantes relataram que houve uma mudança nos hábitos alimentares. Eles passaram a consumir mais saladas e frutas, ingerir mais água, substituir o suco industrial pelo natural e reaproveitar os alimentos de maneira integral. A reeducação alimentar expandiu-se e passou a fazer parte das famílias.

DENISE FAVORETTO DOS PASSOS

denise.passos@edu.sesisc.org.br

DOCENTE PARTICIPANTE: Denise Favoretto dos Passos

UNIDADE: Lages

CURSO: EJA Profissionalizante

DURAÇÃO DO PROJETO: Curta





“ Além de explorar os benefícios da alimentação saudável, tivemos a oportunidade de compartilhar com amigos e familiares as receitas e o nosso conhecimento sobre o assunto. ”

Lucilene da Silva | Aluna



CONTROLE ALIMENTAR

O projeto surgiu quando a professora observou que a grande maioria da turma, no intervalo das aulas, se alimentava com frituras, salgadinhos, biscoitos industrializados, refrigerantes e fazia pouca ingestão de água. Foram então levantados alguns questionamentos com relação à maneira com que os estudantes se alimentavam, e concluiu-se que eles não tinham uma alimentação saudável nem estabeleciam a conexão que existe entre alimentação e saúde.

O próximo passo foi efetuar o estudo teórico, em língua inglesa, sobre alimentos saudáveis e não saudáveis. Após assistir a um programa que fala sobre obesidade, os alunos refletiram sobre o quanto a falta de controle alimentar e o consumo de *junk foods* podem levar a obesidade e outras doenças. Uma nutricionista veio até a unidade participar de uma conversa com os alunos e deu dicas para uma alimentação balanceada.

O primeiro desafio prático foi introduzir saladas durante o almoço e o jantar, além de frutas nos lanches matinais e vespertinos – o que era compartilhado por mensagens eletrônicas entre os alunos. Os alunos ainda realizaram uma oficina de sucos, criaram pratos saudáveis, tudo isso trazendo os ingredientes e eletrodomésticos de casa.

FERRAMENTAS 5S E 5W2H NA ELABORAÇÃO DE COMPOSTEIRAS

Alunos desenvolvem projeto de compostagem e instalam material em escolas onde estudaram no passado, doando o equipamento e ensinando seu uso

DESCARTE ADEQUADO

O tema foi escolhido devido à necessidade de associar teoria e prática pedagógica no curso de controle dos processos da qualidade. O curso é bastante teórico, e buscar meios para levar os alunos a pensar onde poderiam aplicar ferramentas da qualidade foi o desafio proposto. O projeto das composteiras nas escolas teve como objetivo levar os jovens a praticar o trabalho em equipe, cumprir prazos, ser assíduos e organizados e entender na prática como poderiam usar algumas ferramentas de qualidade.

Para receber as composteiras foram selecionadas escolas onde os jovens haviam estudado no Ensino Fundamental, o que os fez desenvolver o projeto com mais carinho, já que elas fizeram parte das suas vidas. Essas escolas ainda não faziam o descarte adequado do lixo orgânico, por falta de recursos. A construção das composteiras facilita esse processo, torna-se material pedagógico para os professores trabalharem o tema com os alunos, e o composto gerado pode ser utilizado como adubo em hortas. Nas composteiras foi usado material de baixo custo, fornecido pelos próprios jovens, que fizeram a doação e a montagem nas escolas e ensinaram o uso correto do material.

FABIANA APARECIDA DE MELO

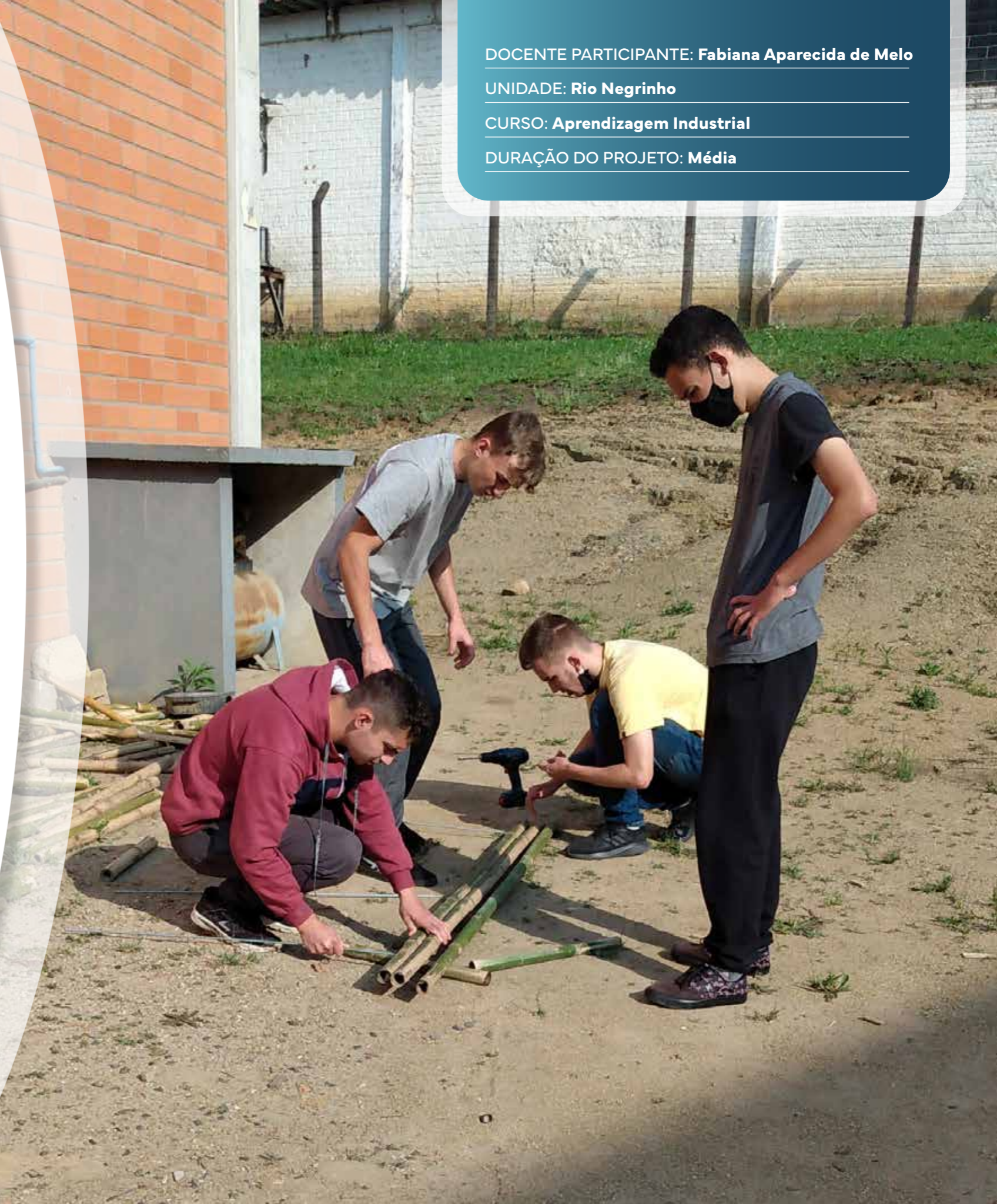
fabiana.melo@edu.sc.senai.br

DOCENTE PARTICIPANTE: **Fabiana Aparecida de Melo**

UNIDADE: **Rio Negrinho**

CURSO: **Aprendizagem Industrial**

DURAÇÃO DO PROJETO: **Média**





“ *Trazer o tema da compostagem para a escola foi muito importante, e nós desenvolvemos uma composteira com as ferramentas da qualidade estudadas nas aulas durante o ano.* ”

Fabiane Peremibida
Larochevski | Aluna

Um dos benefícios da compostagem é evitar que o lixo orgânico vá parar em aterros sanitários.



INTEGRAÇÃO E EXPERIÊNCIAS

A situação de aprendizagem é uma oportunidade de integração entre professores e alunos. Muitas práticas podem ser desenvolvidas com experiências importantes e que trazem resultados benéficos para os estudantes. Assim surgiu a ideia de confeccionar composteiras de bambu para direcionar os resíduos orgânicos gerados no preparo dos alimentos em escolas que ainda não tinham sistemas de compostagem.

Os alunos realizaram um planejamento de como o 5S poderia facilitar o descarte correto dos resíduos orgânicos e recicláveis nas escolas, ensinando o uso correto e fornecendo materiais impressos sobre esse descarte. A ferramenta 5W2H foi usada para organizar as etapas do projeto, o que seria feito, como, quando, onde, quanto custaria e quem seriam os responsáveis. Foi realizado o contato com a Secretaria de Educação para verificar se havia interesse e saber como chegar às escolas.

Os materiais a serem usados na confecção das composteiras foram escolhidos, sendo de baixo custo e fácil acesso. Os estudantes organizaram e realizaram a coleta dos bambus e a seguir deram início à confecção das composteiras. Depois fizeram a entrega, a montagem e a apresentação nas escolas selecionadas.

HORTA SUSPensa E GERMINAÇÃO

Crianças e jovens conhecendo as origens dos alimentos e desenvolvendo consciência ambiental foram alguns dos resultados desse projeto

HÁBITOS SAUDÁVEIS E SUSTENTABILIDADE

O tema surgiu em meio à exploração do projeto oficina de germinação e horta, quando os estudantes participantes refletiram sobre a importância da criação de uma horta, aproveitando o momento de construções e reformas de nossa nova escola. Eles ainda agregaram ao projeto a ideia de minimizar o uso de materiais plásticos no ambiente escolar, diminuindo, assim, o impacto que esse tipo de material traz à natureza. As turmas então decidiram realizar a construção da horta suspensa. Fizeram pesquisas, trocaram ideias, assistiram a vídeos sobre o tema, identificaram o melhor lugar para a instalação, a localização de luz e os materiais que precisariam utilizar.

Além de encontrar um ambiente propício na escola, o projeto de criação de uma horta suspensa usa a multidisciplinaridade como fator de integração de conhecimentos e dos próprios alunos. Além de ocupar um espaço físico ocioso, os alimentos produzidos podem exercer um papel complementar na alimentação oferecida na escola, nas aulas de culinária, com experimentação por parte de todas as turmas de nossa escola, estimulando hábitos alimentares mais saudáveis e a preservação do meio ambiente.

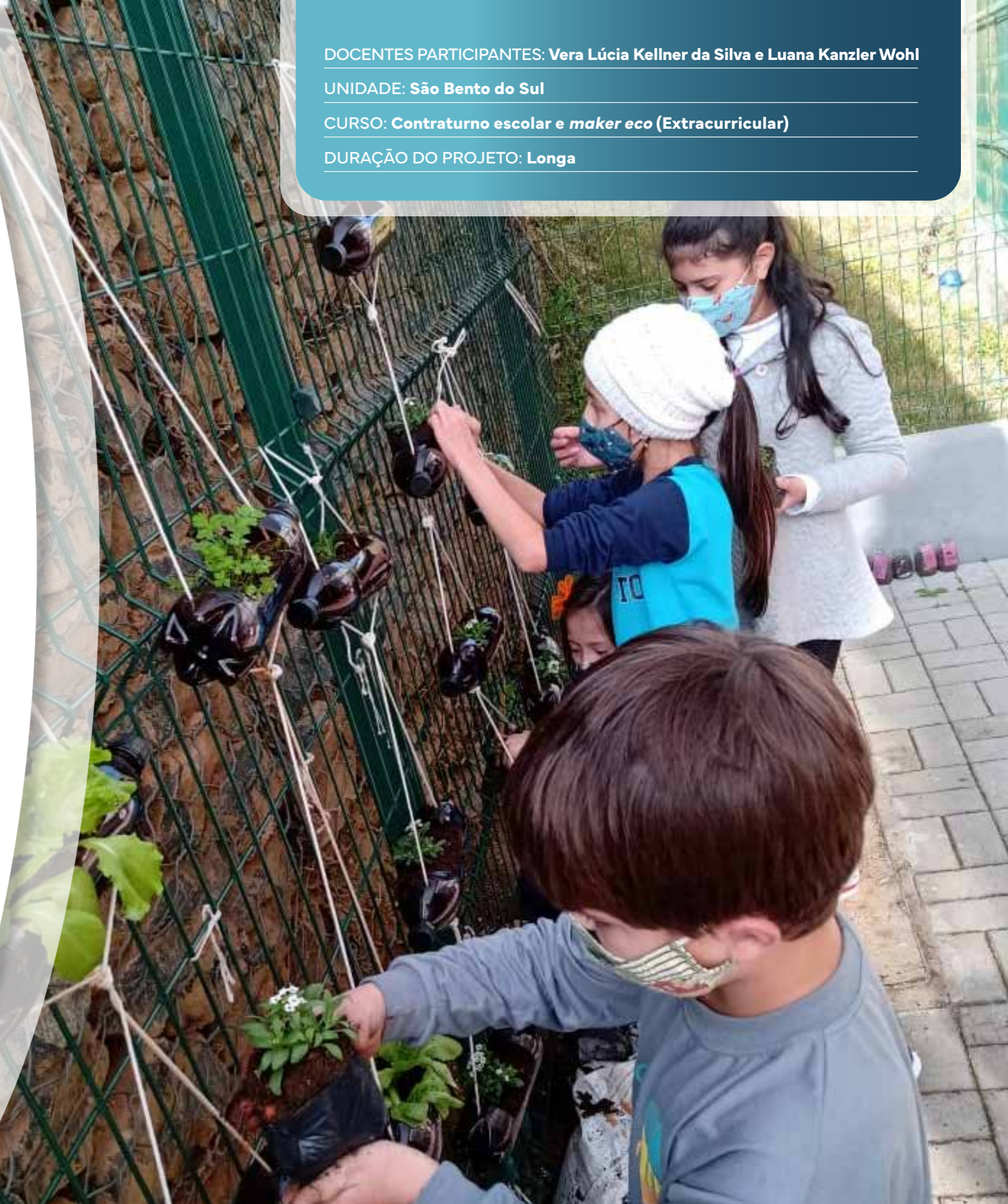
VERA LÚCIA KELLNER DA SILVA E LUANA KANZLER WOHL
vera.k.silva@edu.sesisc.org.br / luana.wohl@edu.sesisc.org.br

DOCENTES PARTICIPANTES: Vera Lúcia Kellner da Silva e Luana Kanzler Wohl

UNIDADE: São Bento do Sul

CURSO: Contraturno escolar e *maker eco* (Extracurricular)

DURAÇÃO DO PROJETO: Longa





“*Pesquisamos, aprendemos a lidar com a terra, plantar, cuidar das plantas, colher, experimentar novos sabores em nossa culinária e o cuidado com o meio ambiente.*”

Ester Maria Gassner | Aluna



INTEGRAÇÃO, PLANTIO E COLHEITA

Em todas as etapas do projeto é importante a integração entre os alunos, os professores e demais profissionais, pois sempre há algo que pode ser utilizado como fonte de aprendizado para os estudantes.

Antes de tudo, é preciso cuidar da elaboração do projeto. Uma vez que o projeto esteja pronto e a comunidade escolar esteja ciente da importância da horta, o próximo passo é escolher o local mais adequado para o desenvolvimento. É preciso levar em consideração a presença de alguns fatores, como espaço adequado, solo propício, fonte de água próxima, incidência solar e fácil acesso de professores e alunos.

Ao escolher o que plantar, é preciso considerar as variedades adaptadas ao clima do local, que sejam da estação e que possam ser úteis na aprendizagem dos alunos. O passo seguinte é o do plantio. Alguns vegetais são plantados em sementes e outros em mudas, e para cada um é importante observar o procedimento correto. Então os alunos, junto com os professores encarregados, se responsabilizam pelos cuidados necessários e pelo acompanhamento da horta. Por fim, vem a etapa da colheita, quando os alimentos são encaminhados para a cozinha e usados como forma de complementar as refeições escolares.



EMBAIXO DAQUELA TERRA

Atividade desperta nas crianças o interesse pela vida que existe embaixo da terra, estimulando respeito, valorização e proteção ao meio ambiente

EXPERIÊNCIAS COM A NATUREZA

No dia em que lemos a história *Em cima daquela serra*, escrita por Eucanaã Ferraz e ilustrada por Yara Kono, as crianças começaram a se questionar e completar a frase do livro, mudando o direcionamento para “embaixo daquela terra...”: “tem: formiga; minhoca; semente; plantação (raiz); metrô...”. Devido ao interesse da turma, surgiram vários questionamentos e hipóteses, o que inspirou esse projeto, que foi tão bacana e significativo. Um aluno lembrou do metrô “que anda debaixo da terra”, e as crianças questionaram a diferença entre trem e esse meio de transporte e como acontece esse meio de locomoção.

Com escuta atenta, observamos o interesse das crianças sobre o que há embaixo da terra. A turma já sabia que sementes germinam na terra, devido a experiências de plantio de sementes de girassol e de frutas, feitas anteriormente, e perguntaram sobre a função da raiz nesse processo. Eles já reconheciam que existem alguns animais que vivem embaixo da terra, como minhoca, formiga e tatu, e queriam conhecer outras espécies. O projeto proporcionou experiências com a natureza, manuseio do solo e atividades ao ar livre, algumas envolvendo a participação das famílias.

FABIANA NORILLER E KEITY DRECHSLER

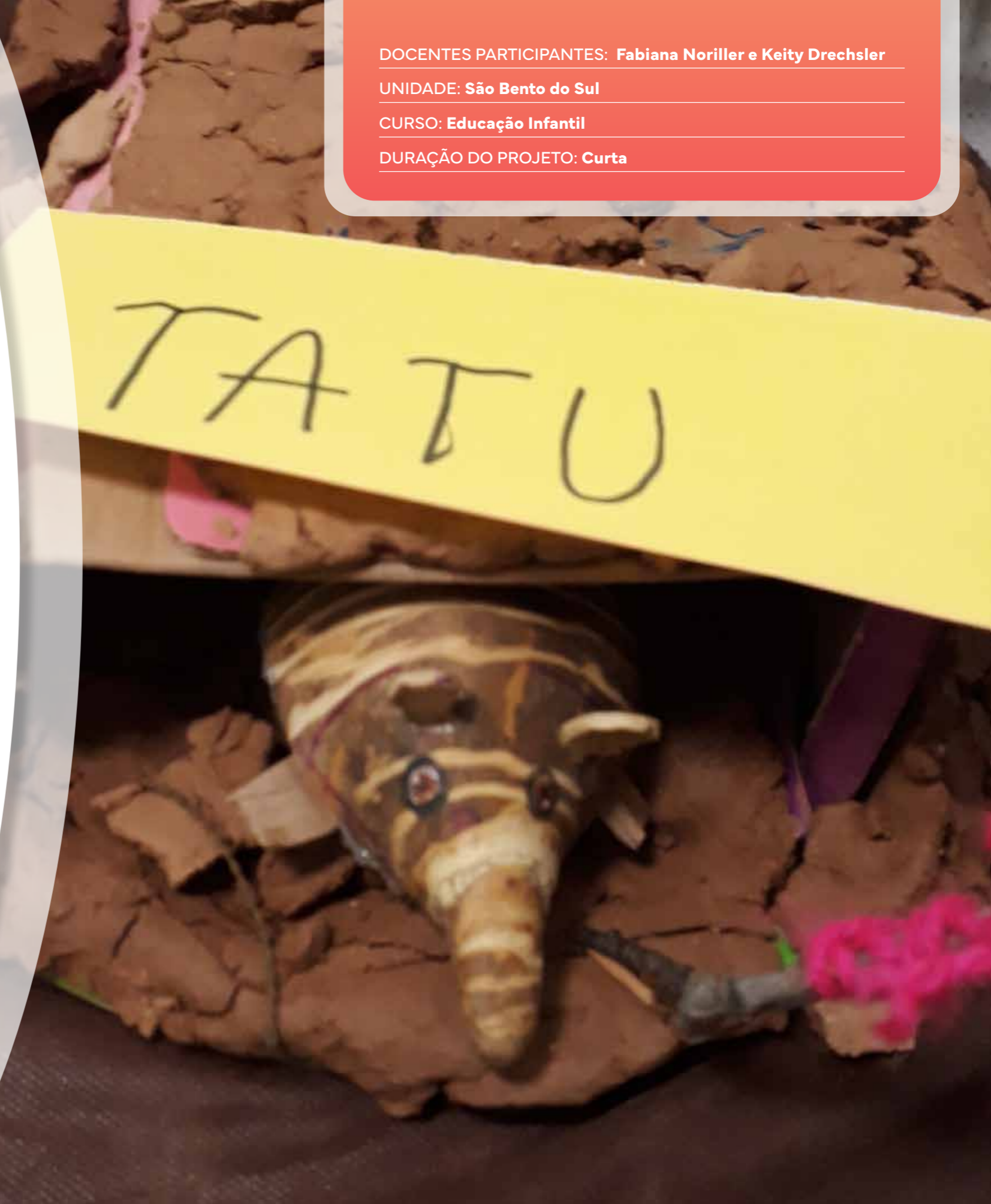
fabiana.noriller@edu.sesisc.org.br/ keity.drechsler@edu.sesisc.org.br

DOCENTES PARTICIPANTES: Fabiana Noriller e Keity Drechsler

UNIDADE: São Bento do Sul

CURSO: Educação Infantil

DURAÇÃO DO PROJETO: Curta





“As minhocas comem terra. As toupeiras vivem embaixo da terra e têm uma língua comprida. A gente planta sementes, espera, e aí nascem as batatas debaixo da terra.”

Sarah Rocha | Aluna



Atividades com terra e natureza favorecem a criatividade e o desenvolvimento da coordenação motora.



INVESTIGAÇÕES E EXPERIMENTOS

As atividades do projeto partiam de questionamentos e investigações sobre o tema por meio de brincadeiras que envolvessem o contato com a natureza. Havia tarefas em família com passeios pela natureza, e cada criança depois apresentou para a turma o que mais lhe chamou a atenção nessa exploração externa.

Os alunos trabalharam o livro *A turma da floresta*, de Ana Lúcia Machado, e criaram, utilizando gravetos de árvores, personagens que precisam da terra para sobreviver e eram protetores da natureza. Eles lhes deram nomes e os apresentaram aos colegas da turma. Ao ar livre, observaram o que a natureza oferece, a sua imensidão e o que pode ser encontrado embaixo da terra.

Alguns tipos de terra foram levados para a sala de aula para que as crianças observassem cores e sentissem texturas. Elas viveram a experiência de plantar sementes enquanto estudavam e descobriam qual era o tipo de terra mais rica em nutrientes e quais componentes tornam um solo mais adequado para o plantio.

Com o auxílio de familiares, foi criada uma horta e deu-se início ao plantio de sementes próprias para a época. Essas foram só algumas das tarefas desenvolvidas nesse projeto cheio de ludicidade e experimentos.

O FANTÁSTICO MUNDO DAS FORMIGAS

Utilizando a formiga como recurso de aprendizagem, projeto mostra às crianças a importância desse inseto para o equilíbrio do meio ambiente

INSETOS E SEU ECOSSISTEMA

A curiosidade das crianças, durante a observação das formigas no parque, foi o que motivou esse projeto. Tínhamos como objetivo não somente instigar a problemática apresentada pelas crianças, mas identificar os diferentes tipos de insetos. Isso envolvia compreender seu ciclo de vida e buscar conhecimento sobre sua importância para a natureza e os riscos que alguns insetos podem oferecer. Esse projeto também visa a desenvolver o raciocínio lógico, despertando na turma o gosto pela pesquisa.

As formigas são uma sociedade, uma colônia, e dentro do formigueiro cada uma tem uma função, obedecendo a uma hierarquia, para que tudo funcione em harmonia. A finalidade do projeto era mostrar a importância que a formiga tem para o meio ambiente. Músicas, vídeos, desenhos, jogos e atividades foram estímulos para o desenvolvimento dos conteúdos e, conseqüentemente, as descobertas da criança no seu processo de ensino-aprendizagem.

Também foram feitas lições de organização, trabalho em equipe, determinação e criatividade. Saber a importância dos insetos no ecossistema permite conhecê-los melhor, preservá-los e se proteger deles quando oferecem perigo.

JANICE HUGEN SCHAFFER

janice.schaffer@edu.sesisc.org.br

DOCENTE PARTICIPANTE: Janice Hugen Schaffer

UNIDADE: Rio do Sul

CURSO: Educação Infantil

DURAÇÃO DO PROJETO: Média





“ Foi um projeto enriquecedor, pois partiu inteiramente da curiosidade das crianças, que se mostraram curiosas e alegres a cada descoberta e atividade realizadas. ”

Jaqueline Aparecida Sardo Borges
Auxiliar da sala



ATIVIDADES TEMÁTICAS

O projeto começou instigando as crianças com questionamentos a respeito da formiga, o que elas queriam aprender e quais conhecimentos sobre o tema elas já tinham. A professora fez uma surpresa para os alunos, trazendo dentro de uma caixa lupas para serem usadas em um passeio ao redor da escola, numa busca por formigueiros.

Com argila, as crianças modelaram um formigueiro e formigas, que foram pintadas com tinta guache. Elas fizeram comparações entre o tamanho de uma formiga e o de uma criança. Contornaram seus corpos com cones, mostraram o tamanho de uma formiga e compararam as diferenças das duas estruturas corporais.

As crianças ainda pintaram rolhas e as enfileiraram, como se fossem uma fila de formigas. Colocaram dentro de um pote transparente folhas, argila, algodão úmido, e depois a professora colocou formigas de verdade, tendo assim um formigueiro real em sala, para acompanharem as formigas no dia a dia.

Os pequenos ainda exploraram formigueiro com lanterna, construíram uma formiga gigante com folhas de jornal e revista, assistiram a um filme sobre essa temática, prepararam um bolo formigueiro na cozinha da escola e conheceram parlendas, músicas e histórias sobre formigas.

COBRAS E LAGARTOS

Diferentes estratégias de aprendizado e participação ativa da construção do saber conduzem alunos no estudo de animais selvagens e da natureza

CONHECIMENTO SOBRE REPTÉIS

A escolha do tema surgiu em conversas com a turma do primeiro ano, quando os alunos elencaram vários assuntos que gostariam de estudar. Houve votação e então foi escolhido e dado início a esse projeto. Foram lançados alguns questionamentos, como: o que já sabiam sobre o tema? O que gostariam de aprender? Onde procurar saber? Por meio desse projeto, os alunos puderam se familiarizar com alguns répteis. Durante as pesquisas eles descobriram seus habitats, suas características e lugares onde podem ser encontrados.

As atividades desenvolvidas foram apresentadas de maneira contextualizada, explorando o assunto em diferentes áreas do conhecimento, como Ciências, Matemática, Língua Portuguesa, Geografia, além de ampliar habilidades em Arte e Inglês, desenvolvidas de modo integrado.

A descoberta sobre esses animais, suas diferenças e semelhanças, tudo isso esteve presente em vários momentos, quando pudemos realizar comparações e criar coisas como: rede do conhecimento, banco de palavras, diário de descobertas e de bordo, painéis fotográficos e mostra dos trabalhos, com vídeos, áudios, painéis e murais.

VERA LÚCIA KELLNER DA SILVA

vera.k.silva@edu.sesisc.org.br

DOCENTE PARTICIPANTE: Vera Lúcia Kellner da Silva

UNIDADE: São Bento do Sul

CURSO: Ensino Fundamental

DURAÇÃO DO PROJETO: Curta





“ Foi possível ver nos estudantes a criação de estratégias e a organização dos conhecimentos escolares dentro da proposta do projeto, diariamente. ”

Greici Francieli Forteck
Supervisora



HABILIDADES E COMPETÊNCIAS

O projeto permitiu que os estudantes aprendessem as diferenças entre cobras e lagartos, bem como suas características: órgãos dos sentidos, revestimento do corpo, locomoção, reprodução, alimentação e habitats. Foi estabelecido um cronograma, e o cumprimento de prazo de cada etapa foi importantíssimo para que se alcançasse um bom resultado. Os alunos puderam expor ideias de pesquisa, explorar suas curiosidades, tirar dúvidas e elencar novos assuntos que gostariam de descobrir.

Eles desenvolveram atividades relacionadas ao tema proposto, dentro dos eixos do saber, nas disciplinas de Matemática, Ciências, Português, Geografia e História, expandindo assim conhecimentos, habilidades e competências. Os alunos levaram um mascote para suas casas, para passar alguns dias, e registraram, por meio de escrita, ilustração e fotografia, os momentos que passaram com ele.

O projeto foi encerrado com a visita de um bombeiro que realiza resgate dos animais silvestres, que estão em risco, retirando-os do local, cuidando deles e soltando-os novamente na natureza. Fez também uma palestra em que os alunos puderam esclarecer várias dúvidas e, ao final, puderam tocar nas cobras não peçonhentas.

EU VOLUNTÁRIO

Projeto envolve estudantes na arrecadação de meias infantis e ração animal, despertando valores como empatia, solidariedade e compromisso social

CONSCIÊNCIA E SOLIEDARIEDADE

Desenvolver a sensibilização dos estudantes frente às adversidades do dia a dia, mostrando a realidade de universos diferentes daqueles vivenciados por eles, foi um dos principais motivos que levaram ao desenvolvimento desse projeto.

Elaboramos dois projetos de voluntariado. Um voltado para crianças, com o tema Pezinhos Aquecidos, que tinha como objetivo arrecadar 200 pares de meias para crianças carentes da Escola Municipal Anaburgo, de Joinville. O outro era voltado à arrecadação de rações para animais de rua, que recebeu o nome de Barriguinha Cheia – a meta era arrecadar 200 quilos de ração. O projeto Pezinhos Aquecidos foi pensado para atender à necessidade de um grupo de crianças carentes que iam sem meias para a escola nos dias de frio.

Há muitos motivos para se desenvolver um projeto como esse. Os estudantes precisam ter a real consciência do mundo em que eles vivem, das necessidades do meio ambiente, de quanto tempo a natureza vai suportar tantas agressões do ser humano contra ela e ele próprio. Dentro dos objetivos, desenvolvemos várias habilidades, como a empatia, a liderança, o trabalho em equipe e a solidariedade.

KARLA M. K. BAECHTOLD E ROSANGELA PYTLOWANCIW

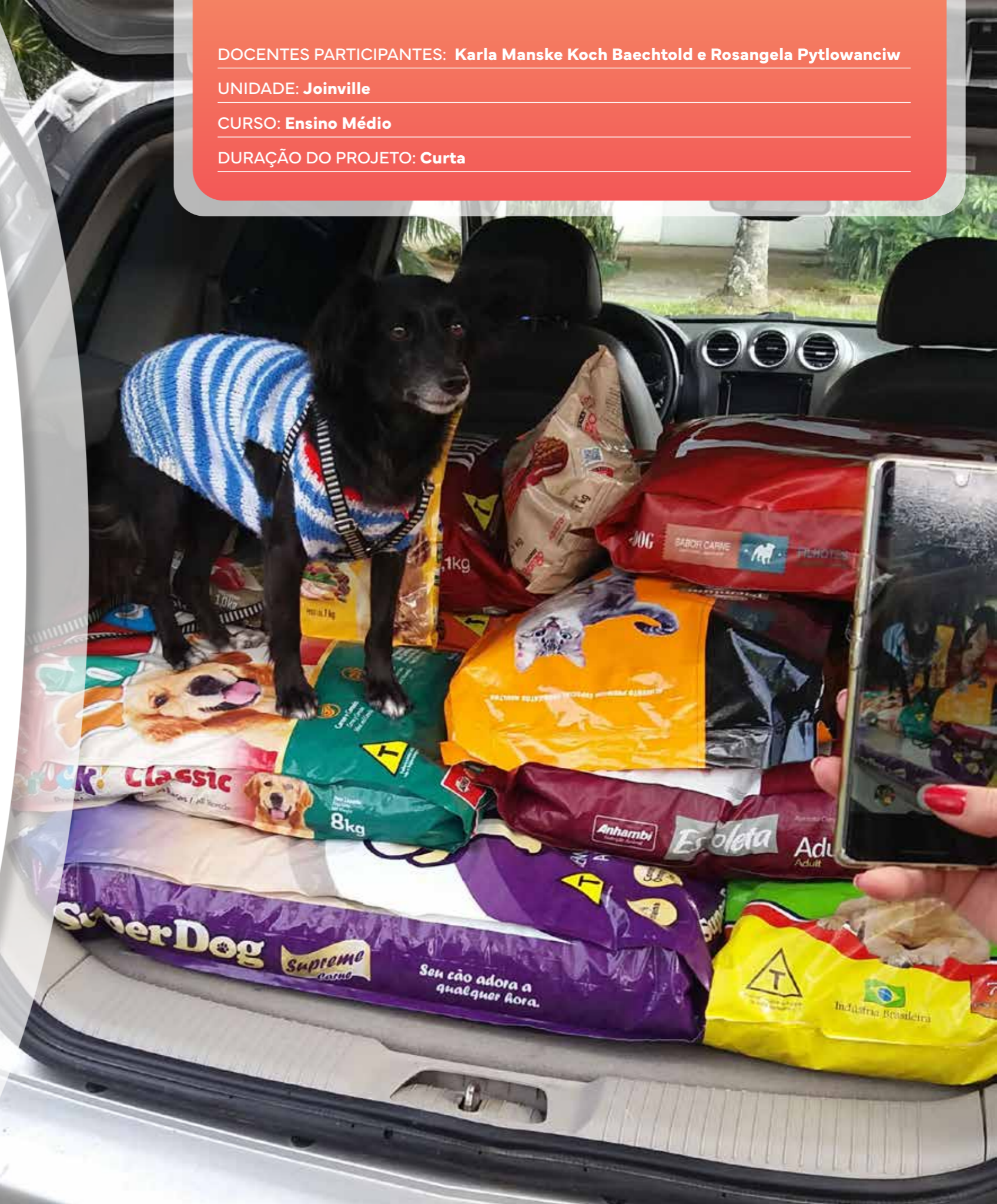
karla.baechtold@edu.sesisc.org.br / rosangelapytlowanciw@edu.sesisc.org.br

DOCENTES PARTICIPANTES: Karla Manske Koch Baechtold e Rosangela Pytlowanciw

UNIDADE: Joinville

CURSO: Ensino Médio

DURAÇÃO DO PROJETO: Curta





“ *Acredito que nós alunos tivemos a oportunidade de fortalecer ainda mais a nossa empatia e de trabalhar a nossa coletividade para alcançar nossas metas.* ”

Natieli Wuthstrack | Aluna



ARRECADAÇÃO DE MEIAS E RAÇÕES

Os estudantes de cada turma reuniram-se e escolheram dois líderes, um que ficaria responsável pela arrecadação das meias e outro pelas rações. As arrecadações deram-se das seguintes formas: mobilização direta nas salas de aula para o recebimento das doações em moeda corrente, dinheiro utilizado para a compra das meias e doações de pares de meias depositados em caixas disponibilizadas na sala da coordenação.

Já o projeto de arrecadação de rações para os animais de rua tinha como objetivo chamar a atenção dos estudantes para os animais em situação de vulnerabilidade pelas ruas do município de Joinville. Além disso, buscou-se apresentar e valorizar o trabalho realizado pelas protetoras independentes, com seus lares temporários, locais onde os animais permanecem até sua adoção definitiva. As rações arrecadadas no projeto foram destinadas a esses lares temporários.

Para coroar o evento, os alunos tiveram a oportunidade de receber uma palestra sobre leis ambientais e maus-tratos animais feita pela vereadora representante da causa animal no município. Ao final, foi feita uma devolutiva para os estudantes sobre a importância do projeto, bem como do êxito obtido com sua realização.



CIÊNCIAS DA NATUREZA E O MEIO AMBIENTE

Protagonismo na busca do conhecimento foi a linha de trabalho desse projeto, que abordou temas importantes sobre natureza e desenvolvimento

CONSERVAÇÃO DA BIODIVERSIDADE

Incentivar a pesquisa sobre poluição e restauração do meio ambiente, para dar visibilidade ao tema do Dia Mundial do Meio Ambiente de 2021, foi a principal motivação desse projeto, de forma a propor aos estudantes ampliar suas habilidades investigativas desenvolvidas previamente no decurso escolar.

Desenvolver habilidades de consciência a respeito da preservação e da conservação da biodiversidade, avaliando os efeitos da ação humana sobre o meio ambiente, foi o objetivo principal do projeto. A abordagem utilizada busca promover um espaço de pesquisa em que o estudante seja o protagonista do início ao fim do desenvolvimento da ideia.

Utilizar essa metodologia é tornar o estudante sujeito do processo de aprendizagem, e isso foi feito com o auxílio de aplicativos e outras tecnologias digitais. Com isso buscou-se incentivar a pesquisa, desenvolvendo habilidades de leitura e interpretação de textos científicos, especificamente sobre poluição do meio ambiente. Pesquisar e socializar conhecimentos são formas de analisar questões socioeconômicas relacionadas à poluição e refletir sobre o papel de cada indivíduo na solução desses problemas.

MAYARA REINERT GELAMO DE FREITAS

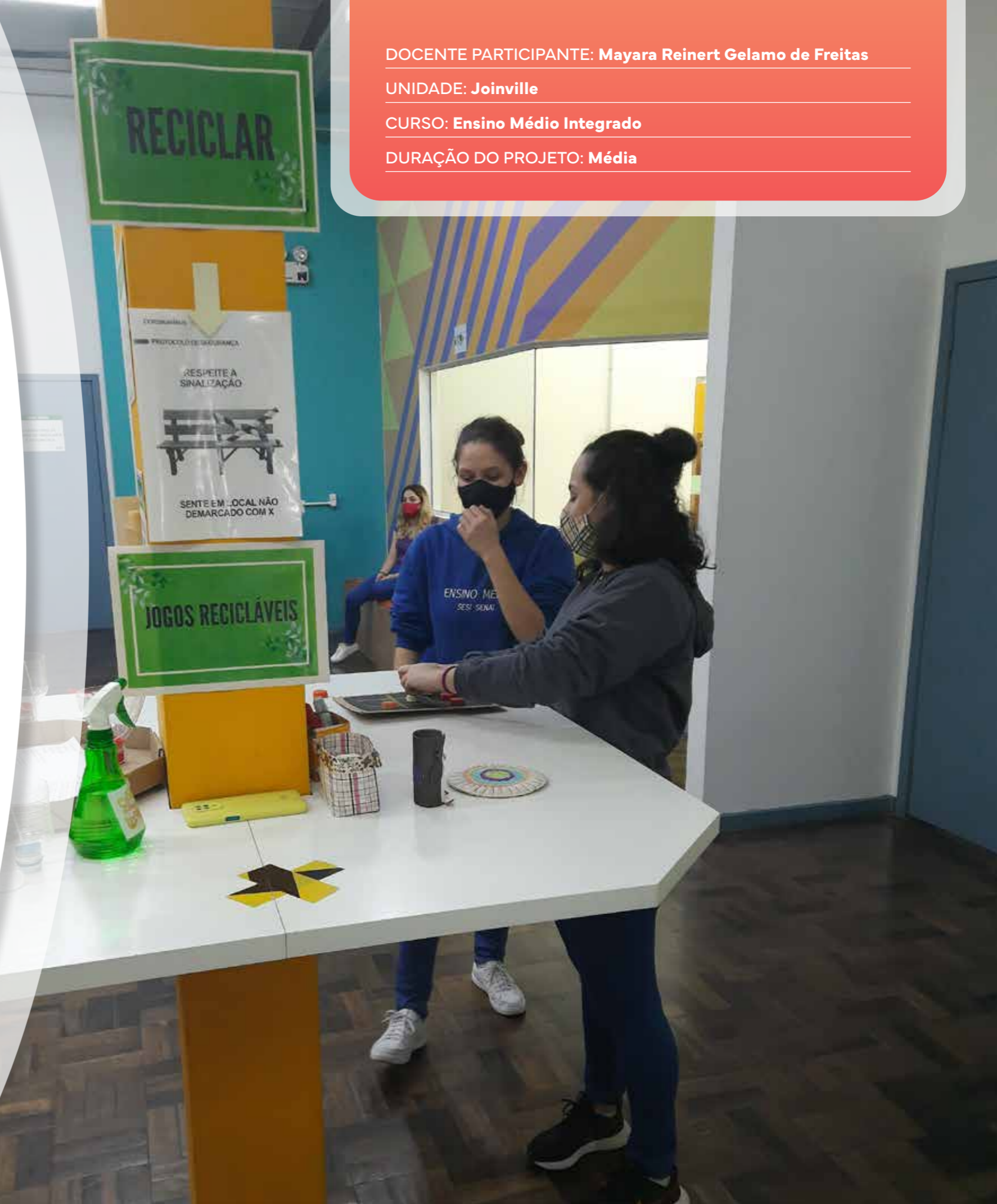
mayara.r.freitas@edu.sesisc.org.br

DOCENTE PARTICIPANTE: **Mayara Reinert Gelamo de Freitas**

UNIDADE: **Joinville**

CURSO: **Ensino Médio Integrado**

DURAÇÃO DO PROJETO: **Média**



EM

I

III

IV



“ Fazer o podcast foi muito interessante, poder trabalhar com meus amigos... O projeto contribuiu muito para mim e despertou interesse por questões do meio ambiente. ”

Guilherme Peiter | Aluno



MISSÕES SUSTENTÁVEIS

Na primeira etapa, os estudantes dividiram-se em equipes e sortearam seus temas de pesquisa – como efeito estufa e consumo excessivo de produtos, por exemplo. Receberam um roteiro com missões que deveriam ser cumpridas durante as aulas, como “procure em jornais digitais uma notícia recente sobre o seu tema” e “pesquise em qual dia da semana o caminhão da coleta seletiva passa em cada bairro dos integrantes da equipe”. Por fim, a missão era desenvolver um roteiro e gravar um *podcast* sobre o seu assunto, com tempo definido e fontes confiáveis de pesquisa.

Todas as missões resultaram em uma Feira do Meio Ambiente, momento de socialização e divulgação dos resultados de todo o processo, realizada no mês de junho de 2021, para coincidir com o Dia Mundial do Meio Ambiente. Para organizar a feira, os estudantes produziram um *site* informando horários de visita, produtos da feira, *QR Codes* para acessar os *podcasts* produzidos, mensagens de conscientização, receitas de tintas ecológicas e as fotos feitas durante o evento. Todo o projeto contou com ferramentas digitais que deram autonomia aos estudantes na produção de *posts*, *slides* e materiais de divulgação para o *site* e para a feira.

PROCEDIMENTO DE TRABALHO

Projeto tem como foco esclarecer o técnico da área elétrica sobre procedimentos de segurança e prevenção de acidentes em sua atuação profissional

ZELO PELA SEGURANÇA

O projeto foi motivado pela identificação da necessidade que o profissional da área elétrica tem de elaborar procedimentos de trabalho seguro, principalmente a obrigação legal de cumprir tais requisitos e, o que é mais importante, zelar pela sua segurança e sua integridade física.

Temos observado na região a ocorrência de acidentes que poderiam ter sido evitados com ações simples, como a orientação dos trabalhadores para cumprir as regras mais elementares de segurança e saúde.

Buscou-se desenvolver nos alunos capacidades técnicas para a prevenção de acidentes e doenças relacionadas com trabalhos ou serviços com eletricidade, bem como responsabilidade, senso crítico, raciocínio lógico e consciência prevencionista, entre outras habilidades sociais, organizativas e metodológicas.

Os alunos tiveram a oportunidade de colocar em prática muitos conhecimentos discutidos em sala de aula. Foi proposto um desafio em que tiveram que pesquisar e interpretar a legislação prevencionista. Foi uma oportunidade de colocar seus conhecimentos em teste e perceber a diferença entre teoria e prática. Eles também puderam treinar habilidades de apresentação em público.

CLAUDIO ANTONIO FANTIN
claudio.fantin@edu.sc.senai.br

DOCENTE PARTICIPANTE: **Claudio Antonio Fantin**

UNIDADE: **Concórdia**

CURSO: **Técnico em Eletrotécnica**

DURAÇÃO DO PROJETO: **Curta**





“ Quando fomos a campo, pudemos ver com mais clareza as adversidades, os perigos e os riscos que o eletricitista enfrenta no dia a dia no seu ambiente de trabalho. ”

Marlon Parzianello Dalla Libera
Aluno



RESPONSABILIDADES E COMPETÊNCIAS

Repassamos os passos a serem seguidos para atingir os objetivos. Alguns desses passos eram: elaborar uma planilha para coleta de dados e priorização de uma tarefa de risco desenvolvida pelos profissionais da área elétrica; elaborar e descrever o objetivo do procedimento de trabalho em si, visando à garantia da segurança dos trabalhadores que executassem tal tarefa; definir as responsabilidades de todos os envolvidos no processo (responsabilidades da empresa, do supervisor imediato, do trabalhador autorizado, dos auxiliares etc.) e definir as competências de cada trabalhador.

Os alunos também precisaram estipular e relatar as etapas de cada tarefa, identificar seus riscos e descrever as medidas de prevenção e controle de cada perigo, conforme Análise Preliminar de Riscos (APR), que eles haviam estudado anteriormente.

Também definiram e utilizaram todos os equipamentos adequados para a execução do serviço e os equipamentos de proteção coletiva, como sinalização e isolamento de área, escadas, varas de manobras e equipamentos de proteção individual (EPIs). Realizaram a demonstração prática da tarefa, em local destinado a treinamentos e aulas práticas, observando a ausência de perigos e riscos.

INIMIGOS INVISÍVEIS

Pandemia inspira projeto em que alunos estudam fisiologia humana, metabolismo dos seres vivos e saúde pessoal e coletiva

CONVIVÊNCIA COM MICRORGANISMOS

O projeto foi desenvolvido com o objetivo principal de conhecer e investigar os microrganismos, identificar onde vivem esses seres invisíveis e como conviver com eles. O tema tem tudo a ver com a situação atual no mundo, após a pandemia de covid-19.

O projeto integrou conteúdos da área de Ciências da Natureza, como fisiologia humana, metabolismo dos seres vivos e saúde pessoal e coletiva, com conteúdos da área de Linguagens, como comunicação, artes e linguagem formal e informal.

Os alunos foram levados a refletir sobre a convivência com microrganismos buscando conhecer melhor esses seres microscópicos e encontrar alternativas mais seguras de convivência. Nos aspectos econômico e da cultura local, o projeto ajudou instituições sociais da região por meio de ação social, com arrecadação e posterior doação de produtos de higiene pessoal, de limpeza e alimentos.

Foi perceptível o desenvolvimento da autonomia dos alunos em seu processo de aprendizagem. Muitos demonstraram mais segurança em liderar atividades, capacidade de ensinar seus colegas e curiosidade em utilizar mais ferramentas tecnológicas como auxílio em suas aprendizagens e pesquisas.

MARIBEL SAVIATTO SAVI MONDO

maribel.mundo@edu.sesisc.org.br

DOCENTE PARTICIPANTE: **Maribel Saviatto Savi Mondo**

UNIDADE: **Braço do Norte**

CURSO: **Educação de Jovens e Adultos**

DURAÇÃO DO PROJETO: **Curta**





“ O projeto nos aproximou dos colegas; as atividades foram realizadas em equipe e colaboração. Agradeço à professora o incentivo e fazer esse projeto virar realidade. ”

Marilene Beckhauser | Aluna



INVESTIGAÇÃO E PROGRAMA VOLUNTÁRIO

O projeto iniciou com a apresentação do tema, a divisão dos times de aprendizagem, a organização do cronograma e de uma agenda de reuniões. A primeira ação foi a etapa de investigação, em que cada grupo precisou preparar meios de culturas de bactérias e coletar amostras em suas próprias residências e locais de trabalho. Eles cuidaram das amostras por aproximadamente 15 dias e as trouxeram para a aula presencial para serem analisadas com uma lente de aumento acoplada ao celular. Fizeram vários registros fotográficos, comprovando a existência de microrganismos em objetos utilizados em nosso cotidiano.

A segunda etapa foi a realização de uma pesquisa *on-line* com 50 pessoas para verificar seu nível de conhecimento sobre microrganismos. Os alunos também realizaram uma ação social de coleta de produtos de higiene, materiais de limpeza e alimentos, que foram doados por meio de um programa voluntário. Finalmente, foi realizado um concurso de memes criados pelos alunos, e eles apresentaram em um *podcast* os resultados obtidos em todas as etapas do projeto. A produção do projeto está registrada em uma galeria virtual, disponível no link: <https://padlet.com/maribelmondo/hrabfmzzeuzgdvnh>.

MÓDULO DE PROTOTIPAGEM DE IOT *GATSHIELD*

Habilidades matemáticas e de raciocínio lógico foram colocadas em prática com projeto que envolve programação e criação de circuito eletrônico

CULTURA DE TECNOLOGIA

O intuito do projeto era mostrar as aplicações da programação na vida real, além de desenvolver o raciocínio lógico e uma cultura de tecnologia e automação. A proposta foi escolhida pela utilidade do equipamento nas aulas de programação.

No início das aulas, desenvolvi com os alunos um modelo igual, no simulador *tinkercad*. Quando a turma estava habituada com o código e já fazia algumas modificações de *software* sozinha, eu trouxe o *kit* com oito placas que são facilmente acopladas em portas USB 2.0 e programadas. O código é exatamente o mesmo do simulador, tornando prática a mudança de ação do simulador para o *hardware*.

Como resultados obtidos após a realização dessa situação de aprendizagem, pudemos observar um melhor entendimento do conteúdo fornecido e também a compreensão e a execução de práticas avançadas já na primeira aula. Atividades como essa são de extrema importância para dar embasamento teórico e prático para os alunos.

GIOVAN MECABÔ

giovan.mecabo@edu.sc.senai.br

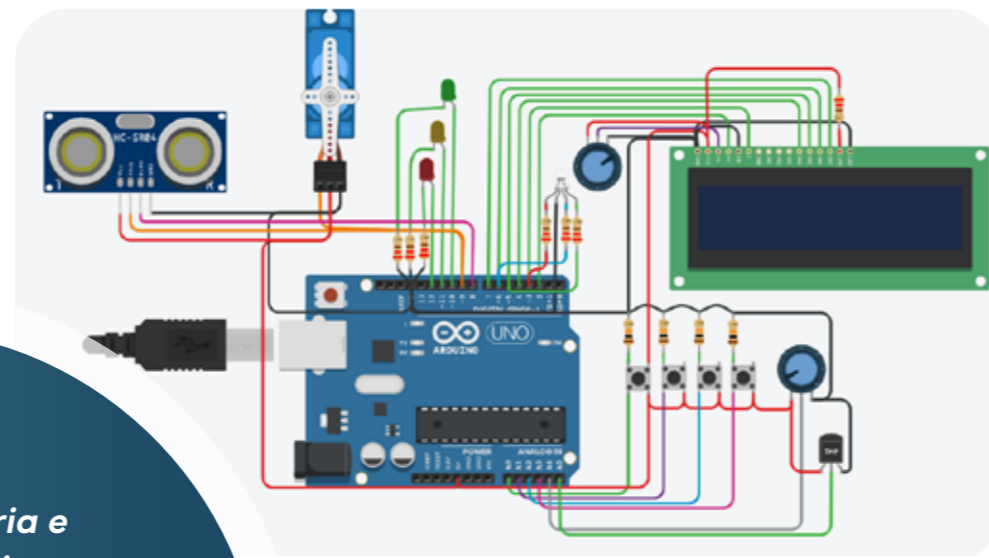
DOCENTE PARTICIPANTE: **Giovan Mecabô**

UNIDADE: **Curitibanos**

CURSO: **Mantenedor de Sistemas de Automação Industrial**

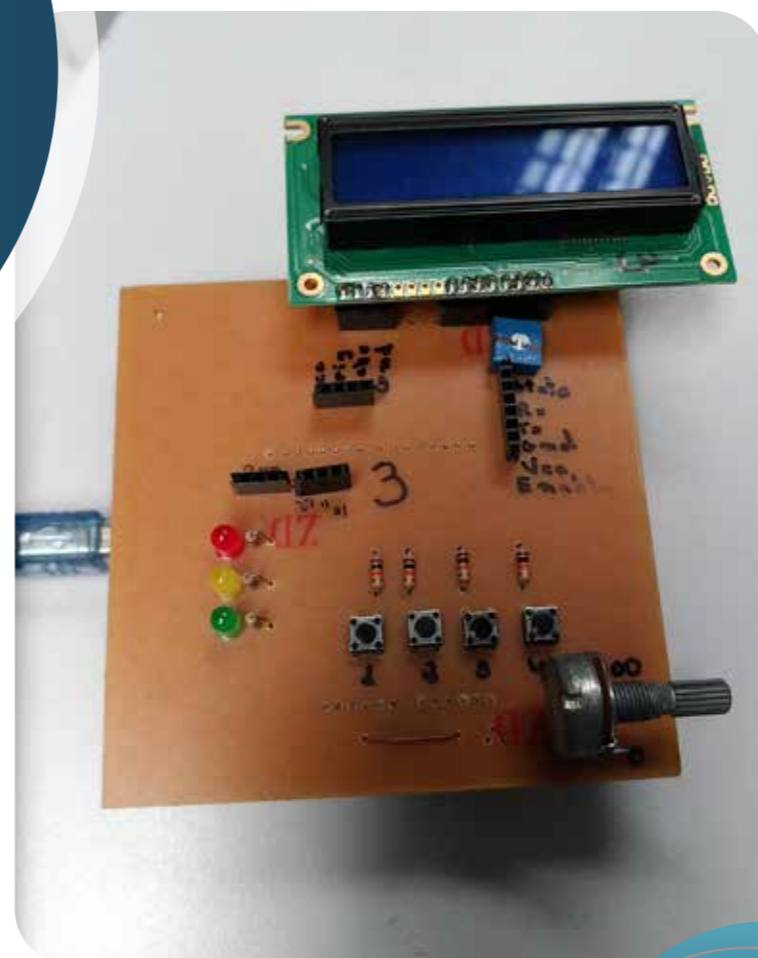
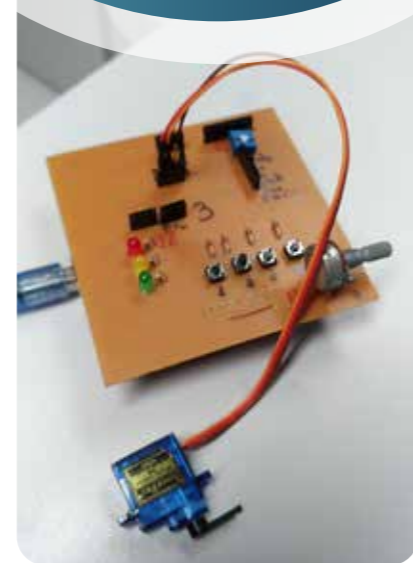
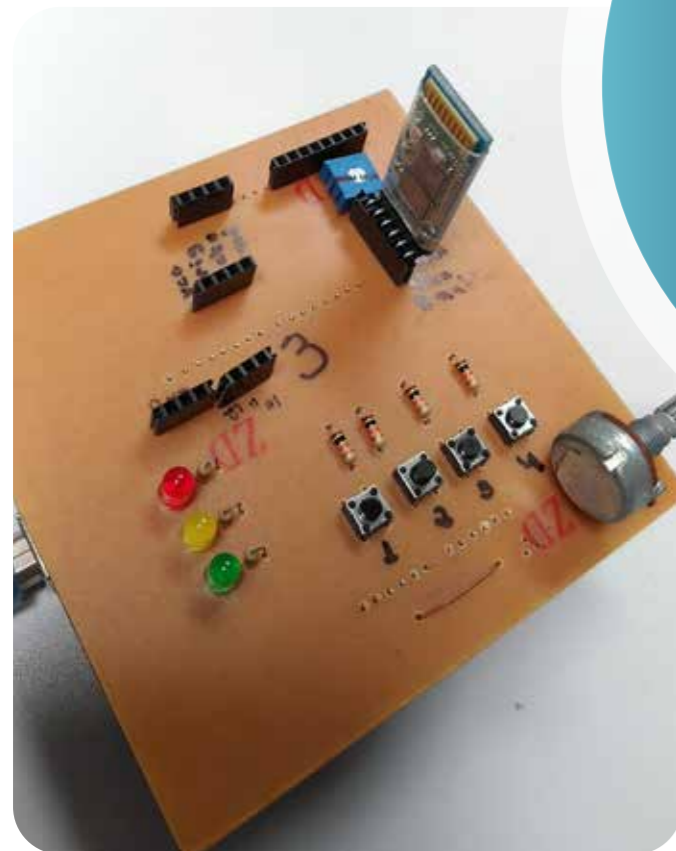
DURAÇÃO DO PROJETO: **Curta**





“ Os
estudantes
vivenciaram teoria e
prática, e foi notória sua
satisfação quando eles se
colocaram como protagonistas
na busca por soluções assertivas
e viáveis. ”

Leticia Celi Bastos Xavier Ruthes
Coordenadora pedagógica



PROGRAMAÇÃO E PREPARAÇÃO DAS PLACAS

Inicialmente, o professor desenvolve um *layout* de circuito impresso em um *software* CAD com todas as conexões que ele deseja. Isso contabiliza todos os periféricos que podem ser usados, como por exemplo: sensor ultrassônico, *displays*, chave micro *switch* com haste longa, potenciômetros e *trimpots*, LEDs e relés.

O desenvolvimento do desenho da placa é muito importante para o seu correto funcionamento. Depois, os componentes eletrônicos são providenciados, para então se realizar a impressão do *layout* já desenvolvido em papel fotográfico em uma impressora a laser.

A turma é organizada em grupos, e os alunos recebem as coordenadas para estampagem do desenho na placa de fenolite, com o ferro de passar roupas. Em seguida, todas as placas devem ser levadas com cuidado para a corrosão em percloroeto de ferro, para concluir a etapa de preparação.

Os estudantes furam a placa na furadeira de bancada e realizam as soldagens dos componentes. A forma de programação segue a mesma linha da simulação que a turma fez anteriormente, então fica fácil para os alunos apenas copiarem e colocarem no *software* IDE do Arduíno e depois transferem o programa, concluindo o processo.

O JOGO NO ENSINO DA MATEMÁTICA

Utilizar ferramentas adequadas e lúdicas contribui para o aprendizado matemático e desmistifica o conceito de que “Matemática é difícil”

LUDICIDADE NAS AULAS

A Matemática, muitas vezes, é vista erroneamente como uma disciplina de pouca presença no cotidiano e algo de difícil compreensão. Mas a verdade é que essa área de conhecimento está mais presente no nosso dia a dia do que muitas pessoas imaginam, e seus conceitos podem ser facilmente entendidos, desde que sejam oferecidas condições satisfatórias para sua compreensão. Esse projeto tem como objetivo demonstrar a importância do lúdico para o aprendizado do aluno e como os jogos podem contribuir para o desenvolvimento do conhecimento matemático.

A fim de ultrapassar as barreiras existentes entre o ensinar e o compreender é que o ensino recreativo na Matemática se mostra como uma ferramenta poderosa no sentido de motivar o aluno para o seu entendimento. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica que permitiu aos alunos compreender que a utilização de ludicidade nas aulas de Matemática promove, de forma dinâmica, divertida e criativa, o desenvolvimento de habilidades de raciocínio lógico. As ferramentas utilizadas foram *softwares* educacionais, dinâmicas de grupo, vídeos e meios de informação, como jornais, revistas e internet.

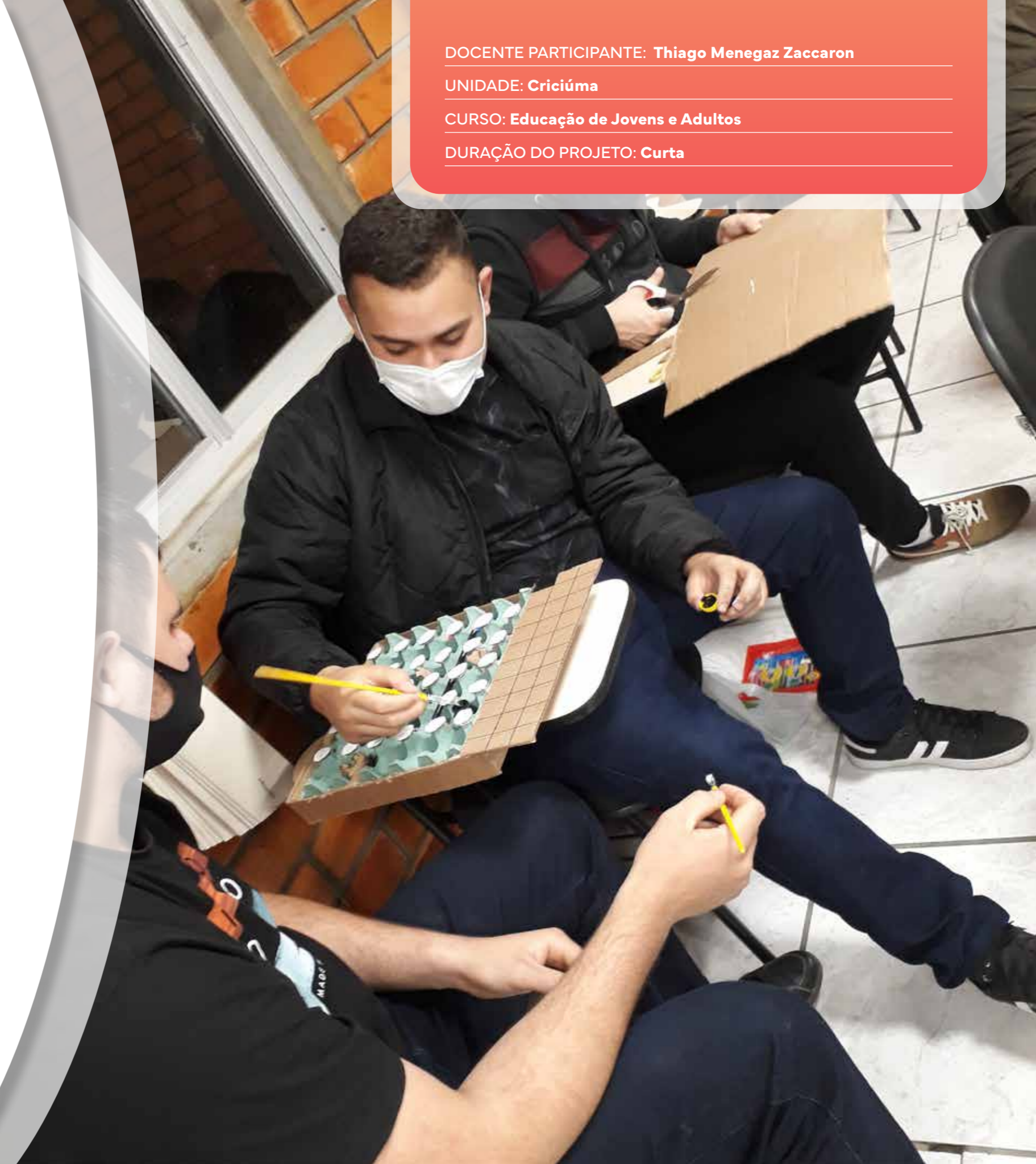
THIAGO MENEGAZ ZACCARON
thiago.zaccaron@edu.sesisc.org.br

DOCENTE PARTICIPANTE: **Thiago Menegaz Zaccaron**

UNIDADE: **Criciúma**

CURSO: **Educação de Jovens e Adultos**

DURAÇÃO DO PROJETO: **Curta**





“ **Trabalhar o lúdico como forma de aprendizagem contribuiu expressivamente para o sucesso do entendimento da área desejada. Professor e alunos fizeram um belo trabalho!** ”

Alexandra Serafim de Souza
Supervisora



O estudo da matemática é importante para o desenvolvimento de raciocínio lógico, criatividade e solução de problemas.



RECICLAGEM E REAPROVEITAMENTO

Nas aulas presenciais, os alunos utilizaram conhecimentos adquiridos previamente em combinação com materiais postados no ambiente virtual pelo professor e realizaram a montagem de um jogo utilizando materiais recicláveis. Nessa etapa, o professor direciona os alunos na elaboração do projeto e na compreensão de forma ativa e colaborativa a fim de alcançar o objetivo do projeto. Na pesquisa sobre materiais recicláveis, os alunos estudaram os benefícios da preservação do meio ambiente e de práticas de conservação e reaproveitamento.

Ao final, foi feita uma apresentação em que os alunos demonstraram o produto para os demais colegas, incluindo reflexões e considerações sobre a aprendizagem em relação à reciclagem, ao jogo e à Matemática.

O projeto foi realizado ao longo de 14 aulas em 14 semanas. A parte de pesquisa bibliográfica foi realizada à distância, e a confecção e a apresentação dos jogos foram feitas na modalidade presencial. Tudo foi dividido em três etapas principais: pesquisa bibliográfica sobre matemática lúdica, reciclagem e jogos matemáticos; projeção e montagem do jogo utilizando materiais recicláveis; apresentação e demonstração do produto para os demais estudantes.

MOEDAS DO BRASIL

Projeto interliga diversas temáticas e comprova a possibilidade de se trabalhar de forma interdisciplinar com metodologias que se conectam à realidade dos estudantes

EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Esse projeto foi pensado e desenvolvido pelos professores das quatro áreas do conhecimento: Ciências Humanas e suas Tecnologias, Ciências da Natureza e suas Tecnologias, Matemática e suas Tecnologias e Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. Inicialmente, as possibilidades de tema foram dialogadas com os alunos, e considerou-se a urgência em abordar a educação financeira no ambiente escolar.

O assunto despertou o interesse da turma em explorar conhecimentos e desenvolver consciência para uma população financeiramente educada, que saiba gerir seus salários e bens, e passe a entender melhor a economia e o mercado financeiro, gerando compromisso social e valorização do trabalho, bem como cidadãos comprometidos com o consumo consciente.

Julgou-se necessário, portanto, incorporar o tema como um dos componentes curriculares para desenvolver consciência coletiva e formar cidadãos mais comprometidos, não apenas com a vida privada, mas também com o futuro e com a sustentabilidade da sociedade em que vivem, tendo em vista que é necessário ampliar os alicerces da economia para que se fortaleça o ciclo produtivo do país.

**MIRIAN TIECHER BORGES, MARIA ELIVÂNIA ARAÚJO,
FELIPE BEUX E CARLOS HENRIQUE BURQUE**

mirian.borges@edu.sesisc.org.br / maria.e.araujo@edu.sesisc.org.br
felipe.beux@edu.sesisc.org.br / carlos.burque@edu.sesisc.org.br

DOCENTES PARTICIPANTES: **Mirian Tiecher Borges, Maria Elivânia Araújo, Felipe Beux e Carlos Henrique Burque**

UNIDADE: **São José**

CURSO: **Ensino Médio Profissionalizante**

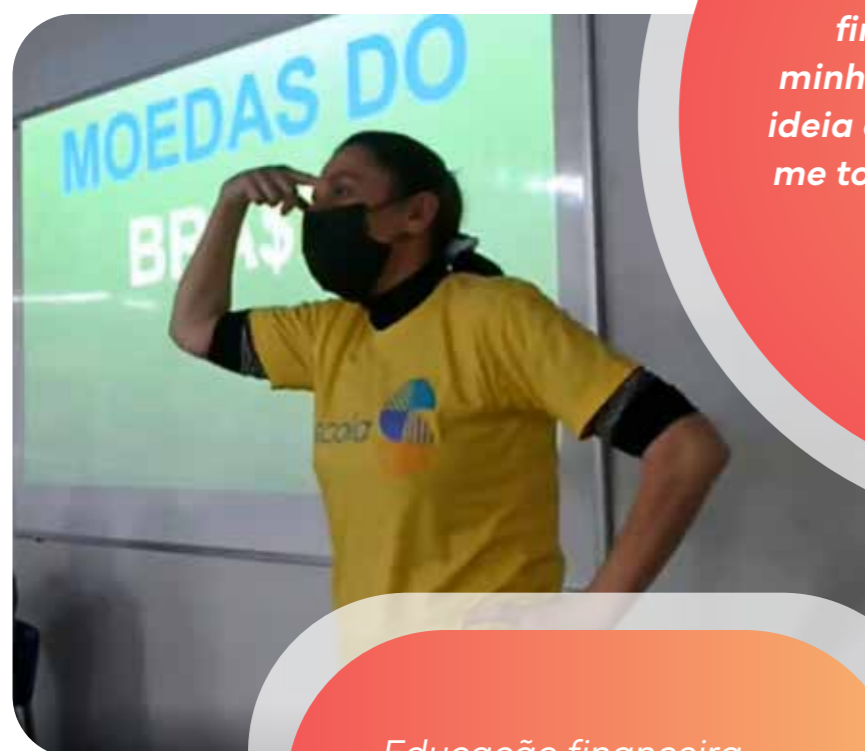
DURAÇÃO DO PROJETO: **Longa**



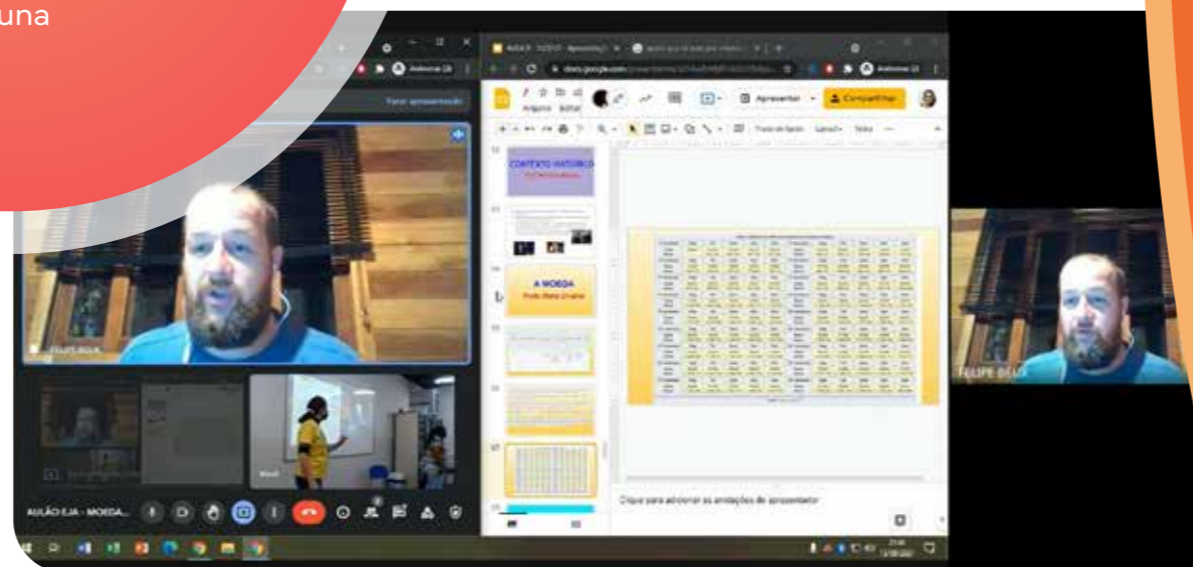


“ O que aprendi com esse projeto de educação financeira transformou a minha vida. Para poupar, veio a ideia de fazer uma renda extra, e me tornei microempreendedora. ”

Juliana Silva Santos
Aluna



Educação financeira auxilia o cidadão a administrar seus rendimentos e ter mais segurança no futuro.



FORMAÇÃO DE CIDADÃOS RESPONSÁVEIS

Os estudantes elencaram alguns elementos que englobam conhecimentos e comportamentos básicos e fundamentais, como: consumir de forma consciente; utilizar o crédito com sabedoria para evitar o endividamento; entender a importância e as vantagens de planejar, poupar e manter uma boa gestão de finanças pessoais. Acessaram páginas de finanças pessoais para fazer testes que traçaram seu perfil consumidor e criaram uma pesquisa para saber como os entrevistados realizam as compras de supermercado e que razões sustentam a opção de cada família.

O avanço das discussões despertou o interesse dos estudantes sobre a unidade monetária nacional, o que gerou um aula especial para contar a história da moeda brasileira, resultando em duas noites com música ao vivo, já que também foi traçada uma linha do tempo que ilustrou a evolução da Música Popular Brasileira (MPB).

O grupo deduziu que um cidadão que recebe orientação financeira administra melhor o próprio consumo e planeja o futuro de forma consciente e responsável. Percebeu-se que esse conjunto de cuidados e consciência pode gerar um país mais fortalecido, com uma população menos endividada e muito próspera. Como produção final, os estudantes criaram um e-book para compartilhar com a comunidade escolar, familiares, amigos e afins.

PLANO DE NEGÓCIO E ROTINAS EMPRESARIAIS

Projeto oferece aos alunos visão ampla sobre o funcionamento de uma empresa e conhecimentos para atender às demandas do mercado de trabalho

IMPULSIONAR CARREIRAS

No mundo dos negócios, empresas geralmente são constituídas a partir da identificação de necessidades aliada às ideias e aos sonhos dos empreendedores. Tirar uma ideia do papel e transformá-la em um negócio lucrativo demanda uma série de processos, que abrangem, entre outras ações, planejamento, estudo de mercado, investimentos financeiros, estabelecimento de parcerias e desenvolvimento de pessoas. Diante desse cenário, esta situação de aprendizagem tem como objetivo principal a mudança na cultura e no aprendizado do profissional, promovendo atividades práticas de gestão empresarial de uma indústria.

Vivenciar situações semelhantes às do mercado de trabalho é uma forma de aprendizado mais direta e de resultados de curto prazo. A partir da escolha de medidas para alcançar os objetivos da demanda, observou-se que o trabalho em questão era nivelado às competências da equipe e que se enquadrava nas expectativas dos integrantes. Portanto, sentimos-nos satisfeitos com a criação de um projeto viável para o desenvolvimento de um produto conjuntamente com abertura de uma empresa fictícia, que visa a impulsionar carreiras para o mercado de trabalho.

DEBORA BERNDT E JAQUELINE DUARTE SELHORST

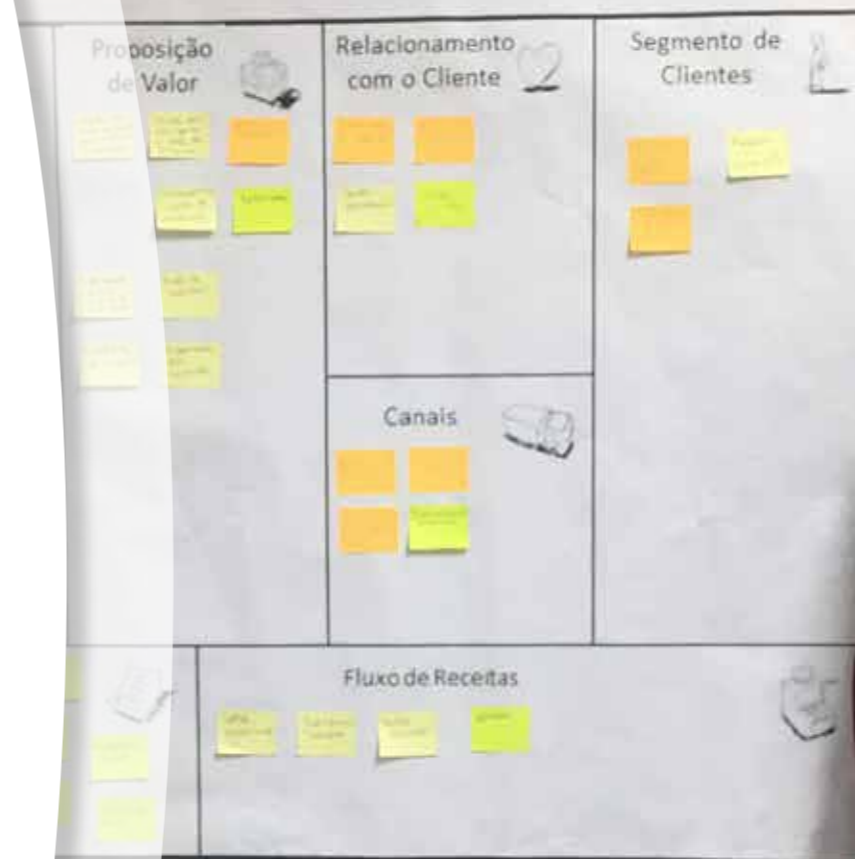
debora.berndt@edu.sc.senai.br / jaqueline.selhorst@edu.sc.senai.br

DOCENTES PARTICIPANTES: **Debora Berndt e Jaqueline Duarte Selhorst**

UNIDADE: **Joinville**

CURSO: **Técnico em Administração**

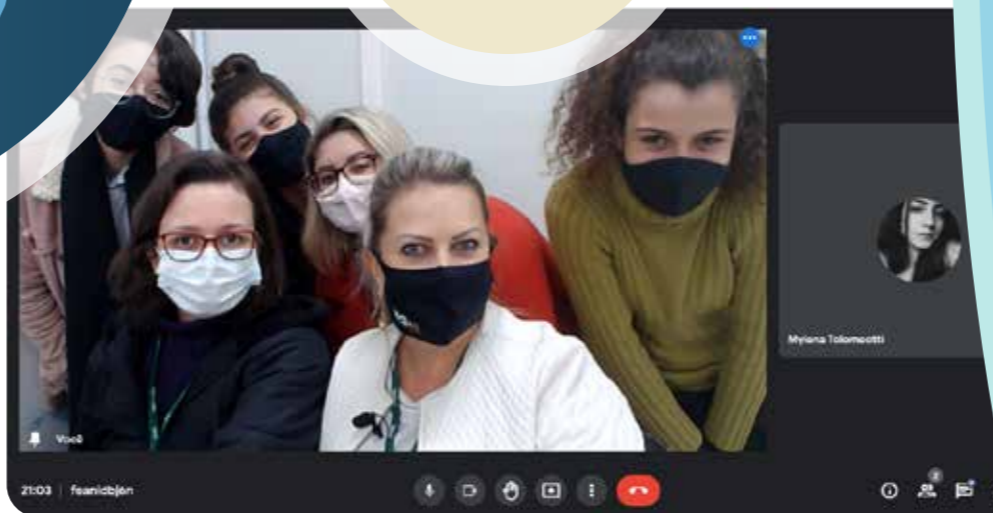
DURAÇÃO DO PROJETO: **Média**





“ Em qualquer empresa em que eu entrar ou onde estiver eu sei que conseguirei utilizar os conhecimentos desenvolvidos nesta situação de aprendizagem. Isso é valioso. ”

Sabrina Weiss | Aluna

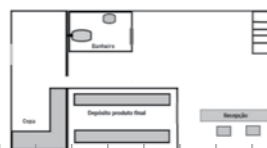
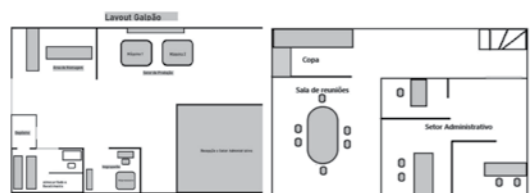


INDÚSTRIA FICTÍCIA

Primeiramente foi feita uma integração dos alunos por meio de dinâmica de grupo focada no tema trabalho em equipe. Informou-se os alunos que durante o semestre as equipes funcionariam como se fossem formadas por empreendedores desenvolvendo um negócio. Eles deveriam estruturar um plano de negócio considerando que ele seria apresentado a possíveis investidores.

O plano foi desenvolvido durante as unidades curriculares, de forma que os principais aspectos de uma empresa fossem considerados: gestão de pessoas, finanças, gestão ambiental e de qualidade e gestão de produção. Durante as aulas, os estudantes receberam revisão dos conteúdos que seriam aplicados em cada parte do plano de negócio e orientação dos professores considerando as boas práticas de mercado.

A turma foi distribuída em grupos à escolha dos alunos. Cada grupo definiu seu líder bem como as normas de relacionamento dos integrantes durante o semestre. Houve uma reunião de *brainstorming* para identificar possíveis ideias de negócios. Os alunos elaboraram um modelo de negócio para simular a aplicação das ideias propostas, criaram uma empresa fictícia, definindo nome, ramo de atividade e o produto, tudo na área industrial.



GESTÃO DE CONSULTORIA

Estudantes preparam e oferecem consultoria empresarial a uma cooperativa da região e aprendem na prática sobre gestão e organização de empresas

DIRETRIZES EMPRESARIAIS

A economia da região é em sua maioria agrícola, e o acesso às mídias tecnológicas e aos processos de gestão, nesse meio, é recente e às vezes recebido com resistência. Assim, atuar como consultor na área pode ser bastante importante.

Foi criada uma consultoria empresarial para uma cooperativa da região. Identificou-se uma demanda local por acesso e manuseio de tecnologias por parte de mulheres agricultoras e artesãs cooperadas, então se decidiu pela prestação de consultoria a essas cooperativistas. Assim, alcançou-se o objetivo de desenvolver trabalhos de acordo com diretrizes e procedimentos empresariais, assegurando qualidade técnica de produtos e serviços e aproximando o aluno da realidade vivenciada no mundo profissional.

Com a criação de uma empresa de consultoria, buscou-se desenvolver no aluno competências estratégicas de gestão de operações, financeira, de recursos humanos, inovação e tecnologia. Os alunos desenvolveram pensamento inovador criando uma visão sistêmica do funcionamento de uma empresa, adquirindo habilidades técnicas para ingressar no mercado de trabalho como profissionais diferenciados.

ANA MICHELI DE BASTIANI

ana.bastiani@edu.sc.senai.br

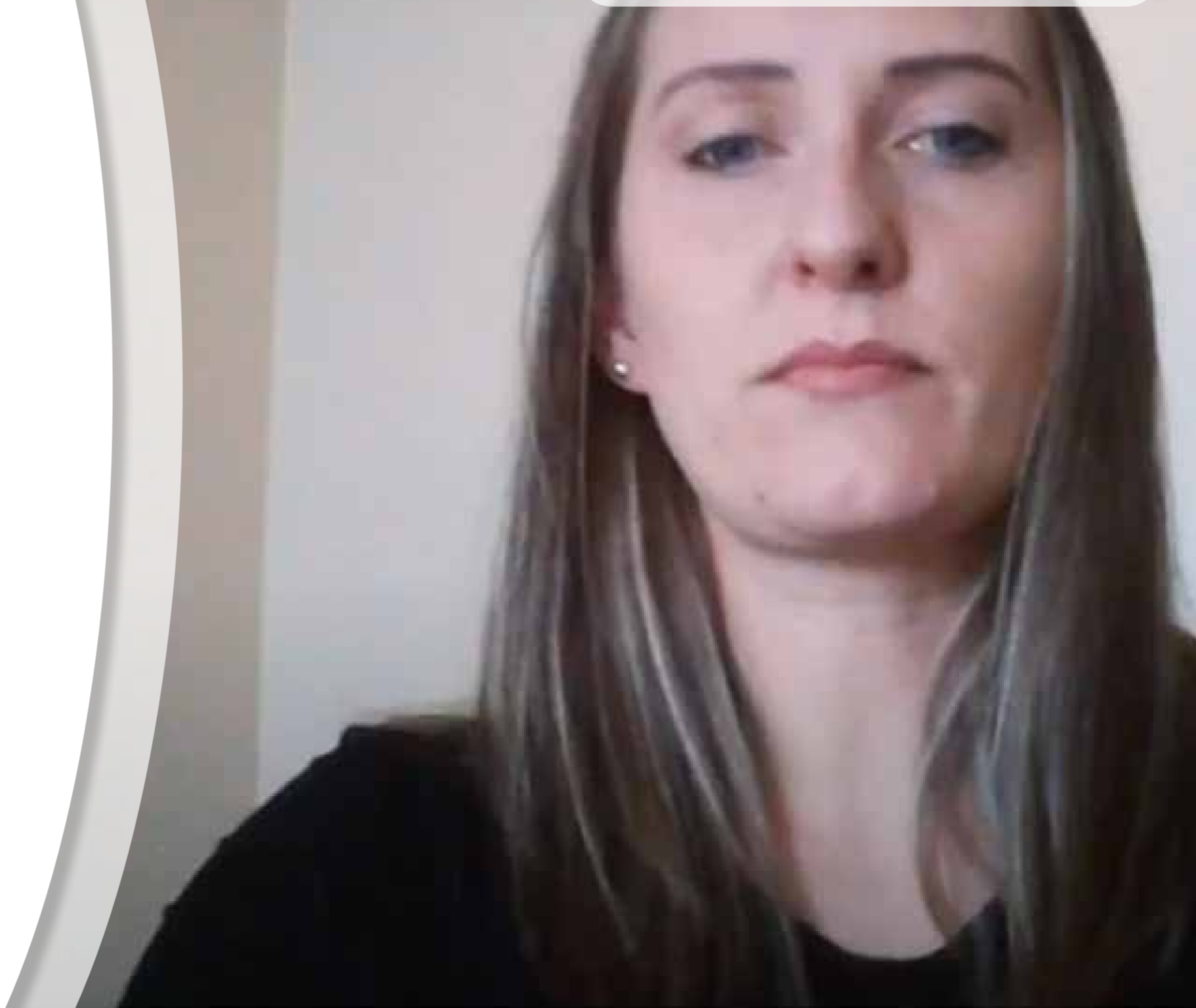
"Gestão de Consultoria"

DOCENTE PARTICIPANTE: Ana Micheli de Bastiani

UNIDADE: Luzerna

CURSO: Assistente Administrativo

DURAÇÃO DO PROJETO: Longa





Consultoria MV -
Marketing e Vendas



MISSÃO
Promover o desenvolvimento de pessoas e organizações tornando-as mais competitivas, humanas e produtivas e transformar conhecimento em benefício de nossos clientes, parceiros e de nossa empresa.



VISÃO
Ser a melhor empresa de consultoria da região, tornando-se referência em gestão, estratégia, vendas e desenvolvimento organizacional e por trabalhar constantemente para colaborar com o negócio de seus clientes.



VALORES

- Respeito;
- Ética;
- Integridade;

- Foco no resultado;
- Transparência;
- Inovação e Simplicidade.

VISÃO ORGANIZACIONAL SISTÊMICA

Tudo começou com um estudo completo das atividades realizadas pela cooperativa e uma análise estratégica dos ambientes interno e externo da organização, além de uma pesquisa de campo com três tipos de empresas (comércio, serviços e indústria). Assim os alunos descobriram como essas empresas calculam os preços dos produtos que vendem. A partir de suas pesquisas, foi possível observar pontos fortes e fracos, ameaças, oportunidades de melhorias e de crescimento e alinhar necessidades observadas e conteúdos trabalhados na unidade curricular.

A atividade proporcionou visão organizacional sistêmica, observando estruturação, reestruturação, aspectos técnicos, sociais, tecnológicos, econômicos e de qualidade empresarial. Os alunos puderam atuar profissionalmente e em equipes de trabalho, comunicando-se profissionalmente, interagindo e cooperando com os demais integrantes. Apresentaram postura proativa, capacidade de adaptação, criatividade e sugeriram mudanças que impactam nas atividades empresariais. Desenvolveram atividades profissionais com disciplina, postura, organização, comprometimento, precisão e zelo, respeitando princípios e procedimentos técnicos e de qualidade, de saúde e segurança e de meio ambiente.

VAGA PARA

ANALISTA DE NEGÓCIOS


REMUNERAÇÃO

Inicial de R\$4.077,00

PRÉ-REQUISITOS

Experiência com temas sobre finanças, administração, marketing ou áreas afins, conhecimentos básicos e avançados do pacote office.

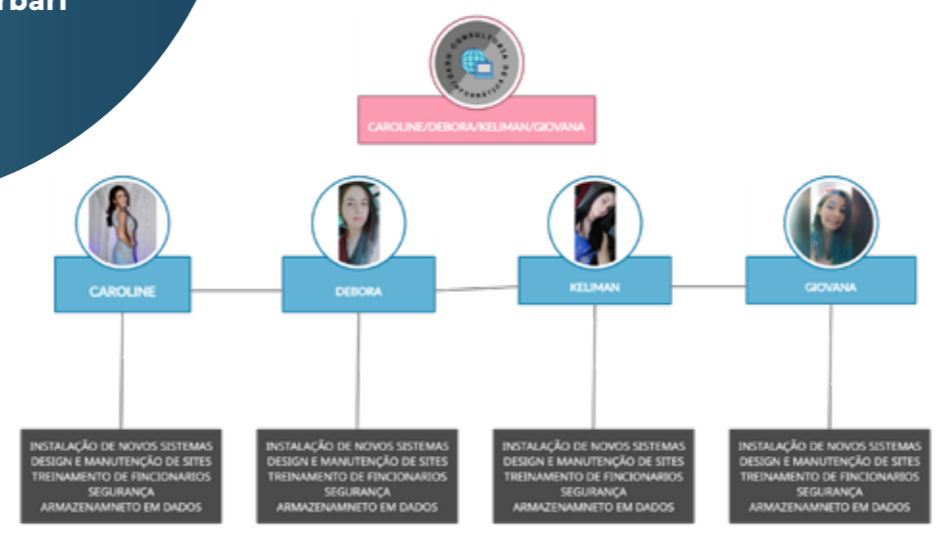
Indivíduo agregue conhecimentos relacionados à comunicação, como as teorias organizacionais (estudo sobre os aspectos culturais e sociais da empresa).



“ Simulamos como é montar uma consultoria, o que significam missão, visão e valores, criamos produtos, entre outras experiências importantes para a gestão empresarial. ”

Paola Maria Johann Corbari

Aluna



CRIAÇÃO DE UMA EMPRESA

Alunos preparam-se para entrar no mercado de trabalho aprendendo noções de empreendedorismo, cálculo de custo e valor de venda de produtos

SENSO DE EMPREENDEDORISMO

Com a falta de oportunidade e emprego, muitos jovens estão deixando a ideia de serem empregados com carteira assinada para se tornar empreendedores. Com esse projeto, buscou-se despertar o senso de empreendedorismo em cada aluno, para que todos vivenciassem na prática como se dá a criação de um protótipo, como é trabalhar com *marketing*, enfrentar e saber trabalhar com concorrentes, além de ensinar os alunos a calcular o valor de custo e o valor de venda de um produto.

Em um primeiro momento, foram explorados aspectos teóricos do empreendedorismo. O segundo momento teve como foco a prática e a noção de como é ser um MEI (microempreendedor individual) em nosso país e quais as vantagens e desvantagens de escolher essa modalidade de trabalho.

O primeiro semestre de 2021 foi dedicado a trabalhar com os alunos diversas ferramentas da qualidade, noções de *marketing*, *e-commerce* e custos. No início do segundo semestre, os estudantes receberam um cronograma, e ao final de cada mês uma etapa dele deveria estar completa. Em dezembro realizamos a apresentação final e a entrega do relatório contendo todo o planejamento estratégico das suas empresas.

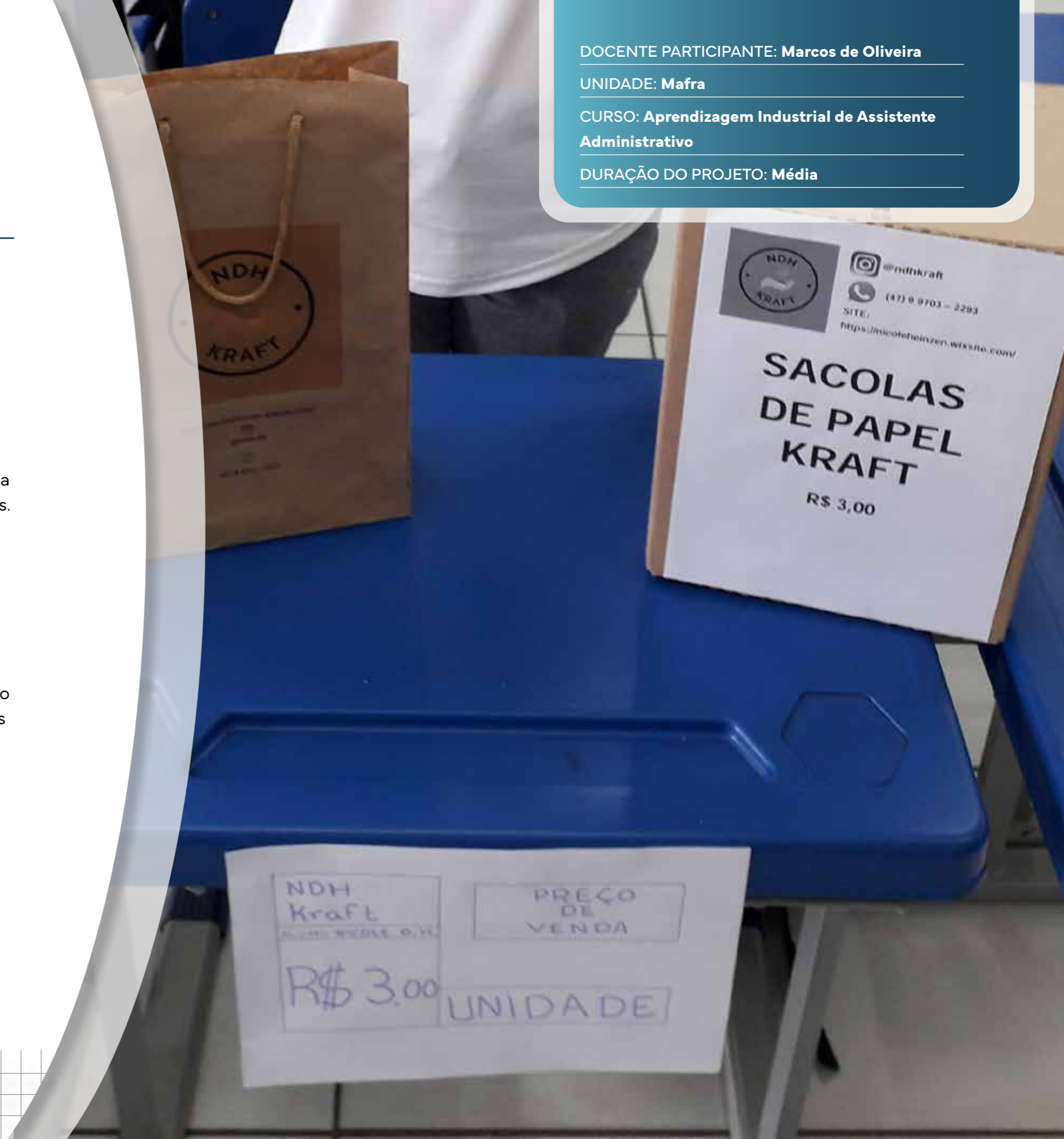
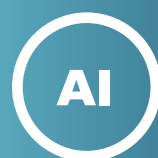
MARCOS DE OLIVEIRA
marcos.o@edu.sc.senai.br

DOCENTE PARTICIPANTE: Marcos de Oliveira

UNIDADE: Mafra

CURSO: Aprendizagem Industrial de Assistente
Administrativo

DURAÇÃO DO PROJETO: Média





“
Obtivemos
vários conhecimentos
na área industrial e
administrativa. Vivenciamos
situações reais e também
caminhos e soluções para cada
problema apresentado.”

Fernanda Cheyenne Gusso
Aluna



FERRAMENTAS EMPRESARIAIS

Estas foram as etapas definidas no cronograma do projeto: em primeiro lugar, explicou-se aos alunos a finalidade da situação de aprendizagem. A seguir, eles foram preparados para melhorar sua forma de apresentar um projeto, como se portar, tom de voz, conteúdo de *slides*, respeito pelo trabalho do colega, entre outros. Várias ferramentas da qualidade foram apresentadas aos estudantes de forma completa, e eles fizeram exercícios práticos com cada ferramenta, apresentando seu entendimento sobre elas. A eles foram mostradas formas de controle digital, meios de divulgação, como analisar dados estatísticos, criação de formulários *on-line* e preparação e importância de um nome para sua empresa e um logotipo.

Os estudantes precisaram definir missão, visão e valores de suas empresas. Aprenderam a calcular custos, preço de venda, controle de estoque e ponto de equilíbrio. Criaram e apresentaram seus protótipos. Estudaram a importância de fazer divulgação em redes sociais e como fazê-lo. Outros tópicos abordados foram: pós-venda, os quatro Ps do *marketing*, elaboração do planejamento estratégico, tudo isso culminando com a preparação e a apresentação final dos trabalhos.

O PATRIMÔNIO EM SUAS MÃOS

Estudantes experimentam na prática parte da rotina de um escritório contábil, desenvolvendo competências e se preparando para o mercado profissional

CONTRIBUINDO PARA O CONTROLE DO PATRIMÔNIO CONTÁBIL

Buscou-se proporcionar um desafio atrativo, de aprendizado prático e visão sobre as ações da contabilidade e do financeiro, aproximando o estudante da realidade diária desse setor nas empresas. Foram desenvolvidas competências de raciocínio lógico, interpretação e decisão, bem como interesse pelo desafio e proximidade com planilhas eletrônicas. Aos estudantes se propôs conhecer e aplicar conceitos e nomenclaturas contábeis, livros, relatórios, documentos e títulos.

A proposta foi escolhida para que a forma de desenvolver competências nos estudantes seja sempre prática, atrativa e que os inspire. Eles puderam compreender a importância do controle do patrimônio de uma empresa, fortalecer a importância da organização, dos valores éticos e identificar a aplicação dos títulos e documentos de créditos utilizados diariamente em nossa sociedade.

Os estudantes sentem-se desafiados em uma entrega um tanto longa, mas dividida em partes com início e fim, o que não torna cansativo. Essa atividade já inspirou alguns alunos a prosseguir nos estudos em Ciências Contábeis por conta de simpatizar com a forma com que o tema foi trabalhado.

ADRIANO JOSÉ ZABEL

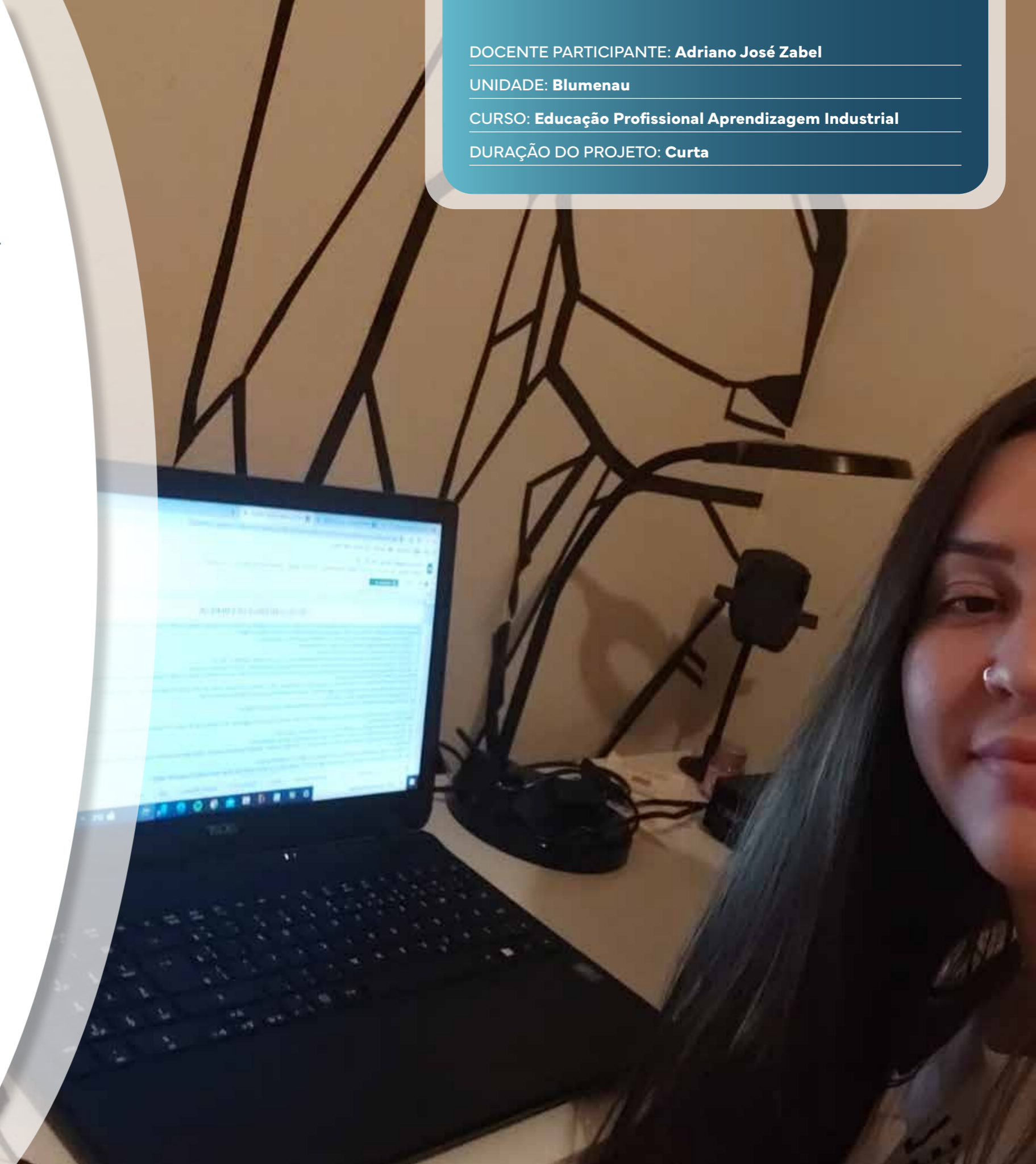
adriano.zabel@edu.sc.senai.br

DOCENTE PARTICIPANTE: **Adriano José Zabel**

UNIDADE: **Blumenau**

CURSO: **Educação Profissional Aprendizagem Industrial**

DURAÇÃO DO PROJETO: **Curta**



PROJETO 10%

Com trabalho em equipe e muita dedicação, alunos criam empresa fictícia como ferramenta de preparo para entrar no mundo profissional

JORNADA INICIAL NA INDÚSTRIA

Esse projeto foi criado para desenvolver competências necessárias nos jovens que iniciarão no mundo do trabalho, trazendo conceitos para que estejam um pouco mais preparados no âmbito da atuação profissional, tendo em vista que, para muitos, será seu primeiro emprego. Dessa forma, garantimos que os jovens iniciem sua jornada na indústria já com um conhecimento conciso quanto às práticas e aos comportamentos no ambiente de trabalho.

O objetivo principal da atividade era oferecer conhecimentos básicos aos jovens antes de eles chegarem ao espaço fabril, conforme legislação vigente – segundo a qual deve-se atender a demanda de cumprir 10% da carga horária com os jovens antes de irem para a empresa, repassando os conteúdos das unidades de competência de forma prática e uníssona.

O desafio proposto contemplou a criação de uma empresa fictícia na qual os jovens deveriam desenvolver a estrutura organizacional, contemplando missão, visão e valores; construir o processo seletivo com o perfil da empresa; criar um código de conduta ética empresarial; e, como fechamento, elaborar um *pitch* relatando as experiências adquiridas com o projeto.

MELRULIM CAMILO LOURENZETTI, NILSON HENCHEL, FABIANO DE SOUZA, ELIANA MARIA GONSALES CRUZ

melrulim.lourenzetti@edu.sc.senai.br, nilson.henchel@edu.sc.senai.br, fabiano.souza1@edu.sc.senai.br, eliana.cruz@edu.sc.senai.br

SALÁRIO

Mínimo: R\$ 1.170.
Máximo: R\$ 3.168.
Média Nacional: R\$ 1.207.

SPECIALIZAÇÕES

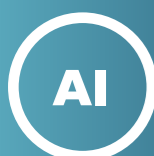
Há especializações em tecnologia mais voltadas para a área de Análises Clínicas, outras para a Medicina Veterinária e outras, acredite, ligadas à Engenharia, Computação e até Matemática.

PLANO DE CARREIRA

Bioinformática, melhoria da produção agrícola, desenvolvimento de fármacos e de novas terapias, desenvolvimento de cosméticos, consultor científico e área comercial e de marketing em empresas especializadas.

FUTURO

O Brasil desponta como potência mundial no campo da agroindústria. Este é um cenário bastante promissor em relação a perspectivas de empregabilidade e remuneração para o biotecnólogo.



Alana Neumann
 Endereço: Rua Rocha Pombo, nº 351
 Jardim Iruu - Joinville - Santa Catarina
 Telefone: (47) 997289224
 E-mail: neumann.alana@gmail.com
 Brasileira, Solteira, idade 18 anos

Objetivo - Entrar no mundo de trabalhos
 (Preparador de tintas)

FORMAÇÃO ACADÊMICA

- Ensinio Médio - Centro Educacional Sênior - 2018 a 2020 (concluído)

Experiência Profissional

- Tupy S/A** - período 2021 há 2022. (Emprego atual).
 Cargo - Jovem aprendiz.
- Mercado BRG** - período de 26 de Outubro de 2020 há 14 de Janeiro de 2021.
 Cargo - atendente e caixa
Principais atividades: atuava atendendo clientes e fornecedores, e fazia os serviços gerais dentro do mercado.
- Conveniência Blood Brothers** - período de 10 de Novembro de 2019 há 10 de Fevereiro de 2020.
 Cargo: atendente e caixa.
Principais atividades: atuava atendendo clientes e fornecedores, e fazia os serviços gerais dentro da conveniência.

Qualificação e Atividades Complementares

- Aprendizagem Industrial de Assistente Administrativo - Senai - 2021 há 2022. (Cursando).

Informações Adicionais

- Visão de Dono;
- Comunicativa;
- Boa com digitação;
- Criativa;

“ Os jovens aprendizes foram protagonistas do seu próprio conhecimento, a fim de desenvolver habilidades e atitudes frente aos desafios do mercado no mundo do trabalho. ”

Amanda Fischer | Aluna



CRIAÇÃO DA EMPRESA

Primeiramente, formaram-se as equipes. Para a criação da empresa, era necessário definir nome fantasia, nome fiscal (CNPJ), campo de atuação, segmento de negócios (produto ou serviço oferecido), missão, visão, valores e criar uma identidade visual, o logotipo.

Os alunos deveriam construir um vídeo institucional sobre a etiqueta profissional e realizar uma pesquisa para construir um mapa conceitual com tópicos como: o que é considerado diversidade no ambiente de trabalho? Como essa diversidade impacta o convívio diário dentro do ambiente corporativo? Os estudantes também refletiram sobre atitudes que atrapalham o relacionamento interpessoal no processo de trabalho e formas de estimular as relações interpessoais, entre outros temas, que ao final foram apresentados no formato de um *podcast*.

Foi necessário também criar um processo de recrutamento e seleção de colaboradores. Os candidatos criaram seus *curriculum vitae* e fizeram um vídeo de apresentação pessoal. Uma pesquisa foi conduzida sobre dez profissões que serão destaque no futuro. Ao final, os alunos realizaram um *vídeo pitch* apresentando a turma e descrevendo a atividade desenvolvida.

Ant Chips - Special Potato

Equipe: Guilherme Diniz, Gustavo Henrique, Jeniffer Costa, Jéssica Rausis, Jéssica Siladji.



JOGO DE TABULEIRO: A TRILHA DA LOGÍSTICA DE DISTRIBUIÇÃO

A partir de pesquisas e muito engajamento, jovens aprendizes desenvolvem jogo para estudar e aprofundar conhecimentos sobre o tema proposto na SA

RECICLAGEM DE EMBALAGENS E PRODUTOS

A escolha por essa estratégia de aprendizagem deu-se devido ao caráter lúdico que proporciona o engajamento do aluno no desenvolvimento das capacidades dessa unidade curricular. O objetivo era desenvolver capacidades de identificar fluxos dos processos na logística de distribuição; identificar as vantagens dos centros de distribuição; reconhecer as rotas de distribuição da indústria até o centro de distribuição e deste até a casa do cliente. A capacidade de responsabilidade socioambiental também foi trabalhada por meio da trilha da logística reversa, demonstrando a necessidade de reciclagem das embalagens e dos produtos.

Os alunos foram incentivados a pesquisar sobre logística de distribuição na região sul do estado: exemplos de centro de distribuição das empresas locais e centros de recebimento de logística reversa, como recebimento de pilhas, baterias e equipamentos eletrônicos usados, materiais recicláveis, óleo de cozinha, entre outros. A partir disso, os alunos foram desafiados a elaborar um jogo de tabuleiro em que cada equipe desenvolveu uma trilha que descrevesse um processo da etapa da logística de distribuição.

JOSELITO DALSSASSO

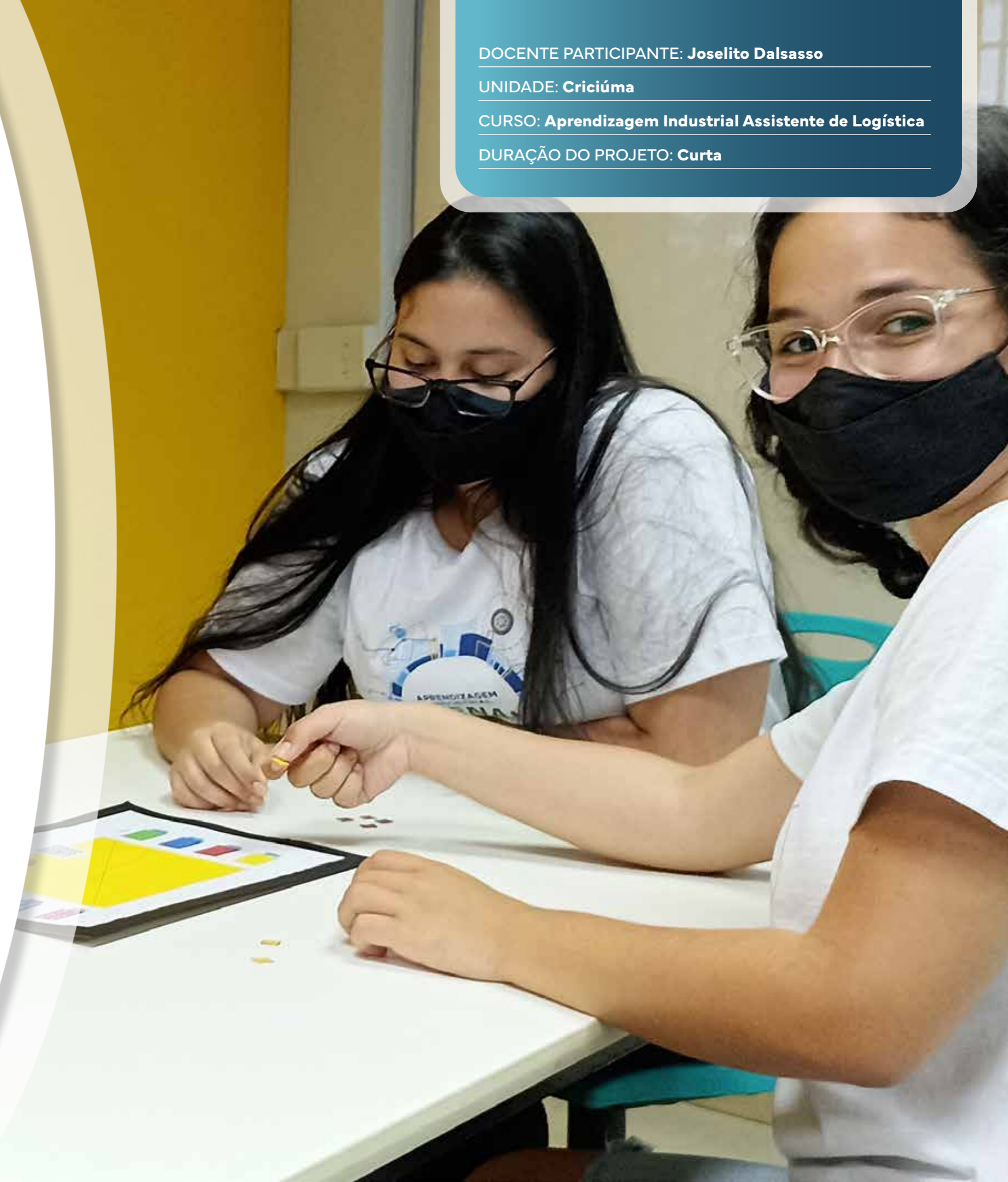
joselitodalsasso@edu.sc.senai.br

DOCENTE PARTICIPANTE: **Joselito Dalsasso**

UNIDADE: **Criciúma**

CURSO: **Aprendizagem Industrial Assistente de Logística**

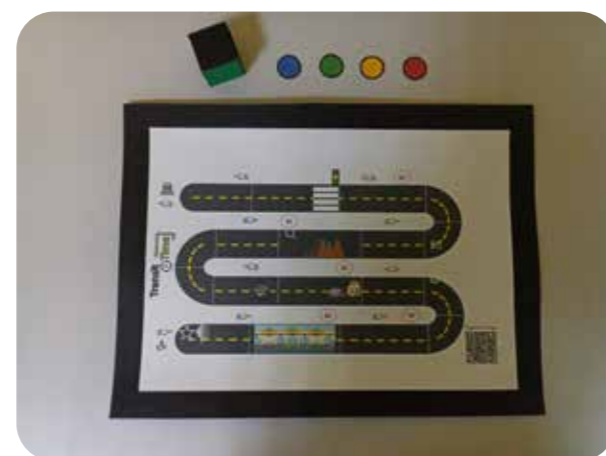
DURAÇÃO DO PROJETO: **Curta**





“ Tivemos novos aprendizados e, a partir deles, desenvolvemos um jogo que conta com um pedacinho de cada um de nós, assim como com a nossa dedicação e o nosso esforço. ”

Brenda Luisa Ferreira
Aluna



Gamificação é um recurso de aprendizado que usa a linguagem dos jogos para promover interesse e engajamento.

APRENDIZADO INTERATIVO

Para desenvolver as capacidades relacionadas a esses conteúdos formativos, foi proposta a estratégia de ensino de *gamificação*. Esse é um dos métodos usados ao aplicar metodologias ativas de aprendizagem. Os alunos ganham autonomia e constroem o aprendizado de forma coletiva.

Os jovens foram desafiados a elaborar um jogo de tabuleiro representando alguns processos logísticos estudados por eles, como *crossdocking*, *transit time*, último quilômetro e logística reversa. As trilhas foram desenhadas digitalmente e depois impressas. Também foram impressas fichas para cada participante percorrer as trilhas, e as equipes desenharam o dado para sorteio. Cada tabuleiro possuía um *QR Code* que levava a um *site* com a descrição das regras do seu jogo.

O resultado deveria representar os processos, e estes deveriam incluir movimentações de cargas, equipamentos envolvidos no *crossdocking*, sinalização de trânsito, veículos utilizados no último quilômetro da distribuição e descrever cada etapa da logística reversa. Os critérios de avaliação observaram se os conhecimentos de cada tema estavam correlacionados aos elementos representados no jogo, evidenciando o desenvolvimento das competências dos alunos.

PRODUÇÃO VEICULAR NA BMW

Atividades desenvolvidas em sala de aula e realidade profissional encontram-se em projeto realizado numa parceria com montadora de veículos

BUSCANDO A EXCELÊNCIA

Desenvolver técnicas pertinentes para melhoria do processo de produção veicular, planejar e executar projetos, buscando a excelência no desenvolvimento profissional individual e em equipe são os principais objetivos desse projeto.

As atividades envolvem identificar os diversos componentes de uma carroceria e seus agregados, suas características de aplicação e funcionamento, bem como os critérios técnicos de produção de veículos, tudo através da simulação lúdica e processual.

Com isso, busca-se melhor integração profissional das atividades desenvolvidas em sala de aula com a realidade profissional dos jovens aprendizes em uma montadora de veículos instalada em Santa Catarina.

Entre os resultados alcançados pelos alunos estão a ampliação no desenvolvimento profissional e na aplicação de técnicas de produção veicular, com a proposição de melhorias do planejamento, análise quantitativa e qualitativa dos processos produtivos da montadora e a identificação de pontos críticos e gargalos produtivos. Para o docente, os benefícios são a ampliação do conhecimento integrado com as inovações processuais e tecnológicas de desenvolvimento de projeto.

SALMIR TEODORO FERNANDO SILVA

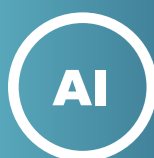
salmir.silva@edu.sc.senai.br

DOCENTE PARTICIPANTE: **Salmir Teodoro Fernando Silva**

UNIDADE: **Joinville**

CURSO: **Programa de Aprendizagem Industrial de Mecânico de Produção Veicular**

DURAÇÃO DO PROJETO: **Média**





“ Nossa equipe criou um jogo que simula a montagem de um carro feito de peças de montar. Assim, mostramos como a produção veicular acontece dentro de uma montadora. ”

Emanoelly Soares | Aluna



PROCESSO FABRIL PLANEJADO

Foi proposta aos alunos a elaboração de simulação do processo de produção veicular miniaturizado operante, para que pudessem ser apresentados de forma lúdica todos os processos que abrangem a construção e a montagem de um veículo tal qual é feito na montadora BMW Group de Araquari. Para isso, foram estudados vários processos e adendos elaborais, descritos abaixo.

Os estudantes realizaram um planejamento do ambiente fabril, com todos os processos de montagem dos veículos, passo a passo. Foram usados carrinhos compostos de peças desmontáveis, e fichas de acompanhamento de montagem foram criadas para descrever o processo completo.

O controle de qualidade foi realizado por meio de fichas de verificação e inspeção visual. De forma lúdica, os alunos apresentaram as vantagens de um processo fabril planejado, reduzindo a montagem dos carrinhos de 30 para menos de 2 minutos.

Por fim, os alunos fizeram uma maquete 3D digital da montadora e criaram uma linha de montagem em miniatura, com instruções, por meio das quais qualquer pessoa poderia participar de qualquer parte do processo, mesmo sem conhecimento sobre ela, e efetuar a montagem dos veículos com eficiência e muita qualidade.

MESA MAGNÉTICA

Alunos têm a oportunidade de desenvolver conhecimentos e estratégias que serão úteis na prática cotidiana de suas vidas profissionais

ESTUDANTES CUIDARAM DE CADA ETAPA

O laboratório de usinagem da unidade precisava de uma mesa magnética para ser utilizada nas furadeiras e nas fresadoras como estratégia de fixação de peças grandes para usinagem nessas máquinas.

Por meio desse projeto, os alunos fabricaram a mesa, fazendo uso de conhecimentos – abordados nas aulas de fabricação mecânica, introdução à soldagem e eletricidade industrial – como soldagem, usinagem convencional e eletricidade industrial.

Desse modo, os jovens têm acesso a conhecimentos que poderão aplicar na prática cotidiana de suas vidas profissionais.

Os alunos relacionaram os componentes que seriam utilizados, definiram as etapas de fabricação e as ferramentas necessárias para a execução de cada tarefa. Esperava-se com essa atividade que os alunos desenvolvessem o roteiro de fabricação de todas as peças, com responsabilidades atribuídas, considerando menor tempo de execução (dentro do prazo), a otimização de máquinas, a etapa de montagem final da mesa e os testes.

Depois, eles deveriam desenvolver a montagem do painel elétrico e dos trafos, para enfim ter a mesa fabricada e pronta para a utilização.

ADRIANO ROMANIO E NELSON FABISJAKI

adriano.romanio@edu.sc.senai.br

nelson.fabisjaki@edu.sc.senai.br

DOCENTES PARTICIPANTES: Adriano Romano e Nelson Fabisjaki

UNIDADE: Rio do Sul

CURSO: Técnico em Eletromecânica

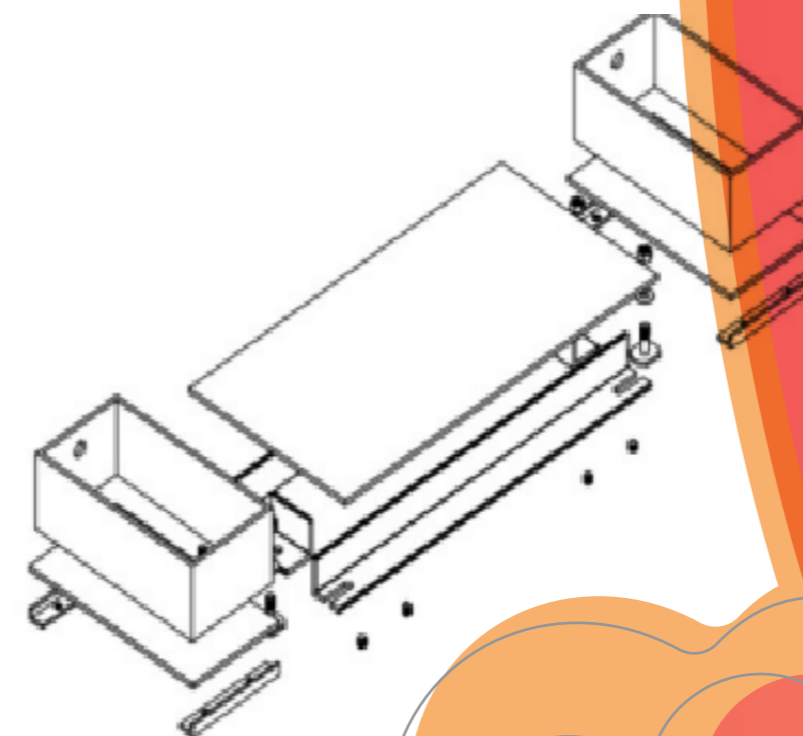
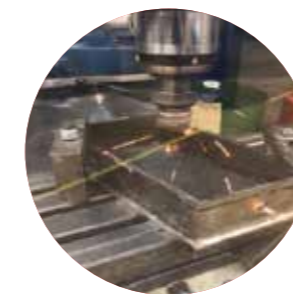
DURAÇÃO DO PROJETO: Curta





“ Foi um grande aprendizado, todos tiveram seus papéis na fabricação. Alunos com experiência profissional ajudaram os que tiveram o primeiro contato com máquinas. ”

Deonir Jesus | Aluno



DA ORDEM DE SERVIÇO À MONTAGEM

Primeiramente foram elaboradas as ordens de serviço para cada etapa do processo de fabricação da mesa. Todos os desenhos necessários de cada peça para a fabricação da mesa foram relacionados.

Na segunda etapa, os cálculos envolvidos em processos de usinagem foram definidos, para então se estabelecer o roteiro de preparação das peças. A separação das peças conforme projeto e definição de responsáveis para execução e roteiro de usinagem foi feita na sequência.

As próximas atividades foram: usinagem das placas laterais das caixas, esquadrejamento da mesa onde são montadas as caixas de transformadores, fabricação dos parafusos de fixação da mesa nas máquinas e usinagem da base de fixação onde seria montada a mesa.

Após usinagem das peças, foi feita a solda das caixas de trafo e das bases de fixação na mesa. Na sequência, procedeu-se com a montagem dos transformadores, que eram reciclados (retirados de fornos de micro-ondas). A etapa seguinte foi a de preenchimento com resina e usinagem depois da cura da resina (o que levava em média 24 horas).

Por fim, foram realizadas a montagem do painel de comando e a pintura e feitos os testes finais da mesa, etapa que finalizou o projeto.

FABRICAÇÃO E MONTAGEM DE CONJUNTO MANCAL

Enquanto planejam o desenvolvimento e executam a montagem de peças, estudantes aperfeiçoam conhecimentos adquiridos em sala de aula

COMPONENTES MECÂNICOS PLANEJADOS

A escolha do tema deu-se para contemplar conhecimentos e competências da unidade curricular, além da necessidade de utilizá-lo em outra situação de aprendizagem paralela. Queríamos mostrar a importância da fabricação de componentes mecânicos nos diversos processos existentes dentro da área de fabricação, para depois proceder com a montagem e o funcionamento do conjunto, assim os estudantes poderiam visualizar todo o processo.

Os alunos iniciariam a fabricação das peças de acordo com seu planejamento, tratado anteriormente, de forma teórica. A execução é realizada de acordo com a disponibilidade de máquinas no laboratório, e a própria turma se organiza para isso, levando em consideração o que cada aluno acha prioritário.

Os resultados esperados eram a confecção das peças (corpo do mancal, eixo, base, polia) e a montagem, resultando no conjunto. Tudo isso atenderia as capacidades técnicas do perfil do curso. Como docente, vejo que o objetivo foi alcançado, pois a grande maioria dos estudantes realizou o projeto aproveitando ao máximo os conhecimentos repassados de formas teórica e prática.

EDUARDO IVAN ZANATTA

eduardo.zanatta@edu.sc.senai.br

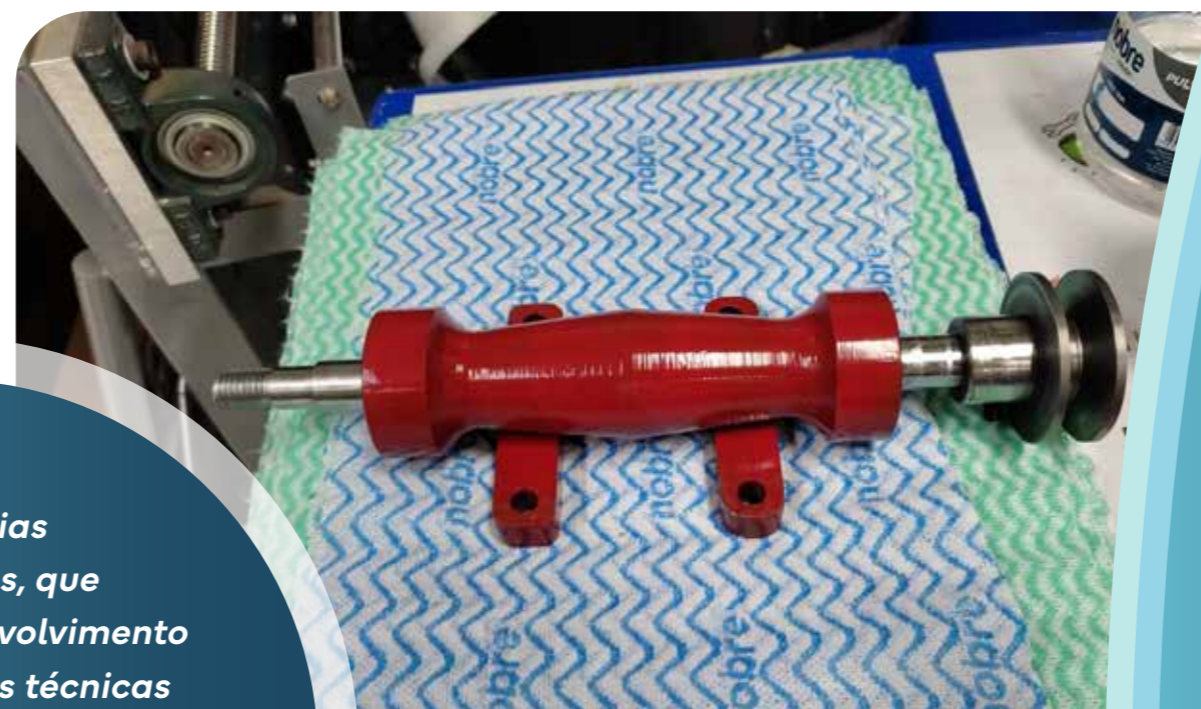
DOCENTE PARTICIPANTE: **Eduardo Ivan Zanatta**

UNIDADE: **Xanxerê**

CURSO: **Técnico em Eletromecânica**

DURAÇÃO DO PROJETO: **Média**





“ *Estratégias desafiadoras, que instigam o desenvolvimento das capacidades técnicas com atividades práticas ou experiências, tornam o aprendizado significativo.* ”

Ivam Carlos Lorde
Supervisor de educação



ATIVIDADES PRÁTICAS

A situação de aprendizagem tem início com a fabricação e a escolha dos processos de acordo com o produto. Em paralelo são trabalhadas as questões de planejamento e organização do processo de fabricação de cada peça, e os estudantes realizam exercícios práticos sobre planejamento de fabricação, a fim de fixar o entendimento.

É feita uma introdução sobre o projeto, e então são realizados os cálculos de usinagem. Os estudantes recebem atividades que contemplam os projetos e os critérios de avaliação, que são explanados e debatidos em grupo. Quando se iniciam as práticas em laboratório, fica a critério de cada estudante escolher e se planejar com a tarefa que irá iniciar. Conforme surge a necessidade de explicação de atividades práticas, é feita uma demonstração em máquina, de acordo com cada peça e operação necessária.

Assim, espera-se realizar a fabricação das peças do conjunto de acordo com conhecimentos teóricos abordados na UC, atendendo critérios pré-definidos, como ajustes de acordo com as especificações de projeto; elaboração e execução de cronograma de execução para a tarefa; estética e acabamento; postura de trabalho e relacionamento em equipe.

FABRICAÇÃO DO PROJETO GRAMPO TIPO C

Indústria busca colaboradores qualificados, que solucionem problemas do cotidiano de forma eficiente, e o projeto os prepara para essa demanda

MANUTENÇÃO MECÂNICA

Essa atividade foi planejada como uma alternativa para as aulas considerando-se a necessidade de desenvolver nos alunos competências que são de suma importância para sua formação. O objetivo era relacionar teoria e prática das atividades desenvolvidas no ramo metalomecânico no setor de manutenção, a exemplo de como recuperar componentes, peças e mecanismos de máquinas e equipamentos industriais, fabricar esses materiais e montar conjuntos de máquinas.

Com essas propostas de atividade foi possível trabalhar e desenvolver nos alunos conhecimentos e habilidades em leitura e interpretação de desenho, metrologia, processos de fabricação, montagem e desmontagem de conjuntos mecânicos, elementos de máquinas e gestão de processos.

A cidade de Concórdia está situada em uma região onde há grande concentração de empresas na área mecânica, frigorífica, agroindústria entre outras. Nesse contexto, a área mecânica se faz muito presente em diferentes ramos, principalmente na manutenção mecânica. Assim, o aluno experienciou situações que vai vivenciar dentro do mercado de trabalho e estará preparado para elas.

DIOGO ANTONIO MOCELIN

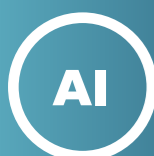
diogo.mocelin@edu.sc.senai.br

DOCENTE PARTICIPANTE: Diogo Antonio Mocelin

UNIDADE: Concórdia

CURSO: Aprendizagem Industrial em Mecânico Industrial

DURAÇÃO DO PROJETO: Média





“ Por meio da atividade do grampo C, conseguimos aliar a teoria dos nossos conhecimentos adquiridos em sala de aula com as práticas realizadas em laboratório. ”

Gilson Luis Dutra | Aluno



FABRICAÇÃO DAS PEÇAS

Para atender o objetivo, foi proposta a fabricação do projeto de um grampo C. A realização partiu da apresentação do projeto e da entrega dos desenhos técnicos com detalhamento. Os alunos realizaram o planejamento de execução contando com lista de ferramentas necessárias, cálculos de parâmetros de usinagem e métodos de trabalho mais eficazes para cada atividade. A fabricação focou em processos de usinagem como ajustagem mecânica e torneamento convencional e em processos de montagem de conjuntos mecânicos.

Os estudantes trabalharam métodos de fabricação como corte manual com serra, furação em furadeiras de coluna e rosqueamento manual. Já no processo de torneamento eles puderam praticar processos básicos como faceamento, acanalamento, desbaste e acabamento externo e furação.

Depois das peças fabricadas, foi necessário proceder com a montagem do equipamento. Com a montagem concluída, os estudantes realizaram testes de funcionamento do equipamento. Ao final ainda foram trabalhadas questões como prazos de entrega de produtos com foco no cliente e gestão da qualidade durante todo o ciclo de planejamento e fabricação das peças e posterior montagem.



DESIGN THINKING: APRENDIZAGEM INTERATIVA

Com criatividade e pensamento crítico, estudantes elaboram protótipo de robô que pode ajudar no desenvolvimento infantil, com foco em crianças autistas

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES CRIATIVAS

A aplicação dessa abordagem metodológica justifica-se pelo desafio de soma de ideias coletivas para resolução de problemas. Foi colocada para os alunos a seguinte indagação: vocês podem imaginar que outros tipos de robôs existirão no futuro? O objetivo era ajudar a criar nos estudantes competências e habilidades relacionadas a criatividade, autonomia, pensamento crítico e tecnologias. O caminho para transformar a educação é através de mudanças significativas e novos aprendizados, como o uso dessa abordagem metodológica *Design thinking*.

Nas nossas aulas, a interatividade é muito importante, principalmente entre jovens e adultos com necessidades de motivação extra para a educação e assim oportunizar novos caminhos para resolver desafios e conseqüentemente inovar. Os alunos aprimoraram habilidades como empatia, definição, ideação, prototipagem e experimentação de ideias na resolução da situação problema apresentada sobre os robôs do futuro. Assim, foram aplicados conceitos de temas voltados a tecnologia, sustentabilidade e impacto social.

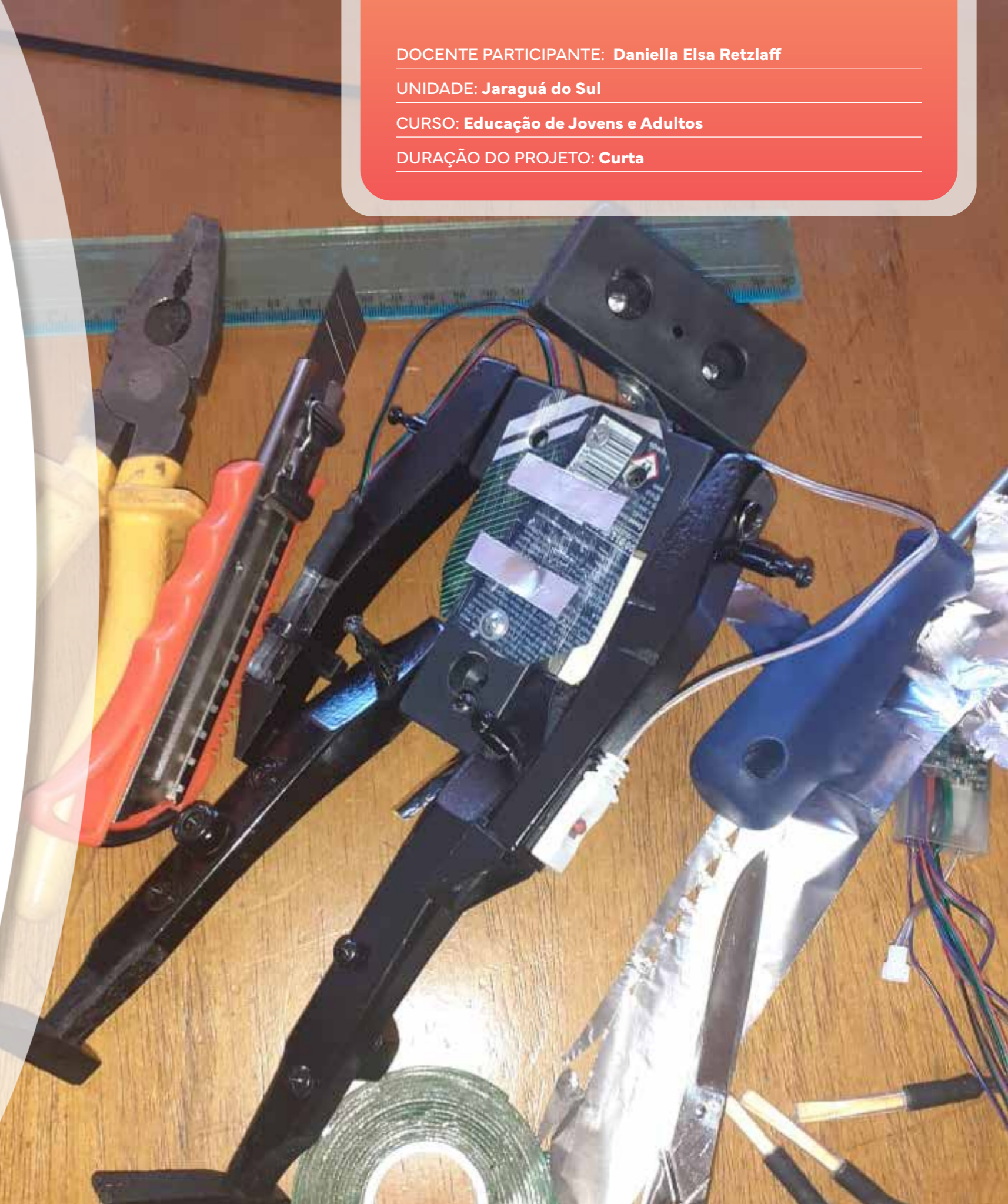
DANIELLA ELSA RETZLAFF
daniella.retzlaff@edu.sesisc.org.br

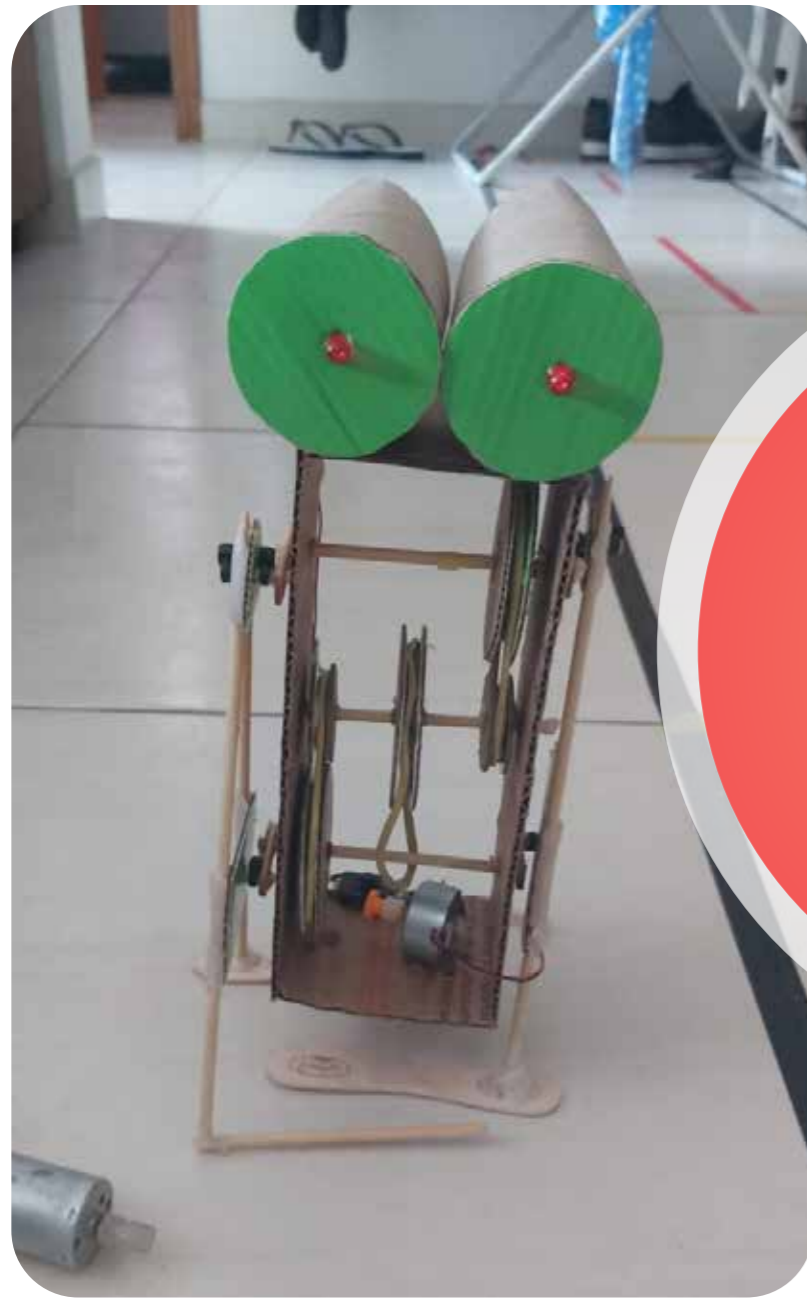
DOCENTE PARTICIPANTE: Daniella Elsa Retzlaff

UNIDADE: Jaraguá do Sul

CURSO: Educação de Jovens e Adultos

DURAÇÃO DO PROJETO: Curta





“ Foi incrível!
As aulas foram diferentes,
e eu gostei de construir o
robô porque enfrentei minhas
dificuldades. ”

José Reginaldo Pereira | Aluno

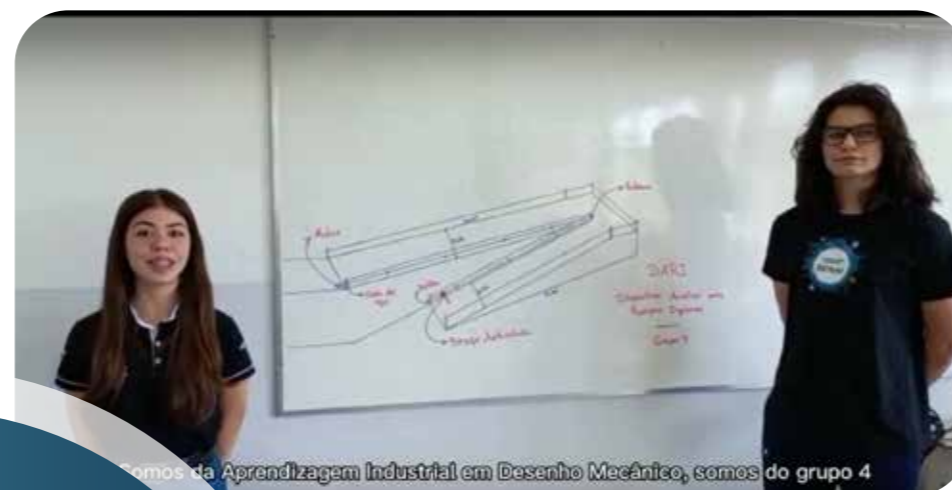
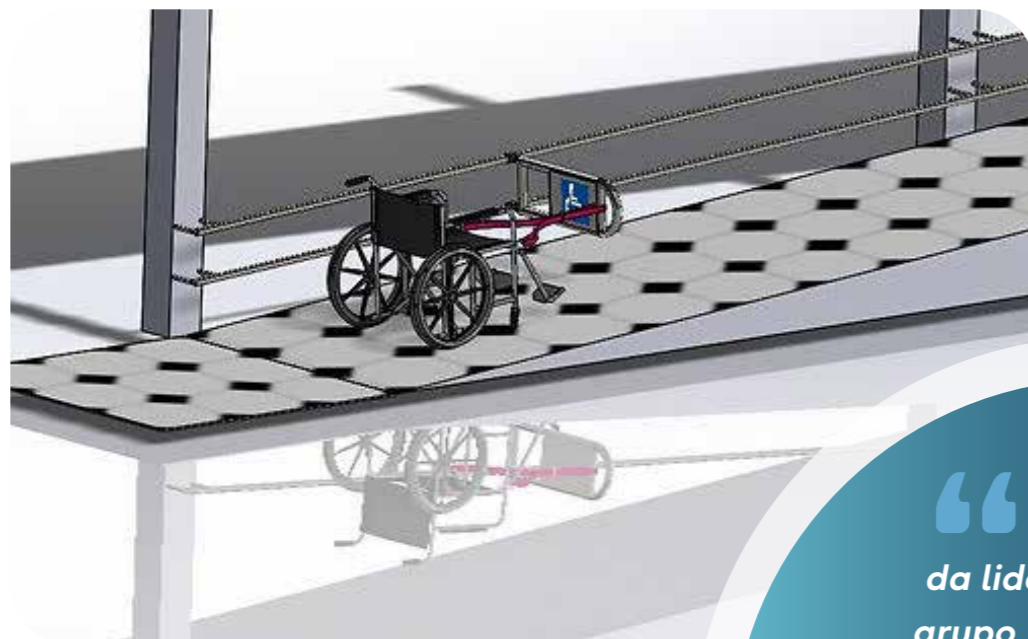


CONSTRUÇÃO DE UM ROBÔ

A partir de estudos nas aulas de Ciências da Natureza e suas Tecnologias, a professora colocou a seguinte pergunta: quais outros tipos de robôs poderão existir no futuro? Os estudantes identificaram problemas reais e desenvolveram protótipos de robôs que poderiam ajudar em situações do cotidiano.

Na primeira fase, buscou-se o máximo de informações sobre abordagens de situações, com análise do assunto a ser trabalhado para captar e entender melhor as necessidades apresentadas. A seguir foi feita uma avaliação profunda sobre o desafio proposto, com identificação de problemas reais e suas causas com base em todas as informações coletadas na fase anterior. Assim surgiu a primeira ideia concreta do produto final: a construção de um robô para ajudar no desenvolvimento de habilidades de crianças.

Os alunos usaram sua criatividade para estimular a proposição de soluções de problemas que estivessem de acordo com o contexto do tema trabalhado. Eles idealizaram algumas propostas para atingir os objetivos do projeto e então escolher o modelo mais adequado para uma implementação futura. A fase final foi o teste, determinante para verificar a entrega de forma positiva e o sucesso do projeto.



“ Fiz parte da liderança do meu grupo, e hoje trabalho no setor de projetos de uma empresa, pois desenvolvi habilidades de gestão de tempo e execução de multitarefas. ”

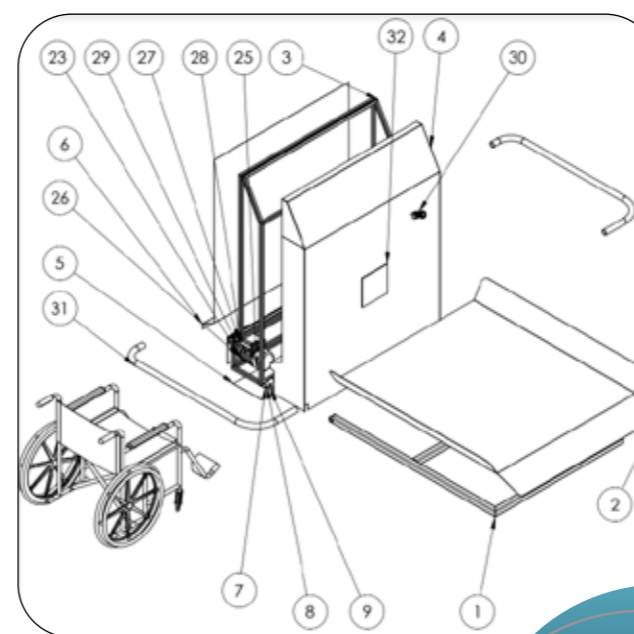
Thainá Loureiro de Oliveira
Aluna

CAPACIDADES DESENVOLVIDAS

Os alunos desenvolveram capacidades como: ler, interpretar e realizar croquis e desenhos mecânicos; compararam dados do projeto com o produto, utilizando recursos de informática básica e específica. Aprimoraram capacidades socioemocionais como proatividade, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, cumprimento de prazos e adoção de normas técnicas de saúde e de segurança do trabalho.

O planejamento previu que os jovens pesquisem sobre equipamentos e acessórios ligados à acessibilidade e à inclusão junto à indústria local e regional. Depois dessa pesquisa, eles listaram problemas que foram encontrados ou que poderão ocorrer. A partir disso, delinearam ideias e soluções práticas e inovadoras.

Ao final, os jovens entregaram: apresentação do projeto via *website*; vídeo hospedado em plataforma *on-line*; imagens renderizadas (obtidas por meio de *software* de desenho); vídeos com animações funcionais, desenvolvendo as descrições principais com tradução em Libras (opcional) e/ou legendas. Obtiveram soluções práticas e aplicáveis às pessoas com necessidades específicas, dando atenção a desafios geralmente presentes na sociedade em que estão inseridos.





SOBRE

Projeto realizado pelos alunos do curso de Aprendizagem Industrial de Desenho Mecânico, da instituição SENAI, do ano 2021.

O projeto que denominamos DARI (Dispositivo auxiliar para rampas íngremes) consiste em um mecanismo acoplado em uma rampa para facilitar o acesso de cadeirantes.

ANÁLISE DE CENÁRIO

A partir de conteúdo aprendido em aula, alunos preparam projeto por meio do qual aprendem a realizar análises do processo industrial

QUALIDADE DE MÓVEIS

Em Santa Catarina, o aquecimento do mercado e a demanda por mão de obra qualificada têm incentivado o aumento de formação profissional. No setor moveleiro, a produção industrial catarinense cresceu 2,4% em 2020. Nesse cenário, a análise da qualidade de móveis é o principal enfoque dessa situação de aprendizagem.

O projeto tinha entre seus objetivos analisar um móvel em sua amplitude, considerando possíveis falhas estruturais conforme quesitos de qualidade. Foram analisados fatores imprescindíveis para um estudo de viabilidade, a verificação de sua manutenção em várias instâncias e a análise de viabilidade de recursos financeiros, entre outros.

Como a área da qualidade trabalha normas e padrões, conhecer as normas da ABNT e certificações como a ISO 9001 foi de grande importância para os alunos, evidenciando a importância do planejamento em qualquer atividade em que se deseje atuar, principalmente em relação a empreendimento. Ressalta-se ainda a importância da pesquisa como fonte de dados e informações para o desenvolvimento do planejamento.

Larisse Sztoltz Lima
larisse.lima@edu.sc.senai.br

DOCENTE PARTICIPANTE: **Larisse Sztoltz Lima**

UNIDADE: **Mafra**

CURSO: **Aprendizagem Industrial de Controle dos Processos da Qualidade**

DURAÇÃO DO PROJETO: **Longa**





“ Pôr em prática o que aprendemos em sala é uma grande oportunidade para a carreira profissional. Agradeço à empresa e ao SENAI/SC a amizade e o ensinamento da qualidade. ”

Andrey Pauly Leandro
Aluno



Santa Catarina foi responsável por 41,3% das exportações brasileiras de móveis em 2020.

Fonte: Abimóvel

CONTEÚDO TEÓRICO ESTRUTURADO

Como o projeto foi realizado durante a pandemia, os alunos elaboraram seus trabalhos em suas próprias casas, aplicando o conteúdo aprendido em aula. Foi elaborado um cronograma de atividades para que a cada aula os estudantes tivessem tempo de elaborar conteúdo teórico, pesquisar e tirar eventuais dúvidas com a professora.

Essas foram as tarefas propostas e executadas pelos estudantes: formatação, introdução e definição do tema; escolha do problema: perguntas e hipóteses; justificativa do tema escolhido; definição dos objetivos: geral e específico; escolha de metodologia de trabalho e instrumentos; demonstração de resultados; apresentação do cronograma de trabalho e da fundamentação teórica; conclusão e considerações finais; elaboração das referências bibliográficas, dos apêndices e dos anexos; escrita do resumo em português e em inglês (*abstract*); organização de sumário, paginação, listas de tabelas e figuras; revisão, estruturação da apresentação e entrega do trabalho escrito; apresentação do trabalho.

Ao final da situação de aprendizagem, concluiu-se que a validade da realização desse projeto contribuiu para uma análise crítica continuada dos aprendizes.

PNEUMÁTICA E ESCOLA

Combinar teoria e prática é a chave desse projeto, que busca motivar futuros profissionais a aprender e se aperfeiçoar na área de eletromecânica

DESPERTAR E MOTIVAR

Diante de uma unidade curricular de imensa importância, focamos em mostrar o que os livros e a internet oferecem de conteúdo teórico, de modo a pôr a teoria em prática e despertar nos alunos a vontade de aprender cada vez mais. Algumas pessoas presenteiam crianças com blocos de montar (como Legos), e imaginam que sejam só brinquedos, mas não. Além de esses blocos serem uma brincadeira saudável e muito favorável ao desenvolvimento, proporcionam muitos aprendizados.

Pudemos perceber que tudo que é palpável, na educação, é de melhor compreensão para alunos e futuros professores. As palavras-chave nesse caso são despertar e motivar. Tínhamos à nossa disposição uma vasta biblioteca e acesso à internet para trabalhar a unidade curricular de pneumática e hidráulica.

Rio do Sul é uma cidade industrializada e que procura profissionais qualificados para atender as demandas do mercado de trabalho. Nós professores do SENAI/SC temos forte responsabilidade em incentivar os alunos a buscar se qualificar, despertando neles o desejo por crescer profissionalmente e se fortalecer na área industrial.

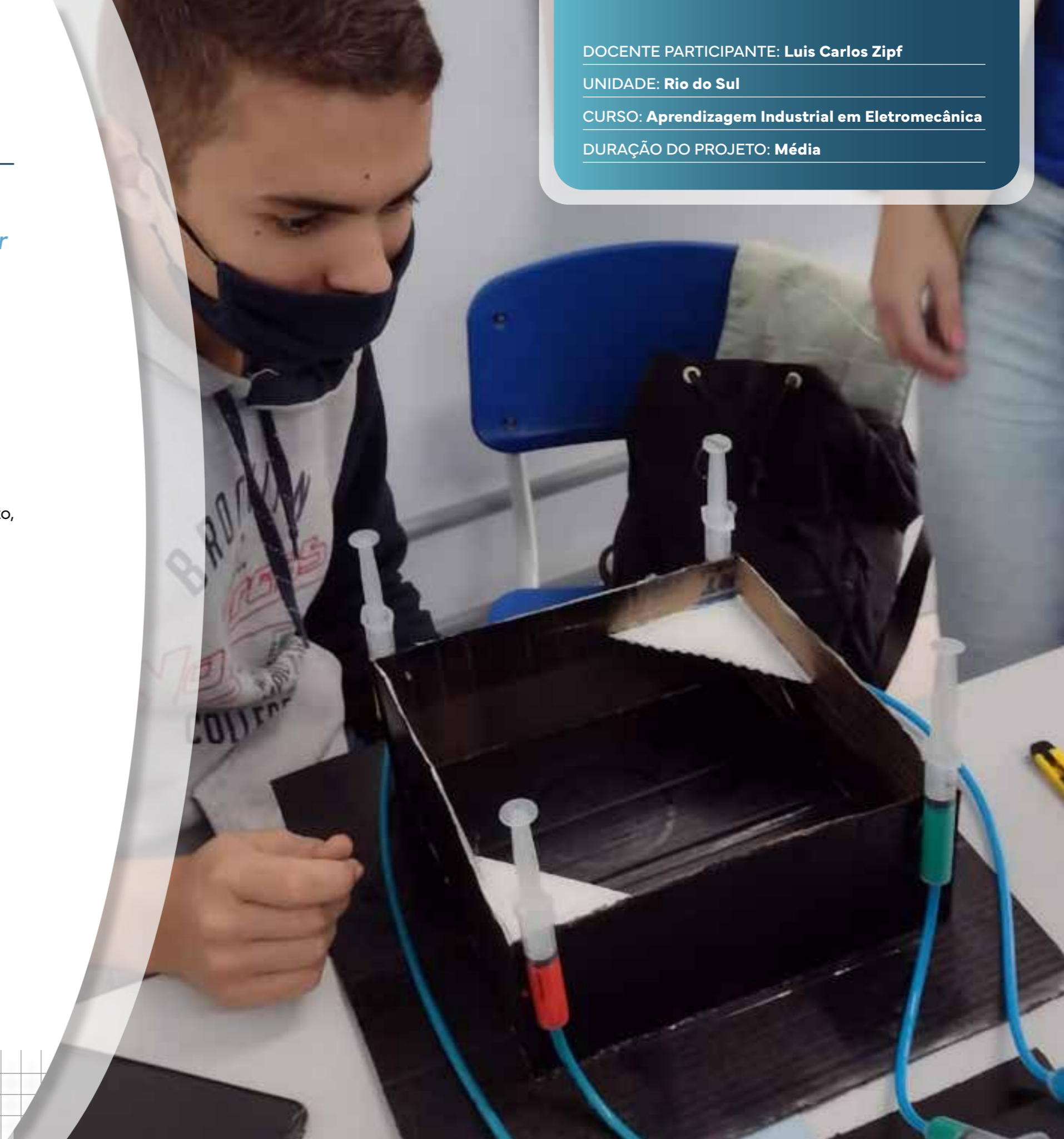
LUIS CARLOS ZIPF
luiszipf@edu.sc.senai.br

DOCENTE PARTICIPANTE: Luis Carlos Zipf

UNIDADE: Rio do Sul

CURSO: Aprendizagem Industrial em Eletromecânica

DURAÇÃO DO PROJETO: Média





“ O projeto hidráulico feito de seringas foi muito importante para o aprendizado, pois facilitou a compreensão do que estava sendo trabalhado nas aulas teóricas. ”

Pablo Augusto Marangoni Corrêa
Aluno



PAC-MAN PNEUMÁTICO

Foi preciso selecionar um dos trabalhos desenvolvidos em aula, e um que se destacou foi o Pac-Man Pneumático: bolinhas eram colocadas em um tablado com labirintos internos, e elas deveriam chegar ao centro do tablado movidas por alavancas hidráulicas (foram usadas seringas de 5 ml para levantar e baixar o tablado). O tablado foi construído sobre uma plataforma de papelão e pintado de preto.

Com palitos de espeto do tipo para churrasco, de aproximadamente 20 cm de altura, e cola, foram feitos os labirintos. Tinta branca formou os pontos brancos indicativos do caminho das bolinhas. Eles usaram quatro seringas como alavanca direcional e quatro seringas como atuadores hidráulicos que faziam a movimentação. Usaram também mangueiras de 6 mm de silicone para transportar água (o fluido do sistema) entre as alavancas e os atuadores.

Os jovens misturaram tinta na água para visualização dos movimentos dentro das seringas. Para as esferas que rolavam no tabuleiro, usaram bolas de gude ou de resina. O objetivo era as bolas saírem pelas laterais e serem levadas de volta ao centro do tabuleiro, mantendo todas lá só com a movimentação das seringas-alavanca.

FÁBRICA DE SUCOS

Ao desenvolver um projeto elétrico industrial de uma fábrica, alunos experienciam o verdadeiro significado de uma situação de aprendizagem

CAPACIDADE E COMPETÊNCIAS

A região Sul do país está geograficamente quase toda inserida na região temperada. Portanto, os estados localizados nessa região têm clima subtropical, onde as temperaturas costumam ficar abaixo da média dos termômetros nos outros estados brasileiros. Particularmente em Santa Catarina, a temperatura média anual situa-se entre 14 e 22 °C. Já a média das máximas está em torno de 24 a 27 °C nas superfícies mais elevadas do planalto catarinense e, nas áreas mais baixas, a temperatura está entre 30 e 32° C. Com esse cenário, uma empresa fabricante de sucos pretende instalar no estado uma nova planta fabril para a fabricação de sucos dos mais diversos sabores – que ficará nas atuais instalações do SENAI/SC de Tubarão.

A proposta para os alunos foi elaborar um projeto elétrico industrial composto de planta baixa, fachadas, SPDA, cargas, luminotécnico, entrada de energia industrial, memorial de cálculo e memorial descritivo da indústria. Cada equipe também elaborou uma apresentação do projeto para o gerente da fábrica. A proposta foi escolhida pois a turma já tem capacidade de desenvolver todas as etapas que contemplam as competências da UC.

ANA PAULA SIMON

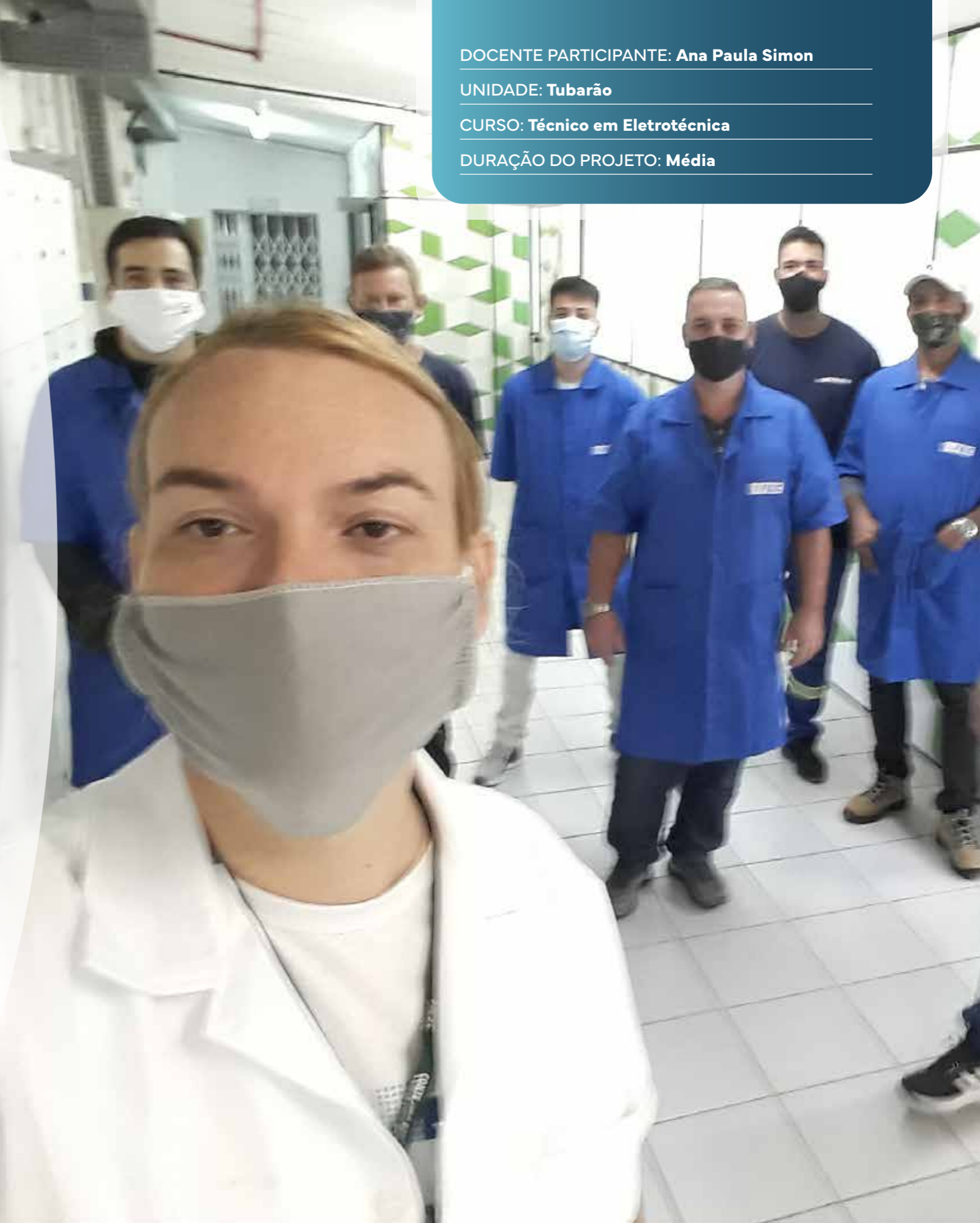
ana.simon@edu.sc.senai.br

DOCENTE PARTICIPANTE: Ana Paula Simon

UNIDADE: Tubarão

CURSO: Técnico em Eletrotécnica

DURAÇÃO DO PROJETO: Média





“ *Tivemos um grande aprendizado e engajamento da turma. Foi uma experiência inovadora que promoveu aprendizado para uma situação que podemos vivenciar na vida real.* ”

Valdir Jorge | Aluno



ELABORAÇÃO INDUSTRIAL COMPLETA

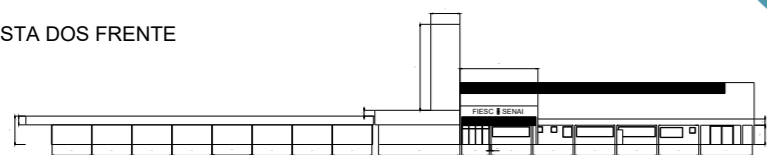
Os alunos desenvolveram todas as etapas do projeto. Fizeram os cálculos de demanda elétrica e, na sequência, elaboraram os projetos de elétrica industrial, subestação de energia, sistema de proteção contra descargas atmosféricas e projeto luminotécnico.

Além da prancha de projeto, foram trabalhados os memoriais de cálculos, os memoriais descritivos, a relação de material, assim como foi simulado o protocolo junto à concessionária de energia elétrica local. Os alunos elaboraram inclusive o Termo de Responsabilidade Técnica (TRT).

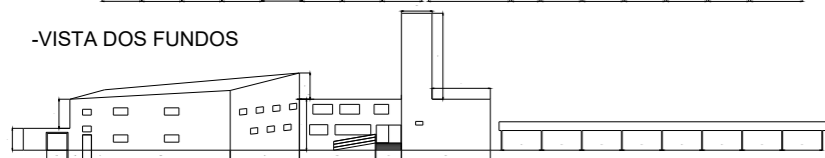
Algumas das atividades desenvolvidas foram: interpretar manuais, catálogos e textos técnicos; aplicar normas técnicas, de qualidade, de saúde e segurança no trabalho e de preservação ambiental; aplicar soluções tecnológicas tendo em vista eficiência, qualidade energética, segurança do usuário e das instalações e preservação do meio ambiente; elaborar cronograma físico e financeiro; elaborar desenhos de sistemas elétricos industriais; elaborar memorial descritivo do projeto de sistemas elétricos industriais; propor fontes alternativas de energia e soluções de eficiência energética; registrar os projetos nos órgãos competentes.



-VISTA DOS FRENTE



-VISTA DOS FUNDOS



-VISTA LATERAL ESQUERDA



PASSAPORTE LITERÁRIO

Para estimular a leitura e torná-la interessante, projeto cria passaporte em que alunos registram suas viagens pelo mundo dos livros

INTERPRETAÇÃO TEXTUAL

Todos os anos, em todas as turmas, nós nos deparamos com a dificuldade de incentivar nos adolescentes a prática da leitura e de ajudá-los a fazer bons registros acerca do que leem.

Os alunos foram motivados a perceber que estão fazendo uma viagem ao mundo da literatura de uma forma lúdica, cheia de conhecimento e resgate de habilidades como interpretar, descobrir, pesquisar, resumir e socializar. Depois, eles foram incentivados a buscar meios para apresentar os livros que leram durante o ano. Essa proposta foi escolhida como um caminho para promover a leitura e a interpretação textual de forma lúdica e prazerosa.

Na escola, o trabalho com a leitura inicia-se na Educação Infantil como forma de despertar o interesse das crianças pelos livros e estimular a imaginação. Esse processo tem continuidade nas séries subsequentes com foco na amplitude dos conhecimentos e no senso crítico.

Porém, isso se torna cada vez mais desafiador perante um mundo tão cheio de estímulos tecnológicos. Foi por essa razão que se criou o Projeto Passaporte Literário, com os alunos se envolvendo e participando de todas as atividades desenvolvidas.

KEILA RAQUEL DE SOUZA

keila.r.souza@edu.sesisc.org.br

DOCENTE PARTICIPANTE: Keila Raquel de Souza

UNIDADE: Rio do Sul

CURSO: Educação Infantil

DURAÇÃO DO PROJETO: Longa

PASSAPORTE
DA LEITURA

escola  uma
escola,
muitas
escolhas
SESI SENAI

PASSAPORTE
DA LEITURA

escola  uma
escola,
muitas
escolhas
SESI SENAI

REPÚBLICA FEDERATIVA DO LIVRO



PASSAPORTE
DA LEITURA

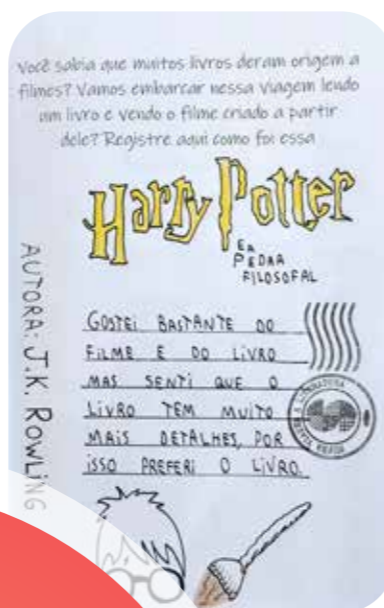
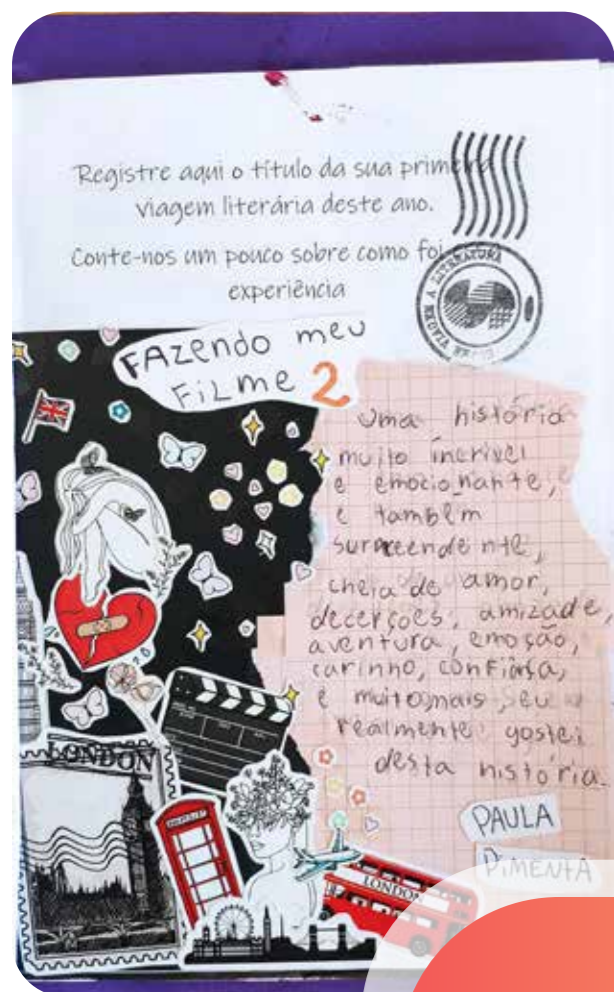
escola  uma
escola,
muitas
escolhas
SESI SENAI

REPÚBLICA FEDERATIVA DO LIVRO



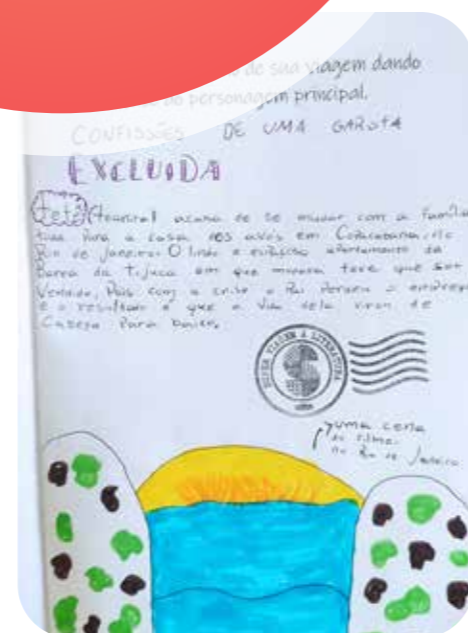
PASSAPORTE
DA LEITURA





“ Registros em forma de desenhos, poemas e mapas mentais nos incentivam a continuar nossas viagens e nos aventurar cada vez mais no mundo dos livros! ”

Karen Isabele Correia | Aluna



VIAGENS CULTURAIS

O planejamento envolvia buscar atividades lúdicas para que os alunos se sentissem motivados a ler e registrar suas viagens leitoras no passaporte, de modo a não ficarem presos apenas ao resumo dos livros. Eles realizaram pesquisas em *blogs*, *websites*, grupos de trabalhos via redes sociais, e logo começaram os registros: em forma de histórias em quadrinhos, escrevendo sobre o personagem principal, propondo um novo final para a história, entre outras atividades.

Desde a concepção da capa, tudo foi feito para que o documento realmente tivesse uma aparência de passaporte. Os alunos preencheram suas informações pessoais e acrescentaram uma foto 3x4. Havia uma página com os dez mandamentos da leitura e na sequência um roteiro de viagem, que são dicas de como fazer os registros dentro do passaporte.

Depois disso, os alunos demonstraram estar mais motivados a ler livros. Além disso, a proposta também trabalha a comunicação e a escrita. Os alunos fizeram visitas semanais à biblioteca, onde escolhiam os livros que seriam os seus próximos “destinos de viagem”. Eles tiveram o ano todo para preencher o passaporte de leitura, e cada viagem lhes dava direito a um carimbo.

O número de leitores entre 5 e 10 anos de idade aumentou de 67% (2015) para 71% (2019).

Fonte: Pesquisa Retratos da Leitura no Brasil, 2020

GELADEIRA LITERÁRIA

Alunos arrecadam livros e montam um acervo literário disponibilizado no pátio da escola: o hábito da leitura é reforçado e valorizado

VALORIZAÇÃO DA LEITURA

Observando que os alunos ficavam com tempo livre esperando seus pais buscá-los na escola, surgiu a ideia de disponibilizar um acervo de livros no pátio. Assim, eles poderiam passar esse tempo lendo. Depois ampliou-se o período para a hora do intervalo, e assim procurou-se motivar nos alunos o hábito da leitura.

Outro objetivo era integrar os conteúdos estudados em sala de aula, mobilizando os estudantes a arrecadar e montar o acervo literário. Desse modo, os alunos poderiam ainda ampliar seu repertório cultural, de linguagem e comunicação, pensamento crítico e protagonismo social.

Foram feitos estudos sobre arte e literatura, como gêneros e períodos literários, e visitas à biblioteca. Outras atividades organizadas foram leituras, campanha de arrecadação de livros, eventos para o lançamento da geladeira literária e apresentações das obras estudadas nas formas de teatro, paródia e exposição artística.

Como resultados, pôde-se observar integração entre os alunos, participação em todo o processo de desenvolvimento do projeto, motivação para a leitura e senso de responsabilidade, motivada pelo cuidado com o acervo que eles mesmos construíram.

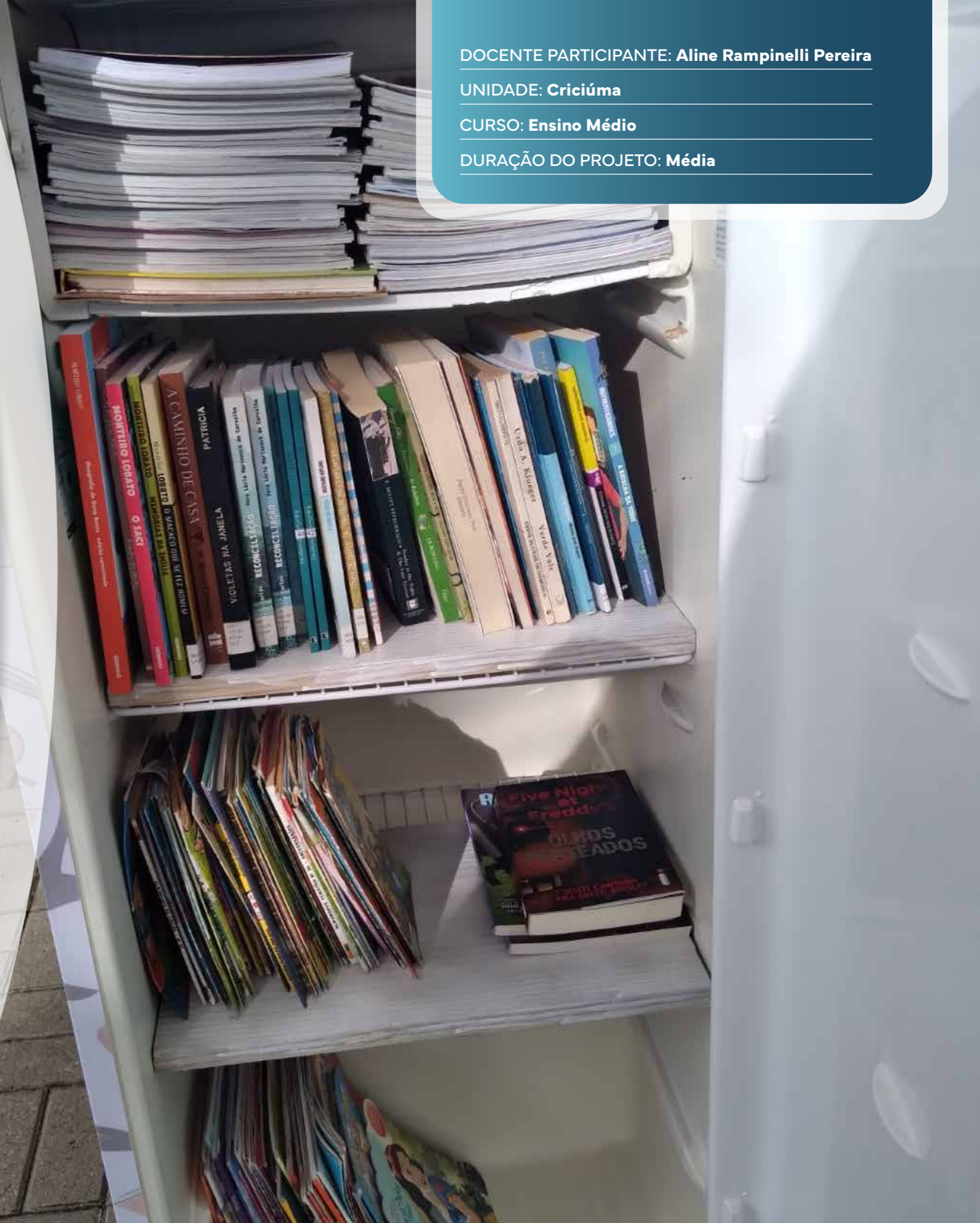
ALINE RAMPINELLI PEREIRA
aline.r.pereira@edu.sesisc.org.br

DOCENTE PARTICIPANTE: Aline Rampinelli Pereira

UNIDADE: Criciúma

CURSO: Ensino Médio

DURAÇÃO DO PROJETO: Média





“ Por causa do projeto tivemos integração das turmas, com união entre os colegas para desenvolver a proposta. A geladeira literária é muito útil para todas as turmas. ”

Pedro Henrique Andrade
Maciel | Aluno



Segundo a pesquisa Retratos da Leitura no Brasil, apenas 52% dos brasileiros têm o hábito da leitura.

Fonte: Instituto Pró-livro (2020)

PROXIMIDADE COM A LITERATURA

Primeiramente, os alunos estudaram sobre arte e literatura. Visitaram a biblioteca da escola e escolheram títulos de seu interesse para ler. Organizaram e apresentaram trabalhos sobre os livros, falando das obras, de autores, personagens, enredos, discutindo temas polêmicos, observando quando havia críticas sociais, como se davam as resoluções de conflitos dos enredos e quais eram, segundo eles próprios, os pontos negativos e positivos dos livros lidos.

Os alunos estudaram gêneros literários, como prosa e poesia, literatura moderna e contemporânea, as características que marcaram os diferentes períodos literários e fizeram suas considerações em apresentações individuais.

Foi conduzido um trabalho sobre a obra *A moreninha*, romance escrito pelo autor brasileiro Joaquim Manuel de Macedo e publicado em 1844. Os alunos organizaram-se em grupos e apresentaram: enredo, contexto histórico, escola literária à qual o romance pertence e dois grupos fizeram uma encenação teatral com base no enredo do livro.

Houve ainda uma campanha de arrecadação de livros para compor o acervo da geladeira literária, realizada na escola entre alunos e funcionários, e o evento de lançamento da geladeira.

VÁRIAS FORMAS DE LINGUAGEM

Incentivo à leitura foi um dos objetivos do projeto, que ainda levou estudantes a escrever seus próprios livros, depois lançados em uma noite de autógrafo

PAPEL DE LEITORES

Procuramos sempre oferecer oportunidades para que as crianças tenham acesso a diferentes gêneros textuais, como poesias, tradução oral (parlendas, trava-línguas, cantigas), de modo a ampliar seu repertório linguístico, tornando-as mais interativas e criativas em produções coletivas e individuais.

O objetivo era que os estudantes vivenciassem o papel de leitores mesmo antes de saber ler propriamente (decodificar letras e palavras). Para isso, foram feitas brincadeiras com palavras e gestos favorecendo expressão oral e corporal. Todas as famílias foram convidadas a participar do processo. As atividades envolviam pesquisas e resgate de histórias, contos, parlendas e cantigas do tempo de pais e avós, para promover a interação da criança tanto no ambiente escolar como em casa.

Foram realizadas atividades que envolviam toda a comunidade escolar e as famílias. Houve interação entre as turmas, troca de experiências, contações de histórias, socializações de trabalhos e espaços organizados para a livre exploração, varal de poemas, escrita coletiva de livro e noite de autógrafos.

FERNANDA GOULARTE DA SILVA

fernanda.g.silva@edu.sesisc.org.br

DOCENTE PARTICIPANTE: **Fernanda Goularte da Silva**

UNIDADE: **Lages**

CURSO: **Ensino Fundamental**

DURAÇÃO DO PROJETO: **Longa**





“ *Estudantes em fase de alfabetização tiveram contato com diferentes tipos textuais, o que aguçou sua curiosidade, o gosto pela leitura e sua imaginação.* ”

Jéssica Corrêa | Auxiliar de sala



ESCRITORES SOLIDÁRIOS

O interesse pela leitura e pelos livros deu início ao projeto. A primeira etapa foi construir um cantinho da leitura. Foram confeccionadas estantes com caixa de papelão, cortinas de TNT e móveis, para que ficasse um espaço acolhedor. Fantoches, varal de poesias e histórias em quadrinhos também foram atividades que integraram o projeto.

Rodas de leitura motivaram ações sociais, como a confecção, com alguém da família, de cachecóis que foram enviados a um lar de idosos junto com cartinhas carinhosas escritas e ilustradas por eles, e uma mobilização para apoiar o Projeto Ajude um Animal de Rua, em que os estudantes levavam ração, água e faziam a limpeza nas casinhas comunitárias, promovendo empatia e responsabilidade pelos animais. Teve ainda livros que auxiliaram aprendizados em outras disciplinas, cultivo de plantas, trabalho com lendas regionais e baile à fantasia com direito a banquete.

Simultaneamente aconteceu a escrita dos livros coletivo e individual, com os estudantes escrevendo e ilustrando sua própria história, que foi publicada, encerrando o projeto com uma noite de autógrafos na presença dos familiares.

UMA VIAGEM PELO BRASIL

Projeto incentiva o respeito às diferenças culturais apresentando as cinco regiões brasileiras, com suas características marcantes e seus pontos turísticos

CULTURAS DIFERENTES

Observando o interesse das crianças a respeito do meio de transporte metrô, como lugares onde ele pode ser encontrado, percebemos que o grupo gostaria de estudar as cidades grandes do Brasil e sua localização. Estudamos o mapa, identificamos onde fica a cidade em que moramos, exploramos e destacamos as cinco regiões do país e resgatamos valores, conhecendo culturas diferentes das nossas, fazendo uma incrível viagem pelo Brasil.

A execução do projeto incluiu propostas que envolveram as famílias, pesquisas relacionadas ao tema feitas na internet e em livros sobre a cultura, a culinária, as belezas e os pontos turísticos brasileiros. Foram realizadas atividades ao ar livre na escola e em casa, experiências que exploraram a importância da preservação da natureza.

Fez parte do projeto a criação de jogos educativos e de um cantinho na escola, além de um carro feito de materiais alternativos, valorizando o fazer artístico para confeccionar obras que simbolizam as características estudadas e escolhidas pela turma para representar cada região.

FABIANA NORILLER E KEITY DRECHSLER

fabiana.noriller@edu.sesisc.org.br / keity.drechsler@edu.sesisc.org.br

DOCENTES PARTICIPANTES: **Fabiana Noriller e Keity Drechsler**

UNIDADE: **São Bento do Sul**

CURSO: **Educação Infantil**

DURAÇÃO DO PROJETO: **Curta**





“ Crianças têm desejo de descobrir diferentes lugares. Com o projeto, oportunizou-se aos alunos conhecer diferentes lugares, ainda que não tenham estado neles efetivamente. ”

Adriana Maria Buttechewitz Wiatek
Coordenadora de educação



BRINCADEIRAS EDUCATIVAS

As crianças estudaram como e por que o país foi dividido nas cinco macrorregiões e quais critérios foram utilizados para essa classificação. Cada região foi trabalhada individualmente, incluindo características como danças e pratos típicos, brincadeiras e pontos turísticos. Os alunos estudaram o mapa do Brasil com suas regiões e os estados que as compõem e analisaram os diferentes “sotaques” na oralidade das pessoas que vivem em cada uma delas.

Foi solicitada como tarefa uma pesquisa sobre as brincadeiras que os pais da turma faziam quando eram crianças para, depois, comparar essas brincadeiras com as que estão em destaque atualmente na região Sul. As crianças fizeram um gráfico de quais são as brincadeiras das famílias da turma e depois escolheram algumas para brincar juntos. Elas foram convidadas a trazer e compartilhar uma foto sua passeando em um lugar do Brasil; desenharam e coloriram um mapa grande do país, destacando as cinco regiões, e fixaram nele essas fotos. Outra tarefa foi confeccionar jogos de mesa e esculturas utilizando materiais alternativos que simbolizam cada região do Brasil. Também foi confeccionado um carro de papelão para realizar uma “viagem” pelo país.

AVENTURAS DA ÁFRICA

Aprender sobre os animais selvagens da savana africana despertou nas crianças o gosto pela pesquisa e a noção de preservação do meio ambiente

CULTURA DE UM CONTINENTE

O tema do projeto foi inspirado na música *Viajar pelo Safari*, do Mundo Bitá. A partir das rodas de conversa sobre os animais mencionados na música, surgiu o interesse de descobrir mais sobre a fascinante fauna africana.

Por meio de diferentes fontes de pesquisa, pudemos oferecer um conhecimento básico sobre a vida animal e suas principais características, bem como sobre a região a que pertencem esses animais, além de conhecer toda a cultura do continente.

O projeto permitiu às crianças ampliar seu fazer artístico com produções manuais, construção e criação usando materiais alternativos. Elas entenderam a importância de respeitar os seres vivos que nos cercam e de defender o meio ambiente.

A partir da exploração de imagens e do reconhecimento de características próprias da savana africana, os alunos ampliaram seus conhecimentos geográficos, identificando onde fica a África, bem como por que alguns animais só são encontrados naquele continente. Foi uma experiência muito rica, cheia de momentos que ficarão registrados para sempre.

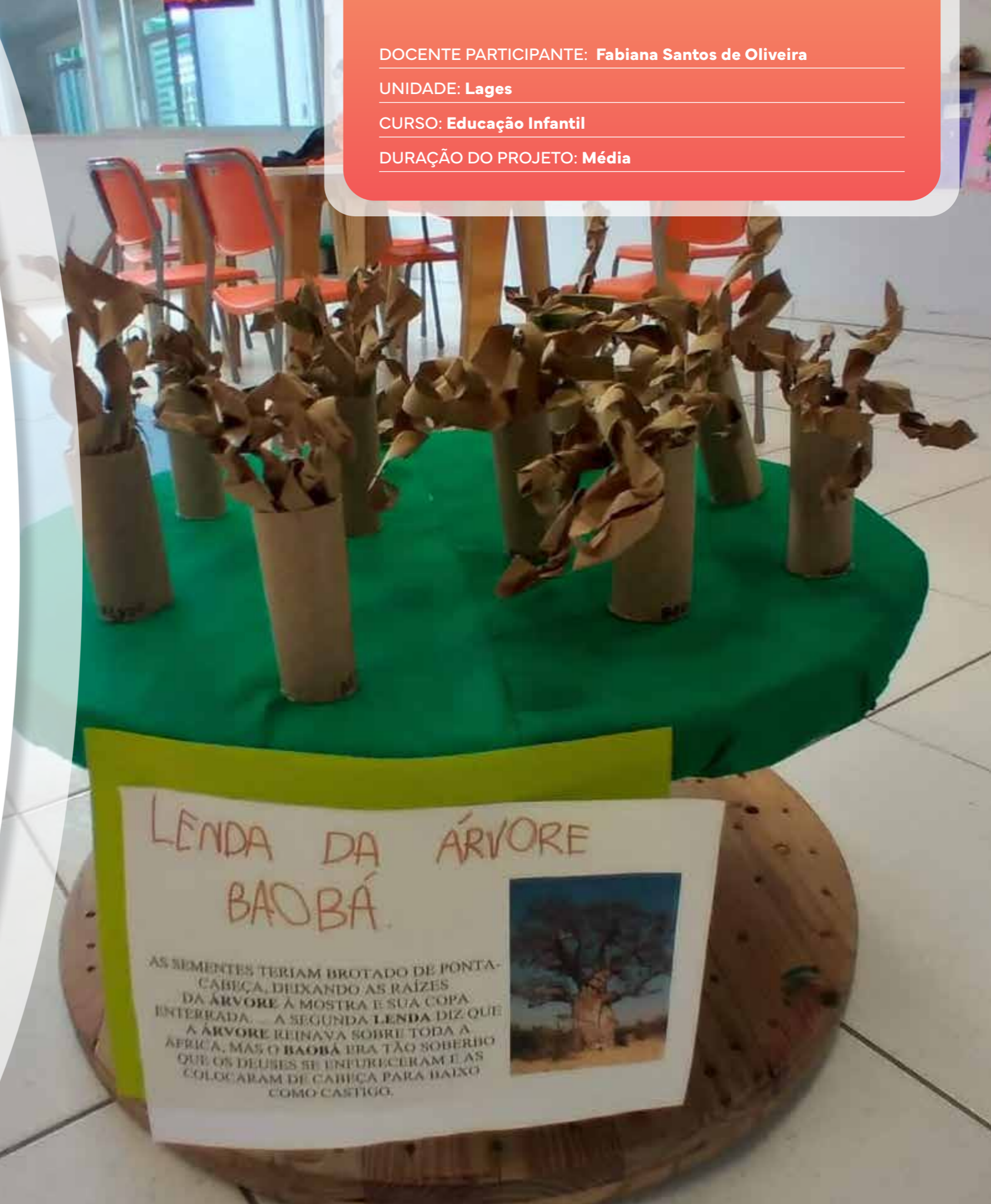
FABIANA SANTOS DE OLIVEIRA
fabiana.oliveira@edu.sesisc.org.br

DOCENTE PARTICIPANTE: Fabiana Santos de Oliveira

UNIDADE: Lages

CURSO: Educação Infantil

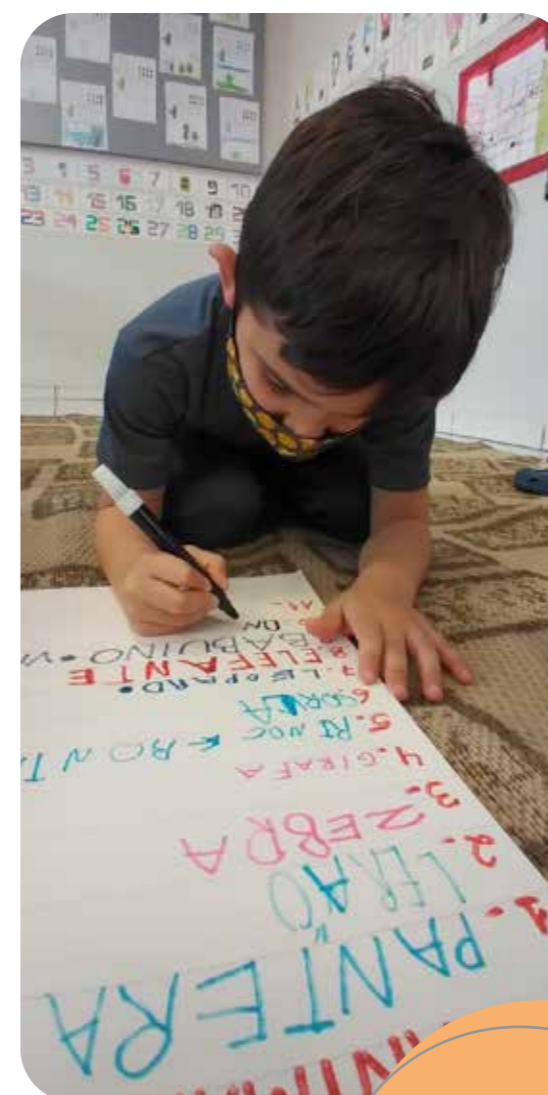
DURAÇÃO DO PROJETO: Média





“ Os alunos viveram um verdadeiro safári, aprendendo sobre fauna, cultura, culinária e brincadeiras da África. Acima de tudo, exercitaram o respeito à diversidade cultural. ”

Leticia de Barros Steinck
Auxiliar de sala



JOIAS AFRICANAS

O projeto iniciou com a exploração do globo terrestre e as crianças pesquisando onde fica a África. Elas perceberam, através do globo e do mapa mundi, que a África fica longe do nosso país. A partir daí surgiram muitos questionamentos sobre o tema do projeto. Foram exibidos vídeos sobre os animais da África e depois os estudantes fizeram o registro desses animais no cartaz coletivo.

Construíram animais com material alternativo e fizeram uma pintura coletiva de animais em tamanho real. A partir de diversas pesquisas, as crianças escolheram algum animal da África, investigaram curiosidades sobre eles e socializaram seus achados com o grupo. Também foram trabalhados livros, como *O cabelo de Lelê*, de Valéria Belém, e *Flávia e o bolo de chocolate*, de Míriam Leitão.

As crianças conheceram joias africanas e a importância delas naquele país, e depois produziram seus próprios colares. Descobriram a importância das máscaras africanas e confeccionaram máscaras com papel colorido. Depois, com a ajuda de familiares, confeccionaram uma máscara para o grande baile de máscaras. Também aprenderam a história da boneca Abayomi e, com a ajuda das famílias, confeccionaram suas próprias Abayomis.

BIBLIOGRAFIA E ICONOGRAFIA

Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial. Departamento Nacional. **Metodologia SENAI de educação profissional**. Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial. Departamento Nacional. Brasília: SENAI/DN, 2019. 176 p.

Shutterstock – páginas 7 e 8.

Acervo FIESC e acervo SESI/SC e SENAI/SC – demais fotos publicadas neste livro.



Serviço Social da Indústria
PELO FUTURO DO TRABALHO



Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial
PELO FUTURO DO TRABALHO