

# Melhores Práticas Docentes com o uso de Tecnologias Digitais



## **Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial - Senac**

### **Conselho Nacional**

#### **Presidente**

José Roberto Tadros

### **Departamento Nacional**

#### **Diretor-Geral (interino)**

Marcus Vinicius Machado Fernandes

#### **Diretora de Educação Profissional**

Anna Beatriz Waehneltd

#### **Diretora de Operações Compartilhadas**

Girleny Viana

#### **Diretoria de Unidades Pedagógicas**

Marilene da Conceição Siqueira Delgado

#### **Elaboração de Conteúdo**

Gerência de Tecnologias e Desenhos Educacionais.

#### **Coordenação Editorial**

Gerência de Marketing e Comunicação

#### **Normalização**

Gerência de Educação Corporativa

Senac. Departamento Nacional.

Melhores Práticas Docentes com o uso de Tecnologias 2024

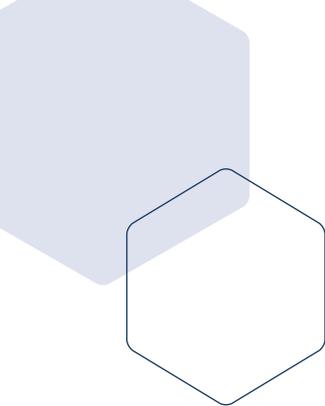
/ Senac, Departamento Nacional. – Rio de Janeiro:

Senac, Departamento Nacional, 2024.

1. Metodologia ativa. 2. Tecnologia digital. 3. Boas práticas. 4. Inteligência Artificial. 5. Educação

# Sumário

METAMostra Senac de Turismo em Alagoas	7
Tecnologia em Prol da Inclusão: Personalização da Aprendizagem por meio do Tinkercad e Impressão 3D	8
Simulação Realística em Saúde Mental	9
Senac Saúde	10
RH Conexão: Desenvolvendo Talentos, Conectando Pessoas	11
Estoque 3D - Visualizando o Sucesso na Gestão de Armazéns	12
Aplicativo para Controle de Alimentação nas Obras	13
Google Earth como Ferramenta para Construção de Roteiro Turístico	14
Fábrica de Software: Inovação e Soluções Reais para a Comunidade e o Mercado de Trabalho	15
TDIVERSO - Visita a Ambientes Digitais para EAD	16
SuperLab Terra do Sol	17
Segurança 4.0: Tecnologia Digital a Serviço do Gerenciamento de Riscos Ocupacionais	18
Os 17 ODS Desenvolvimento de Protótipos de Soluções Utilizando Canva, CorelDraw, Office 365	19
WebQuest Comunicação e Documentação Empresarial	20
Meu Açaí Ponto Com	21
Implementação da Infraestrutura de Redes de Computadores na Associação de Moradores do Bairro Morada do Sol, em Picos-PI	22
Habilidades Inclusivas e Digitais no Curso Técnico em Óptica	23
Senac DEV BOOTCAMP	24



# Prefácio

Pela primeira vez promovemos esta ação nacional para celebrar e compartilhar práticas docentes inovadoras no uso de tecnologias digitais. Desde o início sabíamos do valor dessa iniciativa, mas ao acompanhar cada um dos trabalhos apresentados, tivemos a certeza de sua importância e do enorme potencial de impacto que ela pode ter em todo o país. Esse compartilhamento de práticas tem o poder de inspirar uma transformação profunda na educação nacional.

O que cada um dos inscritos trouxe é muito especial e único. E o mais bonito é o que é único se multiplica ao ser compartilhado, alcançando outros docentes, outras salas de aula e outras vidas. É por isso que iniciativas como esta são tão valiosas. Agora, por meio desta publicação, estas práticas terão um alcance ainda maior e assim ampliamos a força dessa rede de educadores inovadores.

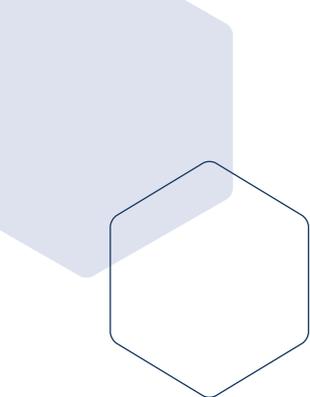
Acreditamos que, como instituição de educação, nosso papel é colocar os docentes como protagonistas desse movimento, não apenas educando seus alunos, mas também seus pares, inspirando e colaborando para elevar o padrão da educação profissional do Senac.

Temos um desafio, nós, educadores que não nascemos na era digital, integrar as tecnologias de forma cada vez mais natural em nossas práticas pedagógicas. Os 18 projetos finalistas que reunimos aqui não são apenas um reconhecimento ao esforço empreendido, mas uma forma de inspirar muitos outros professores a seguirem o mesmo caminho. Cada prática compartilhada aqui tem o potencial de ser o início de algo maior, algo que impacta não apenas aquele centro de educação profissional, mas comunidades inteiras.

Quero, do fundo do coração, agradecer a cada um de vocês que participaram desta jornada. Vocês não são apenas convidados, são atores fundamentais nesse movimento de transformação. Voltem para suas comunidades escolares levando tudo o que vivenciaram, inspirem outros colegas, incentivem-nos a participar e continuem fazendo a diferença. Este é só o começo.

Com muita gratidão e com a certeza de que estamos no caminho certo, espero que este e-book seja mais uma ponte para conectar ideias, inspirar práticas e transformar vidas.

**Daniela Papelbaum**  
Gerente de Tecnologias e Desenhos Educacionais



# Introdução

O Edital de Reconhecimento de Melhores Práticas Docentes com o uso de Tecnologias Digitais reflete o compromisso do Senac em identificar, valorizar e disseminar iniciativas pedagógicas que integram tecnologias digitais à formação profissional de forma eficaz e alinhada às demandas contemporâneas. O edital reforça a relevância de adaptar o ensino às transformações constantes da sociedade e do mercado.

As práticas inscritas demonstram a habilidade dos educadores em conectar competências pedagógicas às necessidades do setor produtivo, promovendo o protagonismo dos estudantes no processo de aprendizagem. O edital reafirma os pilares do Modelo Pedagógico Senac (MPS), destacando como práticas concretas podem redefinir o papel do professor e transformar a sala de aula em um espaço interativo, colaborativo e conectado à realidade.

A tecnologia digital, nesse contexto, não é apenas uma ferramenta, mas um elemento que potencializa estratégias reflexivas e participativas. Os projetos finalistas mostram como o uso estratégico de plataformas *on-line*, ambientes virtuais de aprendizagem, aplicativos interativos e até mesmo soluções de realidade virtual pode intensificar a interação, o engajamento e a personalização do ensino do Oiapoque ao Chuí. Essas atividades contribuem para fortalecer a autonomia, criatividade e capacidade de decisão dos estudantes, alinhando a prática educativa às demandas sociais, culturais e profissionais.

Os critérios de avaliação do edital foram cuidadosamente definidos para refletir os valores e objetivos do Senac. Cada Departamento Regional inscreveu suas práticas, que precisavam estar em execução há pelo menos seis meses e no máximo três anos. Além disso, era indispensável que as iniciativas evidenciassem o uso estratégico de tecnologias digitais em sua concepção e execução.

O processo avaliativo atribuiu maior peso à fundamentação metodológica, com destaque para a aplicação do ciclo de ação-reflexão-ação e para as marcas formativas da instituição. Outro critério importante foi a originalidade no uso da tecnologia, reconhecendo propostas inovadoras na integração de recursos digitais ao processo pedagógico. Também foram avaliados a estruturação da prática relatada, a promoção da aprendizagem integradora e o protagonismo dos estudantes.

A avaliação foi conduzida em três etapas. Na primeira, cada Departamento Regional realizou um mapeamento interno para identificar as ações mais representativas. Na etapa seguinte, o Departamento Nacional reuniu uma banca de especialistas para selecionar os projetos mais promissores. Por fim, na etapa nacional, uma comissão formada por especialistas, incluindo membros externos, assegurou diversidade e rigor na análise dos finalistas.

Mais do que uma premiação, este edital celebra o papel transformador da educação profissional brasileira. Ele destaca a capacidade de docentes e equipes pedagógicas de converter desafios em oportunidades, promovendo a integração entre inovação tecnológica e metodologias pedagógicas para gerar um impacto concreto na vida dos estudantes e na sociedade.

Os 18 projetos finalistas aqui apresentados são um testemunho da diversidade, criatividade e compromisso com a excelência pedagógica em diferentes regiões do Brasil. Eles evidenciam como as especificidades regionais, aliadas aos princípios que orientam esta iniciativa, enriquecem o fazer educacional e fortalecem ainda mais o papel do Senac como referência em educação profissional.

Convidamos todos a explorar cada relato apresentado e a refletir sobre o potencial transformador de uma educação que integra inovação, práticas pedagógicas de qualidade e experiências regionais. Este é mais um marco significativo na trajetória do Senac, que, ao longo de 79 anos, consolida sua missão de oferecer uma educação profissional sintonizada com as transformações globais e com as nossas riquezas locais.

#### **Equipe de Tecnologias Educacionais**

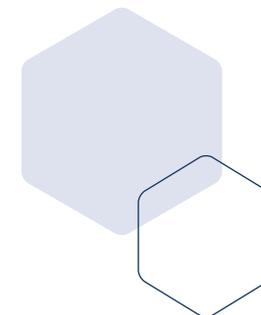
Arthur William Santos

Fabiano Machado

Felipi Marques

Matheus da Silva Pinho

Roberto Farias



Prática Docente  
Núcleo Corporativo: Nordeste

## METAMostra Senac de Turismo em Alagoas

Thiago Bicalho | thiagoe.bicalho@al.senac.br  
Técnico em Hospedagem/Turismo  
CEP Gastronomia e Turismo - Senac Alagoas

### Marcas Formativas

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

### Contexto da situação de aprendizagem

O Projeto METAMostra Senac de Turismo em Alagoas foi desenvolvido na unidade curricular “Prestar informações turísticas no meio de hospedagem” do curso Técnico em Hospedagem do CEP Gastronomia e Turismo, onde os estudantes criaram um ambiente virtual no Metaverso para divulgar o patrimônio cultural e ambiental das sete regiões turísticas de Alagoas e de sua capital Maceió. A iniciativa valorizou o empreendedorismo social e a preservação cultural.

O Modelo Pedagógico Senac - MPS propõe aos estudantes o desenvolvimento de competências para impactar a vida pessoal e profissional. Considerando o potencial turístico de Alagoas, atrelado aos desafios sociais, ambientais e econômicos do estado, o projeto surgiu para desenvolver a valorização do patrimônio cultural e ambiental. Durante as aulas, os estudantes manifestaram insatisfação com o descaso público e decidiram criar a METAMostra no Metaverso, promovendo pesquisas e soluções inovadoras compartilhadas com a comunidade local e outros estudantes.



### < Protagonismo do aluno >

A METAMostra de Turismo em Alagoas no Metaverso promoveu o protagonismo dos alunos ao incentivar a organização e execução do evento. Eles pesquisaram atrativos culturais, criaram conteúdos interativos e inovadores e usaram tecnologias digitais, desenvolvendo habilidades técnicas e criativas. O Metaverso, como plataforma dinâmica, estimulou a colaboração, o trabalho em equipe e a troca de ideias, enquanto a adaptação das informações turísticas para o formato digital fomentou a inovação. Essa experiência imersiva e a responsabilidade por um evento de alta qualidade tornaram a aprendizagem mais significativa, engajante e impactante no desenvolvimento profissional dos estudantes.

### < Uso da tecnologia >

A METAMostra SENAC de Turismo em Alagoas destacou o uso da tecnologia ao integrar o metaverso na aprendizagem. Os alunos criaram um ambiente virtual realista para simular atendimentos a turistas utilizando a ferramenta Spatial, que permite construir espaços tridimensionais colaborativos. Essa escolha possibilitou a interação por avatares e o compartilhamento de informações sobre patrimônios culturais e ambientais. O processo envolveu pesquisa, produção de textos explicativos e apresentação de destinos turísticos no ambiente digital. A experiência no metaverso promoveu aprendizado prático e estimulante, desenvolvendo habilidades digitais essenciais, criatividade e inovação, alinhadas às demandas do mercado contemporâneo.



# Tecnologia em Prol da Inclusão: Personalização da Aprendizagem por meio do Tinkercad e Impressão 3D.



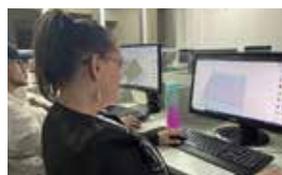
Evandro Mineiro | [evandro.mineiro@mg.senac.br](mailto:evandro.mineiro@mg.senac.br)  
Técnico em Informática  
CEP Betim/MG

## Marcas Formativas

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

## Contexto da situação de aprendizagem

Na Unidade Curricular 14: “Manipulação e Otimização de Imagens Vetoriais, bitmaps gráficos e elementos visuais de navegação web”, os alunos exploraram a criação e exportação de imagens vetoriais em SVG para uso na web. A introdução da impressora 3D como recurso didático abriu novas possibilidades, propondo um desafio de aplicação de conceitos de imagens vetoriais para web em uma nova mídia: a impressão 3D. Os alunos utilizaram suas habilidades em desenho vetorial para criar imagens tridimensionais com o objetivo de produzir um protótipo de livro tátil com imagens em alto relevo e textos em braille, promovendo a inclusão de pessoas com deficiência visual. Este processo envolveu a adaptação de imagens 2D para 3D, mantendo a legibilidade e a acessibilidade. A situação de aprendizagem abordou a adaptação de habilidades para produção de materiais acessíveis em 3D, desafios na exportação de arquivos e otimização do design para acessibilidade em mídia tátil. Um desdobramento foi a criação de jogos inclusivos, utilizados como ferramenta de promoção da empatia e reflexão sobre inclusão nos cursos de tecnologia, na comunidade do CEP Betim e em eventos externos.



## < Protagonismo do aluno >

O protagonismo dos alunos foi crucial para o êxito do projeto. Eles sugeriram ideias, incluindo o desenvolvimento do protótipo de livro tátil, participaram ativamente das decisões técnicas, modelaram páginas, usaram criatividade na resolução de problemas e contribuíram para o desenvolvimento de técnicas e fluxo de trabalho. Um aluno até comprou sua própria impressora e está empreendendo, o que demonstra o impacto transformador do projeto.

## < Uso da tecnologia >

O projeto integrou diversas tecnologias: software de desenho vetorial Inkscape, plataforma Text2Braille3d (IFRS) para geração de textos em braille, software de modelagem Tinkercad e Ultimaker Cura para geração do arquivo gcode para impressão 3D. Essa combinação de ferramentas foi essencial para concretizar o projeto, permitindo que os alunos explorassem desde o design inicial até a produção final do protótipo tátil.



Prática Docente  
Núcleo Corporativo: Norte/Centro-oeste

## Simulação Realística em Saúde Mental

Gabriela Silva | gabriela.silva@ms.senac.br/ Turismo  
Técnico em Hospedagem  
CEP Três Lagoas - Senac Mato Grosso do Sul

### Marcas Formativas

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

### Contexto da situação de aprendizagem

O projeto Simulação Realística em Saúde Mental foi desenvolvido na unidade curricular “Prestar assistência de enfermagem em saúde mental”, do curso Técnico em Enfermagem. O foco do projeto é compreender as alterações cerebrais provocadas pelo uso de drogas, com ênfase nas alterações das pupilas. Para isso, os alunos utilizaram o Boneco Simulador Hall, que permite a simulação realística da avaliação pupilar e de crises convulsivas. Esta prática proporcionou uma experiência rica e prática para o conhecimento e desenvolvimento dos alunos, alinhando-se aos princípios do Modelo Pedagógico Senac (MPS), que visa o desenvolvimento de competências que impactam a vida pessoal e profissional dos estudantes.



### < Protagonismo do aluno >

A Simulação Realística em Saúde Mental promoveu o protagonismo dos alunos ao envolvê-los ativamente na criação e execução das simulações clínicas. Os estudantes foram responsáveis por interpretar as alterações pupilares e conduzir intervenções de enfermagem apropriadas durante as crises convulsivas simuladas. Essa abordagem incentivou a autonomia, o pensamento crítico e a capacidade de tomada de decisões em situações realistas, preparando os alunos para desafios profissionais futuros.

### < Uso da tecnologia >

O projeto destacou o uso da tecnologia através da integração do Boneco Simulador Hall no processo de aprendizagem. Este simulador permite replicar condições clínicas específicas, como alterações pupilares e crises convulsivas, proporcionando aos alunos uma experiência prática e imersiva. A utilização dessa ferramenta tecnológica promoveu a aprendizagem experiencial, permitindo que os estudantes aplicassem teorias e conceitos em situações práticas e realistas, desenvolvendo habilidades técnicas e digitais essenciais para o mercado de trabalho contemporâneo.



Prática Docente  
Núcleo Corporativo: Sul/Sudeste

## Senac Saúde

Marcelo Frederico Slabcouski Branco Garcia  
marcelo.garcia@docente.pr.senac.br  
Técnico em Informática  
Unidade de Educação Profissional e Tecnológica Caiobá - Paraná

### Marcas Formativas

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

### Contexto da situação de aprendizagem

O Projeto Senac Saúde, desenvolvido pelo curso Técnico em Informática do Senac Caiobá, surgiu como entrega do projeto integrador para atender uma demanda do curso Técnico em Enfermagem. O objetivo é oferecer uma plataforma digital de simulação dos processos de atendimento em saúde, proporcionando experiências de aprendizagem alinhadas à realidade profissional para ambos os cursos. A plataforma desenvolvida possibilita o acesso a prontuários e outras informações essenciais, aproximando os estudantes das condições e ferramentas encontradas em ambientes como Unidades de Pronto Atendimento e Unidades Básicas de Saúde. Estruturado como um tema gerador no planejamento integrado, o projeto seguiu o modelo de aprendizagem baseada em projetos. Os estudantes de tecnologia da informação e comunicação mobilizaram as competências desenvolvidas para criar um produto que beneficia a formação pedagógica em saúde. Mais do que uma aplicação técnica, o projeto propõe uma solução prática para uma necessidade educacional, permitindo aos alunos uma experiência contextualizada e significativa que aprimora sua formação e prepara para desafios reais no ambiente de trabalho.



### < Protagonismo do aluno >

Os estudantes protagonizaram todas as etapas de desenvolvimento do projeto, desde a definição de requisitos do software até a implementação das funcionalidades. O trabalho em equipe foi constante, reunindo estudantes de áreas distintas com responsabilidades também diferentes. Durante o processo, analisaram necessidades dos usuários, avaliaram soluções e tomaram decisões fundamentadas em dados, enfrentando desafios técnicos e de usabilidade. Essa experiência fortaleceu o pensamento crítico e a capacidade de tomada de decisões estratégicas, oferecendo uma prática profissional relevante para o mercado.

### < Uso da tecnologia >

O desenvolvimento da plataforma empregou tecnologias em alta demanda no mercado, como HTML, CSS, JavaScript, PHP e SQL. O Projeto Senac Saúde se distingue pela sua natureza interdisciplinar, integrando as áreas de saúde e tecnologia da informação e favorecendo o desenvolvimento de habilidades transversais e colaborativas. Durante o processo, os estudantes tiveram a oportunidade de desenvolver comunicação, pensamento crítico e resolução de problemas em uma articulação de competências de forma transdisciplinar.



Prática Docente  
Núcleo Corporativo: Sul/Sudeste

## RH Conexão: Desenvolvendo Talentos, Conectando Pessoas

Hernandes Francisco Silva | hernandes.silva@docente.pr.senac.br  
Técnico em Recursos Humanos  
Unidade de Educação Profissional e Tecnológica de Nova Londrina - PR

### Marcas Formativas

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

### Contexto da situação de aprendizagem

O projeto “RH Conexão: Desenvolvendo Talentos, Conectando Pessoas” foi criado para promover uma interação prática e interdisciplinar entre os estudantes dos cursos Técnico em Recursos Humanos e Técnico em Informática do Senac Nova Londrina, em resposta às demandas do setor de RH nas empresas locais. Os estudantes identificaram desafios significativos na gestão de pessoas e na atualização sobre legislações trabalhistas, desenvolvendo uma plataforma digital para apoiar empresas da região e consolidar competências técnicas. A plataforma inclui trilhas de aprendizagem interativas e um podcast que explora temas como leis trabalhistas e inovações tecnológicas, conectando estudantes e mercado. Utilizando metodologias ativas e o Modelo Pedagógico Senac (MPS), os estudantes participaram ativamente de todas as etapas do projeto. O “RH Conexão” não apenas facilita o acesso ao conhecimento para empresas como posiciona os alunos como futuros profissionais capacitados e impacta o mercado de trabalho local, promovendo o desenvolvimento pessoal e profissional dos participantes.



### < Protagonismo do aluno >

Os alunos foram protagonistas no desenvolvimento e implementação do projeto “RH Conexão”. Desde a coleta de informações até a criação da plataforma digital, eles assumiram papéis de liderança, planejamento e execução. Atividades como debates, escolha de temas para podcasts e definição das trilhas de aprendizagem permitiram que exercitassem autonomia, responsabilidade e colaboração. Este protagonismo reflete uma formação prática e orientada para o mercado, promovendo a inserção dos alunos em ambientes de trabalho reais.

### < Uso da tecnologia >

A tecnologia foi essencial para o desenvolvimento do “RH Conexão”. Os estudantes criaram um repositório digital de informações de RH e desenvolveram trilhas de aprendizagem interativas. O projeto também incorporou inteligência artificial para análise de dados e personalização de quizzes, utilizando ferramentas como ChatGPT e LuzIA. Essas inovações tecnológicas aplicadas pelos estudantes refletem as tendências de digitalização e transformação do setor de RH, aumentando a eficácia e modernidade dos processos.



Prática Docente  
Núcleo Corporativo: Norte/Centro-oeste

## Estoque 3D - Visualizando o Sucesso na Gestão de Armazéns

Max Miller Brandão de Lima | maxmiller@to.senac.br  
Estoquista  
Senac Taquaralto em Palmas, Tocantins

### Marcas Formativas

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

### Contexto da situação de aprendizagem

A empresa Logística & Cia, especializada em transporte e armazenamento de mercadorias, está expandindo suas operações e necessita reorganizar seus armazéns para acomodar o aumento do estoque. O gestor de logística da empresa percebeu que, para manter a eficiência e garantir a segurança no trabalho, será necessário revisar a disposição atual da mercadoria estocada e otimizar o uso do espaço disponível. Os estudantes foram desafiados a propor soluções criativas utilizando ferramentas digitais para simular e planejar layouts que maximizem a eficiência logística, contribuindo para a sustentabilidade e a segurança no ambiente de trabalho.



### < Protagonismo do aluno >

Os alunos lideraram o projeto de reestruturação de um armazém, tomando decisões sobre o layout e segurança do ambiente. Por meio da ferramenta Sweet Home 3D, aplicaram conceitos de logística e armazenamento, desenvolvendo autonomia, criatividade e pensamento crítico. A apresentação e defesa das soluções propostas em um cenário simulado incentivaram a tomada de decisão empresarial e a reflexão sobre desafios reais do setor.

### < Uso da tecnologia >

A tecnologia foi essencial para o projeto, permitindo que os estudantes utilizassem o Sweet Home 3D para visualizar layouts de armazéns de forma realista e simular soluções para o armazenamento. Essa abordagem prática e interativa fortaleceu habilidades técnicas, incentivando a criatividade e o uso estratégico de ferramentas digitais.



Prática Docente  
Núcleo Corporativo: Sul/Sudeste

## Aplicativo para Controle de Alimentação nas Obras

Edgar Segundo Monteiro | edgar.monteiro@es.senac.br  
Técnico em Informática  
Senac Espírito Santo

### Marcas Formativas

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

### Contexto da situação de aprendizagem

O projeto “Aplicativo para Controle de Alimentação nas Obras” foi desenvolvido como uma solução prática para auxiliar no gerenciamento de refeições fornecidas aos trabalhadores em obras. A partir de um cenário real identificado no segmento de construção civil, os alunos do curso Técnico em Informática criaram um aplicativo capaz de otimizar o controle e distribuição de alimentação no local de trabalho, promovendo eficiência e redução de desperdícios.

Durante a execução do projeto, os estudantes aplicaram conhecimentos interdisciplinares envolvendo lógica de programação, banco de dados e usabilidade. O aplicativo proposto utiliza ferramentas tecnológicas para gerenciar dados de refeições, como horários, cardápios e número de beneficiários, oferecendo uma interface amigável e acessível para os usuários finais.

O processo incluiu a análise de demandas reais do setor, com visitas a obras e entrevistas com gestores. Isso possibilitou a personalização da solução para atender às necessidades específicas do público-alvo.



### < Protagonismo do aluno >

Os alunos foram protagonistas ao assumir todas as etapas do desenvolvimento do aplicativo, desde o levantamento de requisitos com gestores do setor de construção civil até a implementação e a realização de testes. Divididos em equipes, os estudantes atuaram no design, na codificação e na elaboração de funcionalidades baseadas nas demandas reais. Essa abordagem promoveu autonomia e responsabilidade, permitindo que os estudantes experimentassem a prática profissional em um ambiente controlado, mas conectado ao mercado. As decisões tomadas durante o projeto refletiram a capacidade de resolver problemas reais, aprimorando competências técnicas e comportamentais.

### < Uso da tecnologia >

O desenvolvimento do aplicativo utilizou tecnologias avançadas como bancos de dados relacionais e ferramentas de desenvolvimento de software, incluindo o Visual Studio Code e plataformas de teste de usabilidade. Essas ferramentas foram essenciais para implementar funcionalidades como o registro de refeições, relatórios de consumo e controle de cardápios. O uso de sistemas digitais também permitiu a integração com outros dispositivos, como tablets e smartphones, garantindo acessibilidade e praticidade no uso do aplicativo no campo. A experiência tecnológica ofereceu aos alunos uma compreensão prática das ferramentas de TI alinhada às demandas do mercado contemporâneo.



## Google Earth como ferramenta para construção de roteiro turístico



Elisângela Bezerra das Neves Holanda | [elisangelan@rn.senac.br](mailto:elisangelan@rn.senac.br)  
Técnico em Guia de Turismo  
Centro de Educação Profissional Barreira Roxa

### Marcas Formativas

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

### Contexto da situação de aprendizagem

Diante da dificuldade dos alunos em compreender a dinâmica do roteiro panorâmico no City Tour, incluindo quilometragem, tempo de exposição e atrativos do trajeto, foi proposto o uso do Google Earth. Divididos em grupos com responsabilidades específicas, os estudantes integraram conhecimentos de matemática, geografia e turismo para planejar os roteiros, avaliando a acessibilidade em pontos estratégicos de forma alinhada aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). O processo de ação-reflexão-ação foi aplicado ao longo do projeto e aprofundado durante a aula de campo, fortalecendo a conexão entre teoria e prática e preparando os alunos para desafios reais no mercado de trabalho.



### < Protagonismo do aluno >

Os alunos foram protagonistas no projeto, assumindo responsabilidades específicas em equipes e utilizando tecnologias avançadas. Por meio de metodologias ativas, eles desenvolveram roteiros turísticos e analisaram a viabilidade de trajetos. A integração dos ODS na prática incentivou o pensamento crítico e inovador, enquanto apresentações e discussões dos resultados fortaleceram as competências de comunicação e colaboração.

### < Uso da tecnologia >

A prática utilizou o Google Earth para criar roteiros turísticos, promovendo autonomia digital e aplicação de conhecimentos técnicos. A ferramenta foi essencial para explorar atrativos locais e construir roteiros internacionais na América do Sul. De forma complementar, os alunos utilizaram o Microsoft 365, ampliando o aprendizado e integrando ferramentas digitais ao processo educativo.



# Fábrica de Software: Inovação e Soluções Reais para a Comunidade e o Mercado de Trabalho



Thiago Almeida | thiago.almeida@ms.senac.br  
Técnico em Desenvolvimento de Sistemas  
Senac MS - UO Hub Academy

## Marcas Formativas

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

## Contexto da situação de aprendizagem

A Fábrica de Software é um projeto que simula o ambiente de uma empresa de desenvolvimento de software, proporcionando aos estudantes uma experiência prática e imersiva no mercado de trabalho. Seu principal objetivo é desenvolver soluções tecnológicas sob demanda para clientes reais, como empresas, instituições parceiras e o próprio Senac.

Por meio do projeto integrador e abordagem interdisciplinar, a Fábrica de Software articula as competências profissionais dos estudantes em situações de aprendizagem que espelham a realidade do mercado de TI. Os estudantes têm a oportunidade de trabalhar com tecnologias atuais e frameworks, além de vivenciar o desenvolvimento de aplicações web, mobile e desktop. Durante o curso, os alunos assumem papéis como analista de requisitos, desenvolvedor, scrum master, product owner e tester, utilizando as melhores práticas de desenvolvimento de software e gestão de projetos, promovendo autonomia, criatividade e comunicação constante.



## < Protagonismo do aluno >

Com metodologias ativas de aprendizagem, os estudantes são protagonistas em todas as etapas do projeto – desde entrevistas com clientes reais até a entrega final. De forma autônoma, elaboram o briefing, levantam requisitos e criam protótipos e fluxos utilizando design thinking. Assumem papéis como scrum master, desenvolvedor e product owner, desenvolvendo soluções reais.

Na apresentação ao cliente, aprimoram habilidades de comunicação e escrita, essenciais para a carreira no mercado de TI.

## < Uso da tecnologia >

Os estudantes utilizam ferramentas digitais para apoiar o desenvolvimento e gestão do projeto, como o Microsoft Teams para atividades e tarefas, o Figma para prototipação, o Git e o GitHub para versionamento de código, o VSCode para programação, o MySQL Workbench para manipulação de dados e o Oracle VirtualBox para ambientes de teste. A organização das tarefas e dos prazos é gerida com Planner e Calendário, promovendo colaboração e uso estratégico das ferramentas do Senac.



## TDIVERSO - Visita a Ambientes Digitais para EAD

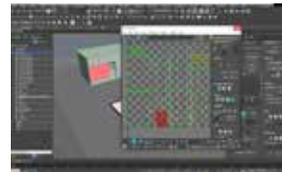
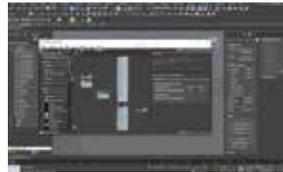
Cauê Costa | cdcosta@senacrs.com.br  
Técnico em Design de Interiores  
Senac-RS / Senac EAD

### Marcas Formativas

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

### Contexto da situação de aprendizagem

O projeto TDIVERSO - Visita a Ambientes Digitais para EAD, desenvolvido pelo tutor Cauê Costa, utiliza um ambiente virtual no estilo “metaverso” para enriquecer os encontros síncronos semanais da disciplina Projeto Integrador 1 do curso Técnico em Design de Interiores. Durante as sessões, os alunos ingressam remotamente no ambiente virtual com o tutor para explorar o espaço que servirá de base para o projeto de design. Essa abordagem permite uma compreensão realista das proporções e dimensões do espaço, auxiliando na concepção e planejamento do projeto de interiores.



### < Protagonismo do aluno >

A prática foi estruturada para promover a autonomia e engajamento dos estudantes. Além da exploração durante as sessões síncronas, os alunos podem acessar o ambiente virtual posteriormente, explorando livremente em seu próprio ritmo. Durante as sessões, os estudantes interagem com o espaço por meio de avatares e participam de discussões e reflexões facilitadas pelo tutor, criando uma experiência personalizada e colaborativa. Essa abordagem incentiva a troca de ideias e a reflexão crítica, aumentando o envolvimento e a motivação.

### < Uso da tecnologia >

O projeto utiliza ferramentas tecnológicas inovadoras para a educação, como modelagem tridimensional com o software 3ds Max e a plataforma Spatial.io, que simula visitas virtuais em um ambiente de design de interiores. Essas tecnologias possibilitam uma experiência imersiva e interativa, promovendo a compreensão espacial, o engajamento dos alunos e a transcendência das limitações físicas, ao mesmo tempo em que enfatizam a sustentabilidade e acessibilidade no aprendizado.



Prática Docente  
Núcleo Corporativo: Nordeste

# SuperLab Terra do Sol



Henrique Souza | henriques@rn.senac.br  
Aprendizagem Profissional de Qualificação em Serviços de Supermercados  
Senac Natal – CEP Zona Norte

## Marcas Formativas

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

## Contexto da situação de aprendizagem

O projeto “SuperLab Terra do Sol” foi desenvolvido como parte do PI 3 do curso de Aprendizagem em Serviços de Supermercados do Senac Natal – CEP Zona Norte. O objetivo central foi criar um laboratório virtual no Minecraft Education Edition, proporcionando aos alunos uma experiência imersiva e prática no contexto de um supermercado.

Os estudantes da turma 38/2022 construíram colaborativamente o SuperLab Terra do Sol, aplicando conhecimentos das unidades curriculares 7 e 8. O projeto integrou temas de sustentabilidade ambiental, acessibilidade e inclusão social à formação profissional em serviços de supermercados.

Utilizando realidade aumentada/virtual através do Minecraft, os alunos organizaram pontos de venda (PDV), categorizaram mercadorias e simularam operações de supermercado. O projeto incorporou tecnologias como inteligência artificial generativa (ChatGPT), Microsoft Forms e Minecraft Education Edition, alinhando-se ao Modelo Pedagógico Senac e suas marcas formativas.

Essa abordagem teórico-prática interdisciplinar e inovadora visou não apenas motivar e engajar os alunos, mas também prepará-los de maneira ampla e transversal para os desafios do mercado de trabalho.



## < Protagonismo do aluno >

O “SuperLab Terra do Sol” promoveu o protagonismo dos alunos através de metodologias ativas e uso de tecnologia. Com o Minecraft Education Edition, eles vivenciaram um supermercado virtual, aplicando conhecimentos práticos. A Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) e gamificação permitiram que os estudantes concebessem e executassem o projeto enquanto enfrentavam desafios reais do setor. Ferramentas como ChatGPT e Microsoft Forms auxiliaram na pesquisa e avaliação, enquanto o trabalho em grupo e a rotação de estações fortaleceram habilidades colaborativas e multidisciplinares. O ciclo ação-reflexão-ação incentivou o aperfeiçoamento contínuo, promovendo resiliência, adaptação e autonomia.

## < Uso da tecnologia >

O projeto integrou diversas tecnologias educacionais, como o Minecraft Education Edition, o ChatGPT e o Microsoft Forms. Os alunos construíram um laboratório virtual simulatório, proporcionando aprendizagens associativas teórico-práticas para o desenvolvimento de competências. Essas tecnologias permitiram experiências imersivas e contextualizadas, situando os estudantes em cenários realistas do mercado de trabalho.

O uso dessas ferramentas possibilitou que os alunos praticassem a organização de mercadorias e pontos de venda em um ambiente virtual, preparando-os para os desafios reais do setor de supermercados.



# Segurança 4.0: Tecnologia Digital a Serviço do Gerenciamento de Riscos Ocupacionais

Maicon Pereira Lebre | maicon.lebre@mg.senac.br  
Técnico em Segurança do Trabalho  
CEP Três Corações - MG

## Marcas Formativas

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

## Contexto da situação de aprendizagem

Unidade Curricular 2: Realizar avaliação e medidas de controle de riscos físicos, químicos e biológicos

Uma empresa de laticínios em Três Corações enfrenta um aumento de acidentes de trabalho, principalmente em áreas de manuseio de equipamentos industriais. Apesar de medidas preventivas, o uso inadequado de equipamentos de proteção individual (EPIs) compromete a segurança dos colaboradores. Técnicos em segurança identificaram dificuldades no cumprimento de normas devido à falta de clareza sobre riscos ambientais. Nesse contexto, o técnico em segurança deve realizar avaliações qualitativas e quantitativas, classificando riscos conforme as normas vigentes.

Unidade Curricular 11: Executar ações educativas em saúde e segurança do trabalho

Com o aumento dos acidentes, a empresa realizará a SIPAT (Semana Interna de Prevenção de Acidentes de Trabalho). O evento incluirá simulações práticas de manuseio seguro de máquinas e EPIs, utilizando recursos limitados. O desafio será elaborar um plano de ação eficiente, garantindo a compreensão de todos os colaboradores, incluindo os menos experientes. Um relatório final será produzido para avaliar o impacto das capacitações e propor melhorias para futuras edições da SIPAT.



## < Protagonismo do aluno >

Os alunos atuaram como protagonistas, participando ativamente de todas as etapas do projeto. Divididos em equipes, pesquisaram sobre agentes químicos e biológicos, visitaram a empresa Italc e criaram protótipos de EPIs com impressoras 3D. Durante o processo, desenvolveram habilidades de reflexão, criatividade e colaboração. Os resultados foram apresentados em eventos reais, demonstrando a aplicação prática do aprendizado e consolidando o protagonismo estudantil.

## < Uso da tecnologia >

O projeto integrou tecnologias inovadoras, como impressoras 3D e óculos de realidade virtual. As impressoras foram usadas para criar protótipos de máscaras de proteção, promovendo criatividade e aprendizado em design e prototipagem. Já os óculos de realidade virtual permitiram aos alunos visualizar o impacto de agentes químicos no corpo humano, aprofundando a compreensão dos riscos ocupacionais. Ferramentas digitais auxiliaram na pesquisa autônoma, fortalecendo a autonomia digital e o domínio técnico-científico.



# Os 17 ODS - Desenvolvimento de Protótipos de Soluções Utilizando Canva, CorelDraw, Office 365

Samara Castro Silva | samara.silva@am.senac.br  
Aprendizagem em Serviços Administrativos - Qualificação em Serviço de Supermercado  
Fernando Alfredo Pequeno Franco (CEP/PF)

## Marcas Formativas

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

## Contexto da situação de aprendizagem

O projeto foi desenvolvido na Unidade Curricular 6 – Laboratório Juventudes, com foco na integração da cultura maker, STEAM e design thinking. Alunos dos cursos de Aprendizagem em Serviços Administrativos e Qualificação em Serviço de Supermercado concentraram-se nos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, abordando problemas reais em suas comunidades. Por meio de metodologias dinâmicas e colaborativas, os alunos participaram de atividades práticas que incluíram pesquisa, ideação, prototipação e exposição de soluções criativas. Além de desenvolver protótipos físicos e digitais, como jogos interativos e materiais educativos, os participantes promoveram ações voltadas à conscientização sobre os ODS. Os resultados foram apresentados em eventos como o BootCamp Sebrae, Feira do Empreendedor Sebrae, Feira do Estudante e Inova Itacoatiara, fortalecendo a visibilidade do projeto e seu impacto na formação cidadã e no alinhamento com o Modelo Pedagógico Senac (MPS).



## < Protagonismo do aluno >

O protagonismo estudantil foi central no projeto. Os alunos conduziram atividades como a criação de protótipos com ferramentas digitais (CorelDraw, Canva, Microsoft 365) e a organização de materiais educativos. Divididos em grupos, eles assumiram responsabilidades que incluíram:

- Design e produção gráfica
- Coleta e montagem de protótipos
- Interação com outras turmas para coleta de materiais

A mediação do docente possibilitou que os estudantes desenvolvessem autonomia, criatividade e habilidades práticas, consolidando a liderança no desenvolvimento e apresentação das soluções.

## < Uso da tecnologia >

Tecnologias educacionais desempenharam papel essencial no projeto:

- Canva e CorelDraw foram usados para criar materiais educativos e interativos.
- Microsoft 365 auxiliou na organização de dados e relatórios.
- Jogos físicos e digitais, como “Viva os Objetivos!” e “Roleta dos ODS”, envolveram os alunos de maneira lúdica.
- As metodologias maker e design thinking incentivaram a criação de protótipos práticos, como latinhas dos ODS e cubos interativos dos ODS.

A integração de ferramentas digitais e impressões gráficas permitiu ampliar o alcance e impacto do aprendizado.



Prática Docente  
Núcleo Corporativo: Norte/Centro-oeste

## WebQuest Comunicação e Documentação Empresarial

Karen Cristina Barreto Trovão Rodrigues | karen.rodrigues@am.senac.br  
Técnico em Secretaria Escolar/Gestão  
Centro de Educação Profissional Moysés Benarrós Israel – Itacoatiara/AM

### Marcas Formativas

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

### Contexto da situação de aprendizagem

O projeto foi desenvolvido no curso Técnico em Secretaria Escolar e focou no estudo de documentos empresariais e comunicação organizacional através de uma WebQuest interativa. As atividades integraram desafios individuais e em grupo, permitindo que os alunos explorassem conteúdos de forma flexível, adaptados às suas rotinas. A WebQuest foi projetada para estimular pesquisa ativa, análise crítica e construção de argumentos, com a docente atuando como mediadora. Durante o processo, rodas de conversa e brainstorming possibilitaram troca de ideias e revisão dos conteúdos aprendidos, promovendo competências de comunicação, colaboração e autonomia digital. Essa abordagem fortaleceu a formação técnica, crítica e criativa dos alunos alinhada às demandas do mercado e às competências formativas do Modelo Pedagógico Senac.



### < Protagonismo do aluno >

Os alunos foram protagonistas na construção de suas competências. Resolveram desafios da WebQuest, pesquisaram informações e desenvolveram soluções tanto em seus dispositivos como nos laboratórios. Participaram de rodas de conversa e brainstormings, compartilhando perspectivas e consolidando o aprendizado de forma colaborativa. A mediação docente garantiu apoio contínuo, incentivando o engajamento e autonomia dos estudantes.

### < Uso da tecnologia >

A tecnologia foi integrada ao projeto através de:

- Microsoft Edge para pesquisa e material de referência.
- OneDrive para armazenamento e colaboração.
- Sway para criação de trilhas de aprendizagem e material coletivo.
- Copilot para geração de imagens.
- PowerPoint para apresentações interativas.

Essas ferramentas digitais enriqueceram a prática, promovendo engajamento e desenvolvimento técnico dos alunos.



## Prática Docente Núcleo Corporativo: Norte/Centro-oeste

# Meu Açaí Ponto Com

Raul Anderson Soares Alves  
rasoares@ap.senac.br  
Técnico em Informática/ Tecnologia da Informação  
DR-AP

### Marcas Formativas

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

### Contexto da situação de aprendizagem

Os alunos participaram de uma situação de aprendizagem voltada para a aplicação de boas práticas de desenvolvimento de software, com foco na produção de uma aplicação web. Durante o projeto, desenvolveram artefatos como documento de visão, testes, Canva e Kaban, seguindo o paradigma de orientação a objetos. A integração entre software e banco de dados permitiu a implementação de operações CRUD, garantindo a persistência dos dados e promovendo uma abordagem prática e voltada para soluções comerciais reais. O projeto também incluiu visitas técnicas a empresas especializadas, conectando os alunos à realidade do mercado. Essa experiência proporcionou aos alunos o desenvolvimento de competências técnicas e uma compreensão mais profunda das necessidades do comércio local, alinhando teoria e prática em um laboratório de informática.



### < Protagonismo do aluno >

Os alunos foram protagonistas no desenvolvimento das aplicações Web e artefatos técnicos, utilizando ferramentas como Canva e Kaban para planejar e gerenciar projetos. Resolveram problemas reais do comércio local, criando soluções inovadoras e sustentáveis. A realização de visitas técnicas e o trabalho no laboratório de informática reforçaram a conexão com o mercado, permitindo que os alunos aplicassem seus conhecimentos de forma autônoma e responsável.

### < Uso da tecnologia >

O projeto integrou diversas tecnologias para o desenvolvimento de aplicações Web, incluindo:

- Paradigma de orientação a objetos para criar classes e métodos.
- Bancos de dados para persistência de dados e operações CRUD.
- Canva e Kaban para planejamento e gestão de projetos.
- Produção de artefatos como documento de visão e testes para garantir a qualidade do software.

Essa combinação tecnológica proporcionou um ambiente de aprendizado prático, simulando o desenvolvimento de software comercial e aprimorando a experiência dos alunos.



## Implementação da Infraestrutura de Redes de Computadores na Associação de Moradores do Bairro Morada do Sol, em Picos-PI

Laercio de Lima Lopes | laercolopes@pi.senac.br  
Técnico em Informática  
José Almir de Sá – Picos/PI

### Marcas Formativas

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



### Contexto da situação de aprendizagem

Na Unidade Curricular 8 - Projeto Integrador Assistente de Operação de Redes de Computadores do curso Técnico em Informática, os alunos foram desafiados a desenvolver um projeto que resolvesse déficits de infraestrutura de redes em instituições locais. A proposta selecionada foi implementar a infraestrutura de rede na Associação dos Moradores do Bairro Morada do Sol, em Picos-PI. O projeto promove inclusão digital e impacto social, criando uma rede de comunicação eficiente e segura que potencializa o acesso a serviços digitais e melhora a qualidade de vida da comunidade. Os alunos projetaram um protótipo em Realidade Virtual para demonstrar a configuração ideal de rede, identificando cabeamento, equipamentos e padrões estruturados necessários. Essa iniciativa conecta teoria e prática, promovendo um aprendizado significativo e alinhado às demandas reais do mercado.



### < Protagonismo do aluno >

Os estudantes assumiram o protagonismo ao liderar todas as etapas do projeto, desde o levantamento de necessidades até o planejamento de cabeamento e orçamento. Trabalhando em equipes, criaram protótipos utilizando Realidade Virtual para demonstrar a solução proposta. A análise crítica das necessidades locais e o planejamento estratégico reforçaram a autonomia e o papel ativo dos alunos, conectando suas competências a desafios reais do mercado.

### < Uso da tecnologia >

Os alunos utilizaram ferramentas avançadas, como óculos de Realidade Virtual, para simular a infraestrutura de rede planejada. Foram aplicados conceitos de cabeamento estruturado, incluindo especificação de cabos, conectores e padrões. O uso consciente de tecnologias digitais promoveu inclusão digital, autonomia e desenvolvimento técnico, destacando-se como uma prática inovadora na educação.



Prática Docente  
Núcleo Corporativo: Nordeste

## Habilidades Inclusivas e Digitais no Curso Técnico em Óptica

Ana Paula Pereira da Silva | ana.silva@rn.senac.br  
Técnico em Óptica  
Senac Rio Grande do Norte

### Marcas Formativas

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

### Contexto da situação de aprendizagem

O projeto 'Habilidades Inclusivas e Digitais no Curso Técnico em Óptica' visa aprimorar habilidades para atendimento em óticas, focando em estratégias comunicativas e interacionais para clientes surdos. Desenvolvido na UC 'Orientar para o consumo de produtos e serviços ópticos', o projeto inclui estudos sobre perfis comunicativos, comunicação assertiva e escuta ativa. Os alunos criaram estratégias visuais e adaptaram frases para Libras, utilizando o aplicativo Hand Talk e editando vídeos com legendas. A iniciativa visa tornar as óticas mais acessíveis e diferenciadas.



### < Protagonismo do aluno >

Os alunos identificaram desafios de acessibilidade em óticas, utilizando LIBRAS para prestar um atendimento diferenciado e respeitoso a clientes surdos. Desenvolveram soluções práticas e inclusivas, recriando frases e abordagens adaptadas. A utilização de tecnologias digitais promoveu autonomia, criatividade e engajamento, reforçando a acessibilidade comunicativa.

### < Uso da tecnologia >

Durante a execução, os alunos aplicaram metodologias práticas e interdisciplinares que envolveram o uso de tecnologias digitais e ferramentas de acessibilidade. Destaque para os aplicativos Hand Talk, que possibilitou a criação e checagem das frases de atendimento em libras através dos avatares Hugo e Maya, e CapCut, que possibilitou desenvolver legendas adaptadas e funcionais na tradução português-libras de acordo com as regras ou parâmetros da língua de sinais e a gramática da língua portuguesa.



# Prática Docente

## Núcleo Corporativo: Nordeste

# Senac DEV BOOTCAMP



Heloysa Helena Nunes de Oliveira | [heloysaoliveira@pe.senac.br](mailto:heloysaoliveira@pe.senac.br)  
Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio (MEDIOTEC)  
Senac Pernambuco

### Marcas Formativas

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

### Contexto da situação de aprendizagem

O Senac DEV BOOTCAMP foi projetado para responder à necessidade de articulação curricular, fomentando a continuidade de estudos dos alunos do curso Técnico em Informática para o ensino superior em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS). Durante cinco dias intensivos, os alunos participaram de oficinas práticas em cinco áreas de conhecimento: inovação, gestão de projetos, design de interação, banco de dados e lógica de programação.

Com base no ciclo ação-reflexão-ação, os alunos aplicaram teorias em problemas reais e desenvolveram soluções inovadoras. Essa abordagem promoveu a integração de competências técnicas e interpessoais, preparando-os para os desafios do mercado de trabalho e para a transição para cursos superiores.



### < Protagonismo do aluno >

Os alunos foram protagonistas durante o bootcamp ao participar de atividades práticas e colaborativas. Divididos em equipes, eles enfrentaram desafios reais, desde a concepção de ideias até a execução de projetos, aplicando conhecimentos adquiridos nas cinco áreas de conhecimento. O modelo pedagógico incentivou a autonomia, o trabalho em equipe e a resolução de problemas práticos, conectando teoria e prática de forma dinâmica.

### < Uso da tecnologia >

O Microsoft Teams foi utilizado como ambiente virtual de aprendizagem (AVA), oferecendo suporte à comunicação, colaboração e feedback. Ferramentas como Vish, Miro, Figma e VScode foram aplicadas para atividades práticas, permitindo o desenvolvimento de projetos robustos e a criação de protótipos. Além disso, a funcionalidade Reflect foi empregada para monitorar o bem-estar emocional dos participantes, promovendo um ambiente de aprendizagem saudável.



**Melhores  
Práticas  
Docentes**