



Banco de estratégias de ensino- aprendizagem

Educação Educação Educação Educação Educação

Gerencia de Desenvolvimento 4

Roland Anton Zottele

Geduc – Desenho Educacional

Patricia Luissa Masmo

Coordenação

Rosiris Maturo Domingues

Elaboração

Cibele Cavalheiro Neves

José Pablo Zatti

Ligia Cristina Bada Rubim

Pedrina Rosa Araújo

Rosiris Maturo Domingues

Revisão

Carolina Silva de Oliveira

Luciano Aparecido Borges Almeida

Luis Fernando Silva Ramos

Imagens

Banco de Imagens Senac-SP

Flaticon

Thinkstock

São Paulo, maio de 2015.

INTRODUÇÃO	4	Entrevista	20
Apresentação e discussão de vídeo	5	Experimentação	21
Atividade em grupos com apresentação em plenária	6	Exposição dialogada	22
Atividade individual de internalização	7	Jogo	23
Brainstorming	8	Leitura de textos	24
Construção de mapa conceitual	9	Palestra	25
Contrato de aprendizagem	10	Pesquisa	26
Debate	11	Storytelling	27
Diário de bordo	12	Simulação	28
Dinâmica de grupo	13	Trabalho com projetos	29
Discussão de caso	14	Visita técnica	30
Dramatização	15	Webgincana	31
Elaboração de mood board (quadro de inspiração)	16	Webquest	32
Elaboração de mural	17	World Café	33
Elaboração de painel de informações	18	ANEXOS	34
Elaboração de portfólio	19	Subáreas: Cozinha, Alimentação Coletiva e Nutrição	35
		BIBLIOGRAFIA	44

O presente documento foi criado, em 2009, a partir da compilação de diversas estratégias de ensino-aprendizagem utilizadas na rede de Unidades Escolares do Senac São Paulo. Esse registro inicial foi realizado por docentes da rede e consultores pedagógicos do então Núcleo de Desenvolvimento Educacional (NDE). Em 2011, passou por uma atualização feita por profissionais da frente Desenho Educacional do Grupo Educação (GEDUC) e adotou o nome pelo qual é conhecido atualmente.

De acordo com as Diretrizes para os Recursos Didáticos do Senac São Paulo¹, as estratégias de ensino-aprendizagem “são dispositivos utilizados pelo docente no decorrer de um curso, com o propósito de explorar condições favoráveis ao desenvolvimento de competências profissionais. Elas devem ser utilizadas no sentido de colocar os alunos como participantes ativos do seu processo de aprendizagem”. Assim, estão a serviço da construção de conhecimento, contribuindo tanto para o desenvolvimento de competências profissionais como para a constituição de uma metodologia de ensino-aprendizagem alinhada com os desafios próprios da educação profissional, tal como descrito na Proposta Pedagógica do Senac São Paulo².

Em concordância com essas premissas, e após o término de mais um processo de atualização, disponibilizamos hoje uma nova versão do Banco de Estratégias de Ensino-Aprendizagem, com a finalidade de oferecer aos docentes de Cursos Técnicos e de Formação Inicial e Continuada da Instituição subsídios para o planejamento de situações de ensino-aprendizagem de acordo com as diretrizes do Modelo Pedagógico Senac e da Proposta Pedagógica do Senac São Paulo.

Em todos os casos, a apresentação foi elaborada contemplando uma definição da estratégia em questão, seguida de uma breve explicação sobre sua funcionalidade, uma descrição do papel de alunos e docentes na sua realização e alguns exemplos de sua utilização em cursos de diferentes áreas. Além disso, foram incluídas orientações sobre acessibilidade e sobre a utilização de diferentes recursos tecnológicos no contexto de cada estratégia.

Esperamos que o trabalho desenvolvido contribua com o aprimoramento constante das práticas pedagógicas desenvolvidas no Senac São Paulo, e que o Banco de estratégias de Ensino-Aprendizagem continue sendo um documento vivo, fruto da construção coletiva e aberto a atualizações periódicas realizadas em função das contínuas mudanças ocorridas tanto no âmbito educacional quanto nas diferentes áreas de conhecimento que compõem portfólio de cursos do Senac São Paulo.

Equipe GEDUC – Desenho Educacional.

São Paulo, fevereiro de 2015.

1 SENAC SÃO PAULO. *Diretrizes para os Recursos Didáticos*. 2012, p. 13.

2 SENAC SÃO PAULO. *Proposta Pedagógica*. 2005, p. 24.

Apresentação e discussão de vídeo



A apresentação e discussão de vídeo baseia-se na utilização de trechos de filmes de grande circulação, curtas disponíveis na internet ou filmes produzidos com objetivos educacionais. É fundamental para o desenvolvimento dessa estratégia que os filmes sejam utilizados com uma intencionalidade pedagógica (sensibilização, ilustração, simulação e conteúdo), previamente definida pelo docente e que sejam designadas tarefas a serem desenvolvidas pelos alunos durante e após a projeção do filme, no sentido de orientar sua atenção para a informação a ser trabalhada.

Recursos tecnológicos

Caso haja uma lousa interativa no ambiente educacional, o docente pode fazer intervenções no vídeo, como recortes, destaque e captura de pequenos trechos para trabalhar com os alunos. Para saber como, consulte o Guia de Estratégias de Ensino-Aprendizagem com o Uso das Lousas Interativas. [➡](#)



Algumas das atividades que o aluno pode desenvolver nesta estratégia são:

- ❖ Levantamento e confirmação de hipóteses;
- ❖ Identificação de informações apresentadas no filme.

Dicas de acessibilidade



Os diferentes tipos de linguagem, dentre elas o vídeo, auxiliam no estímulo de vários sentidos, servindo também como recurso para alunos com diferentes tipos de deficiência. É importante que o docente identifique as necessidades específicas de seus alunos e selecione vídeos com legenda ou audiodescrição, para o atendimento a alunos com deficiência auditiva ou visual, respectivamente. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.



Atividade em grupos com apresentação em plenária

Atividade em grupos com apresentação em plenária consiste em uma discussão ou realização de tarefas em pequenos grupos, cujas contribuições são apresentadas ao grande grupo (plenária). Nessas atividades, o docente realiza um acompanhamento próximo aos grupos para estimular a discussão, propor novas questões, incentivar a reflexão e a tomada de decisões. Por meio dessa estratégia, buscam-se respostas construídas coletivamente para um problema proposto e/ou diferentes abordagens para um ou mais temas, bem como o compartilhamento de informações, visando à sistematização dos saberes.

Em função das suas características, essa estratégia é, frequentemente, utilizada em conjunto com a [pesquisa](#) ou com a [leitura de textos](#).

Recursos tecnológicos

Os alunos podem realizar suas apresentações em formatos digitais: PPT (PowerPoint), painel interativo com imagens, vídeos, textos, utilizando recursos disponíveis na internet como: Glogster, Wix, Prezi, etc.



Com a lousa interativa, o docente pode solicitar aos alunos que apresentem suas atividades utilizando o marca-texto, iluminação, captura de tela. Para saber como, consulte o [Guia de Estratégias de Ensino-Aprendizagem com o Uso das Lousas Interativas](#).



Dicas de acessibilidade



Para o atendimento a alunos com deficiência intelectual, visual ou auditiva, é importante que o docente analise as necessidades específicas de seus alunos e, junto à equipe técnica da Unidade, identifique tecnologias assistivas que auxiliem na realização das atividades em grupo e promovam a aprendizagem. Acesse o [Guia de Inclusão do Senac São Paulo](#) para outras dicas.



Atividade individual de internalização

A atividade individual de internalização trata práticas curtas e controladas, que o aluno desenvolve imediatamente após a sistematização de determinados conceitos ou procedimentos. Essa estratégia visa proporcionar ao aluno situações de aprendizagem que o levem a internalizar novos conhecimentos, por meio de sua aplicação e do estabelecimento de relações com o seu conhecimento prévio.

Em função das suas características, essa estratégia frequentemente antecede a [simulação](#) ou a [experimentação](#).

Alguns exemplos de atividades características dessa estratégia são:

- ❖ alinhavo em tecido;
- ❖ traçado de uma ilustração;
- ❖ exercícios contábeis;
- ❖ resolução de problemas simples.

Dicas de acessibilidade



Para o atendimento a alunos com deficiência intelectual, visual ou auditiva, é importante que o docente analise as necessidades específicas e, junto à equipe técnica da Unidade, identifique tecnologias assistivas que auxiliem na realização das atividades e promovam a aprendizagem. Acesse o [Guia de Inclusão do Senac São Paulo](#) para outras dicas.



Brainstorming



O brainstorming, no contexto educacional, é uma estratégia de mediação utilizada em grupos de trabalho com o objetivo de estimular a criatividade, a escuta ativa e a participação direcionadas a um objetivo específico. Fundamenta-se na aceitação, sem críticas ou julgamentos, de todas as contribuições feitas pelos alunos envolvidos. O docente começa propondo uma questão, um problema ou simplesmente um tópico, podendo utilizar imagens, notícias, sons, etc. Em função disso, os alunos manifestam de maneira espontânea as possíveis respostas, soluções, palavras, expressões ou ideias relevantes. É fundamental que todos os aportes sejam considerados e registrados para, a partir deles, elaborar conclusões e atingir os objetivos de aprendizagem da atividade em questão.

Recursos tecnológicos

Caso haja uma lousa interativa no ambiente educacional, o docente pode anotar todas as ideias dos alunos e disponibilizar imagens, notícias



e vídeos para desencadear novas contribuições. Para saber como, consulte o Guia de Estratégias de Ensino-Aprendizagem com o Uso das Lousas Interativas. ➔

Dicas de acessibilidade



Alguns alunos com deficiência podem apresentar dificuldades na fala. É importante que o docente atente-se às necessidades específicas e, no sentido de buscar estratégias e recursos que garantam a participação deles no brainstorming. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.





Construção de mapa conceitual

A construção de mapa conceitual propicia a representação gráfica de uma estrutura por meio de suas características e relações, explicitando os elementos mobilizados por alunos individualmente ou pela turma. Tem por objetivo demonstrar a articulação dos conceitos preexistentes dos alunos com os novos, por meios de desafios que sejam significativos. Os registros gráficos permitem formas diferentes de representação do pensamento, possibilitando ainda a organização não linear das informações, que pode ser construída e reconstruída ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

O mapa conceitual é usado, frequentemente, como uma estratégia para registro individual, mas pode ser adotado para um registro coletivo da turma. Nessa construção, são os alunos que sugerem e organizam o mapa conceitual, que representa o conhecimento coletivo da turma, cabendo ao docente fazer as intervenções necessárias para o alcance da abordagem adequada dos conceitos estudados.

Recursos tecnológicos

Os mapas conceituais podem ser desenvolvidos com ferramentas gratuitas na internet, o que facilita a recuperação a qualquer momento pela turma. Sugestões:



Cmap Tools, Nestor Web Cartograher, Compendium, Free Mind.



Segundo Okada (2008), nos mapas conceituais alguns aspectos são importantes:

- ❖ escolher o tema a ser abordado e definir o objetivo principal a ser perseguido;
- ❖ registrar os conceitos iniciais e definir uma sequência hierarquizada;
- ❖ identificar as conexões entre os elementos através de linhas;
- ❖ indicar o propósito da conexão, registrando na linha o propósito da ligação;
- ❖ pesquisar o significado das palavras-chave para selecioná-las de modo mais claro e preciso conforme o assunto abordado;
- ❖ permitir sessões de feedback, de modo que, por intermédio de outras opiniões, seja possível rever seus conceitos e avaliar o instrumento utilizado, a fim de enfatizar sempre os pontos mais relevantes do assunto.

Dicas de acessibilidade



No caso do atendimento a alunos com deficiência, o docente pode utilizar recursos com linguagens diversificadas, de acordo com as necessidades específicas, para promover maior participação, envolvimento e compreensão do grupo. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.



Contrato de aprendizagem

A estratégia contrato de aprendizagem propicia a construção de um documento que formaliza o comprometimento do aluno consigo mesmo no processo de aprendizagem. Tal documento constitui uma importante ferramenta de empoderamento do aluno como figura central e autônoma no processo de aprendizagem. Nesse contrato, o aluno explora o seu caminho de aprendizagem, por meio da construção de um plano de ação, com definição de metas e a descrição dos meios para alcançá-las. O docente tem o papel de mediar a elaboração e acompanhar a aplicação desse contrato ao longo do percurso de aprendizagem.

Algumas perguntas podem facilitar a construção do documento, tais como:

- ❖ Por onde já estive? (histórico de aprendizagem)
- ❖ Onde estou agora? (momento atual)
- ❖ Para aonde estou indo? (futuro, metas)
- ❖ Como faço para chegar aonde quero? (meios para alcançar as metas)
- ❖ Como sei se alcancei minhas metas? (métricas, medições)

Dicas de acessibilidade



específicas, para promover maior participação, envolvimento e compreensão do grupo. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.





Debate

O debate, como estratégia de ensino-aprendizagem, promove a troca de ideias entre os alunos, ao dar abertura para que sejam apresentados os diversos lados de uma mesma questão pelos participantes. Esta estratégia, geralmente, é usada para desenvolver ou aprimorar a habilidade de argumentação, bem como diagnosticar o nível de conhecimento dos alunos sobre um determinado assunto. O foco do debate deve girar em torno da temática proposta, de maneira concisa, tendo em vista a riqueza de olhares que pode surgir sobre um mesmo assunto. Na medida em que os alunos apresentam seus pontos de vista, o docente faz a mediação do debate, trazendo novos elementos ou mesmo retomando o foco do tema em questão. Essa é uma estratégia que propicia, também, o desenvolvimento do respeito à opinião alheia.



Recursos tecnológicos

Os debates também podem ser realizados on-line. Neste caso, podem ser usados fóruns gratuitos disponíveis na internet. Um exemplo é o uso do Google Groups, que tem

a opções para moderação e para restrição de participantes. O papel do docente é o de sempre que possível dinamizar a discussão e esclarecer aos alunos as particularidades dos debates virtuais.



Dicas de acessibilidade



Alguns alunos com deficiência podem apresentar dificuldades para participar do debate. É importante que o docente atente-se às necessidades desses alunos, buscando estratégias e recursos que garantam a integração e a participação do grupo. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.

Diário de bordo



O diário de bordo permite ao aluno registrar e organizar, individualmente, informações e conhecimentos construídos ao longo do seu processo de aprendizagem. Trata-se de um registro pessoal realizado em suporte físico ou digital que poderá, ou não, ser compartilhado.

É importante destacar que o diário de bordo não tem como objetivo avaliar o desempenho do aluno.

Recursos tecnológicos

O diário de bordo pode ser construído utilizando recursos disponíveis na internet, como blogs,



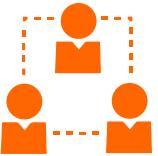
que aliam textos, imagens, links e vídeos aos registros dos alunos. O Blogger é um exemplo de ferramenta que pode ser utilizada para criação de um blog.



Dicas de acessibilidade



Ao mesmo tempo em que deve ser incentivado o uso de diferentes linguagens para a expressão de alunos com deficiência, é necessário que o docente também incentive o uso da linguagem escrita, orientando-os sobre a importância da escrita na vida pessoal e profissional, adaptando o desenvolvimento das estratégias, a fim de atender as necessidades específicas. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.



Dinâmica de grupo

A dinâmica de grupo é uma estratégia utilizada com o objetivo de integrar, desinibir, divertir e refletir acerca da postura dos participantes na interação com o grupo. Para tanto, o mediador precisa, em primeiro lugar, planejar a atividade optando por uma dinâmica que seja adequada ao público-alvo, aos objetivos pré-definidos e aos recursos didáticos disponíveis. No que diz respeito à realização da atividade, a mediação docente precisa ser feita de modo a deixar claras as regras da dinâmica e viabilizar as condições necessárias para que os alunos interajam de acordo com a intencionalidade pedagógica em questão. Por último, a finalização da dinâmica precisa ser feita de modo que os alunos, com o auxílio do docente, estabeleçam relações entre as situações vivenciadas na dinâmica e situações da vida real, favorecendo a aprendizagem significativa.

Alguns exemplos de uso dessa estratégia:

- ❖ Dinâmica da ponte;
- ❖ Abrigo subterrâneo.



Recursos tecnológicos



Para esta estratégia também é possível utilizar gratuitamente as ferramentas do Google Groups, que além do fórum de discussão, permite criar listas de e-mail e caixa de entrada de colaboração.

Dicas de acessibilidade



No caso do atendimento a estudantes com deficiência, o docente pode utilizar recursos com linguagens diversificadas, de acordo com as necessidades específicas, para promover maior participação, envolvimento e compreensão do grupo. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.



Discussão de caso

A discussão de caso promove a análise de uma situação real, com a finalidade de elaborar diagnósticos, identificar problemas e suas possíveis causas e/ou propor soluções.

Em relação à dinâmica da atividade, o docente deve apresentar o caso a ser discutido. Na sequência, os alunos, reunidos em grupos, analisam a situação, manifestando seus pontos de vista e identificando os aspectos sob os quais o problema pode ser enfocado. A seguir, cada grupo de trabalho expõe sua visão acerca do caso discutido. Por último, os pontos principais são retomados e as conclusões dos diferentes grupos são analisadas em conjunto, contando com a mediação do docente.

Em função das suas características, essa estratégia é, frequentemente, utilizada em conjunto com a [leitura de textos](#).

Alguns exemplos de uso dessa estratégia:

- ❖ Análise de campanhas promocionais: fatores de sucesso/insucesso de campanhas;
- ❖ Análise de riscos em negociações internacionais.

Recursos tecnológicos



Caso haja uma lousa interativa no ambiente educacional, o docente pode expor o caso utilizando recursos multimídia da internet, registrar as percepções e possíveis soluções dos alunos na lousa interativa, e ainda salvar e compartilhar com o grupo. Para saber como, consulte o [Guia de Estratégias de Ensino-Aprendizagem com o Uso das Lousas Interativas](#). ↗

Dicas de acessibilidade



nessa condição e busque estratégias e recursos que garantam a participação deles na discussão de caso. Acesse o [Guia de Inclusão do Senac São Paulo](#) para outras dicas.





Dramatização

A dramatização consiste em um tipo de simulação na qual ocorre uma representação teatral do fazer profissional envolvido.

Vale ressaltar que a dramatização ocorre a partir da representação de papéis predefinidos, e que o desempenho dos alunos precisa ser avaliado não em termos de qualidade dramática, mas em relação aos elementos (conhecimentos e/ou habilidades e/ou atitudes/valores) abordados.

Alguns exemplos de uso dessa estratégia:

- ❖ Representação de atendimento a clientes com perfis distintos e pré-estabelecidos;
- ❖ Representação de uma situação de conflito entre colegas de trabalho.



Recursos tecnológicos



Diversos recursos tecnológicos podem ser utilizados nessa estratégia como, por exemplo, realizar a dramatização em um ambiente externo e gravá-la com um celular ou câmera digital para apresentá-la em formato de vídeo.

Dicas de acessibilidade



A dramatização é uma boa estratégia para ser usada por alunos com deficiência, uma vez que ela também ajuda a dar significado ao que está sendo estudado, possibilitando outras formas de comunicação e compreensão. Importante atentar-se também para a localização dos participantes com deficiência no ambiente educacional, de modo a permitir-lhes melhor acesso às informações veiculadas na dramatização. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.

Elaboração de mood board (quadro de inspiração)



A elaboração de Mood Board consiste na composição de uma representação gráfica, realizada em um quadro físico ou digital, que combina uma série de referências visuais (colagens de imagens, fotografias, cores, tecidos, texturas, frases, vídeos, sons, etc.), com o objetivo de dar apoio à criação da atmosfera de um projeto de trabalho, principalmente em suas etapas iniciais, permitindo visualizar e comunicar um conceito criativo, um estado de espírito, um sentimento ou a inspiração de uma ideia.

Diferencia-se da colagem, pois a reunião de imagens não possui nenhuma finalidade artística. Também não é um simples painel com exemplos de cores ou estampas a serem utilizadas em um trabalho, já que as referências nele reunidas devem ter um sentido e uma intencionalidade que facilitem a definição e o direcionamento das ideias. Dessa forma, a relevância dessa estratégia encontra-se mais no seu processo de criação do que na sua aparência final. Nesse contexto, o papel do docente é propor a utilização do Mood Board e incentivar os alunos a explorarem sua potencialidade. Um exemplo de tal estratégia seria a montagem de um quadro de inspiração para iniciar uma coleção de moda.



Recursos tecnológicos



Em um laboratório móvel, os alunos também podem pesquisar materiais e fazer quadros digitais de inspiração para ter outros elementos para sua criação.

Com a lousa interativa, o docente pode convidar os alunos a apresentarem seus Mood Boards e interagirem com eles, conforme colaboração realizada pelo grupo. Para saber como, consulte o [Guia de Estratégias de Ensino-Aprendizagem com o Uso das Lousas Interativas](#).

Dicas de acessibilidade



No caso do atendimento a alunos com deficiência, o docente pode utilizar recursos com linguagens diversificadas, de acordo com as necessidades específicas, para promover maior participação, envolvimento e compreensão do grupo. Acesse o [Guia de Inclusão do Senac São Paulo](#) para outras dicas.



Elaboração de mural

A elaboração de mural é uma estratégia de aprendizagem que envolve a reunião e a exposição das produções dos alunos, individuais ou em grupo, para que os trabalhos sejam analisados por todos ou reconstruídos. Pode ser utilizada ainda para o levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos ou para apresentar os resultados de uma sequência didática.

A construção do mural pode ser realizada com papel sulfite, cartolina, folhas de flip chart, filipetas, recortes de imagens ou colagens.



Recursos tecnológicos



Os murais também podem ser construídos em formato digital por meio de ferramentas como PowerPoint, Glogster, Prezi, Wix, e apresentados nas lousas digitais. Para saber como, consulte o Guia de Estratégias de Ensino-Aprendizagem com o Uso das Lousas Interativas. ↗

Dicas de acessibilidade



No caso do atendimento a alunos com deficiência, o docente pode utilizar recursos com linguagens diversificadas, de acordo com as necessidades específicas, para promover maior participação, envolvimento e compreensão do grupo. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.

Elaboração de painel de informações



A elaboração do painel de informações é uma estratégia que visa promover, por meio de um registro coletivo contínuo, a reflexão sobre determinados aspectos acerca do processo de ensino-aprendizagem de um grupo.

O painel pode ser construído de várias maneiras: os alunos podem escrever as informações importantes em folhas de flip chart ou cartolinhas, desenhar gráficos e símbolos acordados pela turma, fazer trabalhos de colagem ou pintura, além de utilizar ferramentas digitais como PowerPoint, blogs ou Glogster etc. O importante é que os registros façam sentido, sejam entendidos por todos e recebam a mediação do docente na adequação das informações. É fundamental também que o painel de informações fique exposto durante as aulas (afixado nas paredes da sala, por exemplo) e que seja usado para relembrar assuntos, tirar dúvidas e promover reflexões com a mediação do docente, podendo ser complementado ou alterado toda vez que alunos ou docente julgarem necessário. Por exemplo: montagem de um painel que exponha, de forma resumida, tudo o que os alunos aprenderam de novo durante o curso ou durante uma atividade específica.



Recursos tecnológicos



O painel de informações pode ser construído em formato digital por meio de ferramentas como PowerPoint, Glogster, Prezi, Wix. Dessa forma, poderá ser visitado e apresentado nas lousas digitais. Para saber como, consulte o Guia de Estratégias de Ensino-Aprendizagem com o Uso das Lousas Interativas. ↗

Dicas de acessibilidade



No caso do atendimento a alunos com deficiência, o docente pode utilizar recursos com linguagens diversificadas, de acordo com as necessidades específicas, para promover maior participação, envolvimento e compreensão do grupo. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.



Elaboração de portfólio

A elaboração de portfólio estimula o aluno a reunir, ao longo do curso, os registros de sua aprendizagem em um suporte físico ou digital, tendo em vista a construção de um recurso didático significativo elaborado com base em suas próprias produções, interesses e necessidades.

É fundamental que o docente promova a utilização do portfólio ao longo do processo de ensino-aprendizagem, sondando os alunos acerca do seu aproveitamento e sugerindo seu uso como suporte para as atividades desenvolvidas durante as aulas. Assim, é recomendável que, no encerramento do curso, seja disponibilizado um espaço para que os participantes apresentem uma reflexão sobre o processo de aprendizagem registrado em seu portfólio.

Essa estratégia também pode ser uma maneira eficiente de estimular a aprendizagem colaborativa, incentivando o compartilhamento de informações e a construção coletiva de conhecimento.

Recursos tecnológicos



Existem algumas ferramentas digitais gratuitas conhecidas como e-Portfólio (<http://www.webnode.com.br/>) que possibilitam o armazenamento, o acesso e a recuperação das atividades via internet a qualquer momento.



Dicas de acessibilidade



No caso do atendimento a alunos com deficiência, o docente pode utilizar recursos com linguagens diversificadas, de acordo com as necessidades específicas, para promover maior participação, envolvimento e compreensão do grupo. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.

Entrevista



A entrevista é uma estratégia que promove a conversa entre duas ou mais pessoas (entrevistador e entrevistados), realizada com profissionais de diversos ramos e/ou outras pessoas relacionadas com a área de interesse do curso, com o objetivo de captar informações - necessárias por parte do entrevistado.

Antes da realização da entrevista os alunos elaboram uma pauta ou roteiro de perguntas, tendo em vista os objetivos propostos para a atividade. Os principais aspectos da conversa são registrados durante a entrevista e sistematizados posteriormente pelos alunos com a mediação docente.

Recursos tecnológicos

Os alunos podem realizar a entrevista com o auxílio de recursos tecnológicos como: Skype, celular, e-mail e chats em redes sociais. O docente pode solicitar a abertura de uma sala de webconferência no Adobe Connect ou similares e disponibilizar o espaço para a atividade.



Dicas de acessibilidade



Para o atendimento a alunos com deficiência auditiva, é necessário ter um intérprete de Libras, conforme consta na legislação. O docente pode utilizar recursos com linguagens diversificadas, de acordo com as necessidades específicas, para promover maior participação, envolvimento e compreensão do grupo. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.

Experimentação



A experimentação é uma estratégia que propicia o exercício de um ou mais fazeres profissionais em situações de ensino-aprendizagem, visando reproduzir a realidade do mundo do trabalho. Por se basear na realização de ações inerentes às competências a serem desenvolvidas ou aprimoradas, estimula a mobilização de conhecimentos, habilidades e valores/atitudes e a tomada de decisões.

Essa estratégia possui muitas características em comum com a **simulação**. A diferença consiste no fato de que, na experimentação, o fazer profissional não é “imitado” e sim reproduzido pelos alunos, visto que o âmbito educacional proporciona condições idênticas às da realidade do mundo do trabalho no que diz respeito a ambientes, ferramentas, atores envolvidos, situações nas quais a ação ocorre, etc.

Embora o objetivo fundamental dessa estratégia seja oferecer ao aluno a possibilidade de vivenciar fazeres profissionais específicos, é importante que o docente não limite seu uso à mera repetição de procedimentos predefinidos, mas proponha atividades que incentivem os alunos a explorarem, desenvolverem e modificarem suas concepções e práticas, favorecendo a aprendizagem significativa.

Recursos tecnológicos



Os resultados do estudo podem ser registrados e esquematizados em apresentações interativas, utilizando ferramentas como Prezi, PPT, Glogster etc.

Alguns exemplos de atividades características dessa estratégia são:

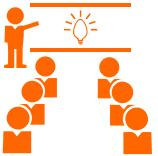
- ❖ Preparo de alimentos em laboratório de cozinha;
- ❖ Procedimentos laboratoriais e massoterapêuticos;
- ❖ Degustação de vinhos;
- ❖ Planejamento de peças dentárias, utilizando software específico;
- ❖ Coloração de cabelo em modelo humano.



Dicas de acessibilidade



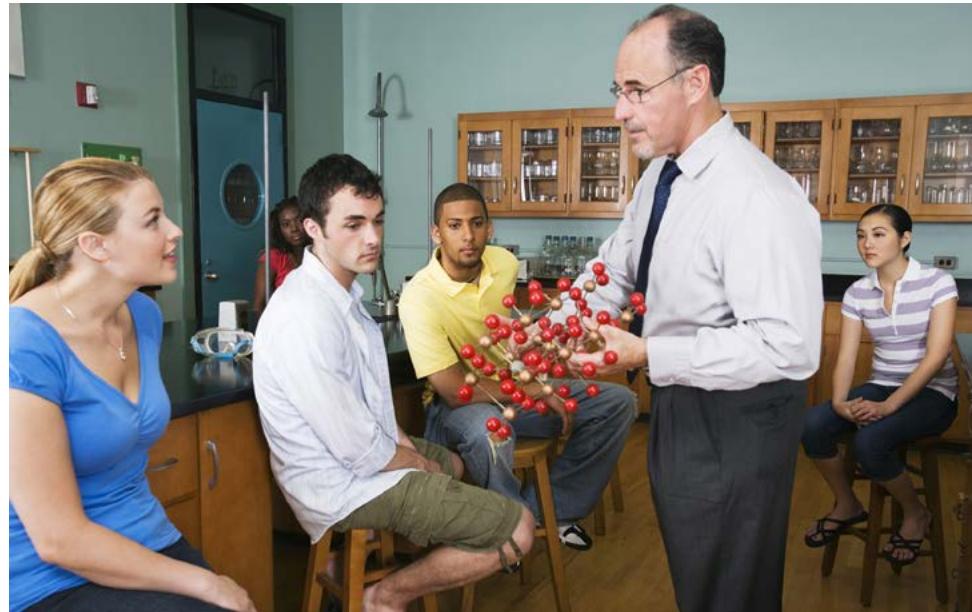
Para o atendimento a aluno com deficiência intelectual, visual ou auditiva, é importante que o docente analise as necessidades específicas e, junto à equipe técnica da Unidade, identifique tecnologias assistivas que auxiliem na realização das atividades em grupo e promovam a aprendizagem. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.



Exposição dialogada

É uma apresentação realizada pelo docente, com a finalidade de expor e/ou sistematizar informações e/ou procedimentos. Mesmo se tratando de uma estratégia em cuja dinâmica a figura do docente ocupa uma posição central, é essencial que os conhecimentos prévios dos alunos sejam considerados como ponto de partida. Igualmente importante é que seja estabelecida uma relação de diálogo entre docente e alunos, na qual ambos interajam entre si e com o objeto de estudo.

A exposição dialogada pode ser realizada com o apoio de recursos tais como slides, imagens, textos, audiovisuais ou peças anatômicas. Quando se refere a procedimentos ligados a um fazer profissional, geralmente é acompanhada de uma demonstração.



Recursos tecnológicos



Com a lousa interativa, o docente pode mediar a exposição dialogada utilizando recursos multimídia da internet, contando com a contribuição dos alunos e anotando-as no quadro branco ou nos próprios recursos (vídeo, imagem etc.). Para saber como, consulte o Guia de Estratégias de Ensino-Aprendizagem com o Uso das Lousas Interativas. [\[link\]](#)

Dicas de acessibilidade



Para o atendimento a alunos com deficiência auditiva, é importante que o docente trabalhe em conjunto com o intérprete de Libras, para que este possa pesquisar com antecedência os sinais de termos técnicos a serem usados na aula. A diversidade de linguagens também é importante nas apresentações, atentando-se para as necessidades específicas de alguns tipos de deficiência, como o uso de legendas em vídeos ou de descrição textual de imagens. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.



O jogo no contexto educacional pode ser entendido como uma atividade lúdica com regras e intencionalidade pedagógica pré-definidas. Sua utilização estimula a participação dos aprendizes em experiências que possibilitam a construção individual e coletiva de conhecimento e a integração.

Além da vivência em si, essa estratégia de aprendizagem comporta uma fase prévia e uma posterior ao momento do jogo. A etapa que o antecede inclui ações tais como a contextualização da atividade, a distribuição dos jogadores, as regras e as instruções. Já o pós-jogo se estrutura de acordo com os relatos dos participantes, a análise de sua atuação, as conclusões elaboradas e o encerramento.

Diversos tipos de jogos podem ser utilizados, desde que estejam adequados ao perfil do grupo e aos objetivos do processo de aprendizagem no qual se inserem, por exemplo:

- ❖ Jogo de tabuleiro da Hotelaria;
- ❖ Jogo digital de simulação de mercado para empreendedores;
- ❖ Jogos de empresa na área de administração.

Recursos tecnológicos

Os jogos podem ser apresentados e classificados de diversas maneiras. Busque informações (http://jogos-educativos.info/mos/view/Tipos_de_Jogos/) para enriquecer seu repertório de acordo com o contexto em que serão aplicados. Existem ainda sites que possuem alguns modelos prontos de jogos (www.educaplay.com),



nos quais é possível criar o enunciado, as perguntas e respostas para um jogo interativo. Com a lousa interativa, o docente pode pesquisar e/ou elaborar jogos que atendam às necessidades pedagógicas da aula, além de convidar os alunos a interagirem com o jogo na própria lousa. Para saber como, consulte o Guia de Estratégias de Ensino-Aprendizagem com o Uso das Lousas Interativas. ➔



Dicas de acessibilidade



Para o atendimento a alunos com deficiência intelectual, visual ou auditiva, é importante que o docente analise as necessidades específicas e, junto à equipe técnica da Unidade, identifique tecnologias assistivas que auxiliem na realização das atividades em grupo e promovam a aprendizagem. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.



Leitura de textos

Esta estratégia propõe situações nas quais o aluno aborda textos com a finalidade de eleger, escolher, conhecer, interpretar, decifrar e/ou identificar elementos específicos, associando-os a conceitos previamente sistematizados ou explorando-os com base no seu conhecimento prévio.

De maneira geral, ela tem como objetivos: obter uma informação precisa, uma informação básica ou uma informação de caráter geral; ampliar conhecimentos e/ou vocabulário; comunicar um texto a um auditório; verificar o que se compreendeu, etc.

Em função das suas características, essa estratégia é, frequentemente, utilizada em conjunto com a **pesquisa**, a **discussão de caso** ou a **atividade em grupos com apresentação em plenária**.



Recursos tecnológicos

Em laboratórios de informática, laboratórios móveis, ou até nas bibliotecas das Unidades Escolares, os alunos podem utilizar a internet como fonte de acesso a textos de diversas áreas de conhecimento. Nesse sentido, recomenda-se que o docente oriente as buscas e sugira as fontes a serem consultadas.



Com a lousa interativa, o docente pode convidar os alunos a interagirem com o material analisado, além de poderem pesquisar em outras fontes. Docente e alunos podem ainda destacar trechos importantes e registrarem suas observações nos próprios materiais analisados. Para saber como, consulte o **Guia de Estratégias de Ensino-Aprendizagem com o Uso das Lousas Interativas**. ↗

Ao propor atividades de leitura no contexto educacional, é importante que o docente defina orientações que auxiliem o aluno na abordagem do texto. Nesse sentido, recomenda-se:

- ❖ Traçar objetivos de leitura: o aluno precisa saber os motivos pelos quais deverá ler determinado texto.

- ❖ Ativar o conhecimento prévio: suscitar o que o aluno sabe sobre esse texto. Caso possua

conhecimento sobre o assunto do texto, terá mais possibilidades de atribuir-lhe significado.

- ❖ Adotar procedimentos ligados à antecipação de conteúdos, como a elaboração de hipóteses com base na análise de alguns elementos (imagens, títulos, dados sobre o autor, layout do texto etc.) antes da leitura propriamente dita.

- ❖ Propor momentos de trabalho posterior à leitura propriamente dita, mas ainda relacionados aos aspectos abordados no texto. Por exemplo, discussões em grupo com base na opinião de cada aluno acerca do assunto, associação da temática do texto com a realidade dos alunos etc.

Dicas de acessibilidade



É importante lembrar que, em casos de alunos com deficiência visual, a leitura pode ser realizada a partir de materiais transcritos em braile. Acesse o **Guia de Inclusão do Senac São Paulo** para outras dicas.



Palestra

A palestra, como estratégia de ensino-aprendizagem, consiste na apresentação de um tema, por uma ou mais pessoas que dominam um assunto.

A estratégia tem por objetivo informar ou atualizar o público, sendo aberta ao questionamento após a apresentação. Pode ser usada para aproximar os alunos do contexto profissional, a partir do conhecimento e da experiência compartilhados pelo palestrante. Os alunos podem construir previamente um roteiro básico de perguntas, mediados pelo docente, considerando os temas e práticas abordados durante as aulas, visando alcançar o objetivo de aprendizagem previsto.



Recursos tecnológicos



A palestra pode ser realizada com o auxílio de recursos tecnológicos como: Skype, Hangout e webconferências. O docente pode solicitar abertura de uma sala de webconferência no Adobe Connect, ou similares, e disponibilizar o espaço para a atividade.

Dicas de acessibilidade



No caso de atendimento a alunos com deficiência auditiva, para a realização dessa estratégia, é necessário ter um intérprete de Libras, como consta na legislação. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.



Pesquisa

A pesquisa pode ser definida como uma estratégia que se concretiza em atividades orientadas e planejadas pela busca de um conhecimento. É usada para estabelecer ou confirmar fatos, reafirmar os resultados de trabalhos anteriores e resolver problemas, podendo, também, desenvolver, reproduzir, ampliar, detalhar e atualizar algum conhecimento pré-existente.

Os alunos podem realizar buscas sobre temas diversos, em diferentes fontes, sistematizando os resultados a partir da observação, análise, interpretação e estabelecimento de relações entre conhecimentos novos e prévios.

A pesquisa deve ser orientada pelo docente em todas as suas etapas, desde a construção do roteiro, a busca em fontes confiáveis, a produção de pequenos textos até a sistematização e apresentação dos resultados, visando manter o foco nos objetivos estabelecidos.

Em função das suas características, essa estratégia é, frequentemente, utilizada em conjunto com a [leitura de textos](#) ou com a [atividade em grupos com apresentação em plenária](#).

Recursos tecnológicos



A internet, hoje em dia, é uma das ferramentas de pesquisa mais utilizadas no âmbito educacional. Nas Unidades Escolares os alunos podem ter acesso à internet nos laboratórios de informática e laboratório móvel.

No caso de uso das fontes de pesquisa da biblioteca, há a possibilidade do uso do acervo local e de tomar emprestado títulos de outras Unidades Escolares, pelo sistema de Bibliotecas Senac.

A pesquisa se classifica em:

- ❖ De campo: a natureza, o comportamento humano, museus, oficinas, fábricas, escritórios e lojas;
- ❖ Bibliográfica: livros, internet, jornais, revistas, etc.;
- ❖ Iconográfica: fotografias, gravuras, pinturas, esculturas.

Alguns exemplos de uso dessa estratégia:

- ❖ Pesquisa sobre as características de determinadas regiões produtoras de vinho;
- ❖ Pesquisa sobre as características morfofisiológicas de plantas ornamentais para jardinagem.



Dicas de acessibilidade



Para o atendimento a alunos com deficiência intelectual, visual ou auditiva, é importante que o docente analise as necessidades específicas e, junto à equipe técnica da Unidade, identifique tecnologias assistivas que auxiliem na realização das atividades em grupo e promovam a aprendizagem. Acesse o [Guia de Inclusão do Senac São Paulo](#) para outras dicas.



Storytelling

O storytelling refere-se a uma forma curta de produção narrativa que visa o compartilhamento de histórias (vividas, criadas ou observadas) pelos alunos.

Do ponto de vista do narrador, essa estratégia propicia o desenvolvimento da linguagem, da análise e síntese de informações, bem como a expressão da criatividade, o encadeamento de ideias e o compartilhamento de experiências, utilizando-se de palavras ou recursos audiovisuais para construir e apresentar histórias. Do ponto de vista do ouvinte, ela pode ativar o conhecimento e estimular a imaginação, possibilitando a criação de conexões pessoais com a narrativa.

Para o desenvolvimento dessa estratégia os alunos devem criar uma narrativa a partir de um roteiro estruturado, de modo a fornecer um encadeamento lógico e envolvente da história, além de estar alinhado aos elementos da competência a serem mobilizados. O docente orienta e faz as intervenções necessárias durante o processo de produção e, a partir das apresentações, sintetiza e promove outras atividades embasadas nas compreensões da turma.

Alguns exemplos de atividades características dessa estratégia são:

- ❖ Compartilhamento de elementos culturais para abordar o respeito à diversidade;
- ❖ Narrativas do mundo do trabalho para gestão de conflitos;
- ❖ Propostas de marketing que visem maior conexão entre consumidores e empresas.

Recursos tecnológicos



A estratégia de storytelling pode ser desenvolvida em meio digital, combinando o uso de diversos recursos multimídia como fotografias, vídeo, animação, som, música, texto e, muitas vezes, uma voz narrativa.



Dicas de acessibilidade



No caso do atendimento a alunos com deficiência, o docente pode utilizar recursos com linguagens diversificadas, de acordo com as necessidades específicas, para promover maior participação, envolvimento e compreensão do grupo. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.

Simulação

A simulação é uma estratégia que propicia o exercício de um ou mais fazeres profissionais em situações de ensino-aprendizagem que “imitam” a realidade do mundo do trabalho. Por se basear na realização de ações inerentes às competências a serem desenvolvidas ou aprimoradas, estimula a mobilização de conhecimentos, habilidades e valores/atitudes, visando à tomada de decisões.

Essa estratégia possui muitas características em comum com uma experimentação. A diferença consiste no fato de que, na simulação, o fazer profissional não é “reproduzido” e sim imitado pelos alunos, visto que o âmbito educacional não proporciona condições idênticas às da realidade do mundo do trabalho no que diz respeito a ambientes, ferramentas, atores envolvidos, situações nas quais a ação ocorre, etc.

Embora o objetivo fundamental dessa estratégia seja oferecer ao aluno a possibilidade de vivenciar fazeres profissionais específicos, é importante que o docente não limite seu uso à mera repetição de procedimentos predefinidos, mas proponha atividades que incentivem os alunos a explorarem, desenvolverem e modifiquem suas concepções e práticas, favorecendo a aprendizagem significativa.

A simulação pode se realizar de modo físico ou digital, de acordo com as características do fazer profissional em questão.

Alguns exemplos de atividades características dessa estratégia são:

- ❖ Atendimento a clientes;
- ❖ Mediação de conflitos;
- ❖ Combate ao fogo (curso Brigada de Incêndio);
- ❖ Coloração de cabelo em boneca.



Dicas de acessibilidade



promover maior participação, envolvimento e compreensão do grupo. Acesse o [Guia de Inclusão do Senac São Paulo](#) para outras dicas.



Trabalho com projetos

O trabalho com projetos oferece a possibilidade de construir conhecimentos a partir de problemas identificados pelos alunos em função de suas necessidades e interesses e de acordo com o currículo proposto. Esse questionamento dá origem a um processo de investigação, cujo objetivo principal é o de propor soluções para o problema formulado. O desenvolvimento do projeto gera necessidades de aprendizagem e, nesse processo, o conhecimento deixa de ter um fim em si mesmo e passa a ser meio para que o aluno interaja com a realidade de forma crítica e dinâmica, constituindo-se como sujeito ativo no processo de aprendizagem. Hernandez (2010) destaca que, no projeto, os alunos participam do processo de produção do conhecimento (que supera inclusive o currículo definido), trazendo propostas adequadas aos seus interesses e práticas.

Recursos tecnológicos

Além da internet, fundamental como ferramenta de pesquisa, recursos tais como a lousa interativa, softwares de apresentação, simuladores, jogos, chats e fóruns, dentre outros, podem contribuir de maneira significativa com as fases de problematização, desenvolvimento e síntese. É importante, no contexto do trabalho com projetos, que o docente estimule o uso desses recursos e não o limite a formatos pré-estabelecidos, oferecendo aos alunos condições favoráveis à investigação e à utilização das soluções mais adequadas aos seus interesses e às características do projeto desenvolvido.

A elaboração de um projeto contempla, minimamente, três etapas:

❖ **Problematização:** é o ponto de partida do projeto. Nessa etapa os alunos, a partir da observação de cenários reais e significativos conforme suas necessidades e interesses, identificam problemas para os quais tentarão, nas fases posteriores, encontrar respostas e/ou soluções. Segundo Machado (2004), “no trabalho por projeto, as pessoas se envolvem para descobrir ou produzir algo novo, procurando respostas para questões ou problemas reais. Não se faz projeto quando se tem certezas, ou quando se está imobilizado por dúvidas”. Com base nos problemas levantados, os alunos expressam suas ideias, crenças, conhecimentos e hipóteses, aspectos a partir dos quais o projeto é estruturado. Segundo Leite (1994), é neste momento que “o professor detecta o que os alunos já sabem, e o que ainda não sabem, sobre o tema em questão. É também a partir das questões levantadas nessa etapa que o projeto é organizado pelo grupo”.

❖ **Desenvolvimento:** é o período no qual os alunos, com base na construção do repertório necessário e utilizando estratégias que favoreçam a aprendizagem com autonomia e o pensamento crítico, buscam dar respostas aos problemas formulados na etapa de problematização. Para tanto, é necessário que se defrontem com situações que os incentivem a confrontar pontos de vista, rever suas hipóteses e formular novas questões. “As estratégias devem incluir situações que obriguem o aluno a agir, observar a existência de vários pontos de vista e de procedimentos profissionais diferenciados, confrontar-se com conhecimentos técnico-científicos e colocar-se novas questões. Para isso é necessário criar desafios e propostas de atividades que exijam a saída do espaço de aula, estimulando o uso de bibliotecas, a frequência aos ambientes reais de trabalho, a visita de outros docentes ou profissionais, além da realização de entrevistas, pesquisas etc.”

❖ **Síntese:** é o momento de sistematização e avaliação dos resultados obtidos a partir do trabalho desenvolvido nas etapas anteriores, no contexto de um processo no qual os alunos reveem suas convicções iniciais e as substituem por outras mais complexas e com fundamentação mais sólida, gerando assim novas aprendizagens. Em relação aos produtos gerados como resultado final do projeto, espera-se que contemplam aspectos inovadores, tanto na sua própria natureza quanto na forma de apresentação. Quanto à avaliação, abrange todo o processo de elaboração do projeto, considerando a autoavaliação pelos alunos, a avaliação das equipes de trabalho e a avaliação das estratégias de ensino-aprendizagem utilizadas para alcançar os fins propostos. Entretanto, o foco principal da avaliação realizada na fase de síntese está na observação dos resultados obtidos, isto é, na verificação de em que medida foram dadas respostas aos problemas inicialmente formulados.



É importante ressaltar que as etapas citadas não fazem parte de uma sequência linear, pois compõem um processo que, por ser variável em função das características de cada grupo, não é estanque.

Dicas de acessibilidade

No caso do atendimento a alunos com deficiência, o docente pode utilizar recursos com linguagens diversificadas, de acordo com as necessidades específicas, para promover maior participação, envolvimento e compreensão do grupo. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.



Visita técnica



Esta estratégia caracteriza-se pela visita às dependências de um ambiente real de trabalho, onde o aluno poderá observar práticas e situações profissionais inerentes a um determinado fazer profissional.

Cabe ao docente planejar e organizar a atividade, realizando os registros pertinentes, providenciando os aparatos necessários para a saída dos alunos, orientando a turma sobre os objetivos e as regras da visita e acompanhando a visita *in loco*.

Aos alunos cabe a organização de um roteiro prévio que servirá como base para a observação, a realização (durante a visita) de registros relacionados aos objetivos propostos, e a sistematização desses registros para posterior análise.

Alguns exemplos de atividades características dessa estratégia são:

- ❖ Visita a restaurantes para observação da cozinha;
- ❖ Visita a armazéns para observação de operações de logística.

Dicas de acessibilidade



do deficiente auditivo que pode analisar se no local visitado há condições para seu trabalho bem como propor soluções de adaptação e acesso, ou ainda, no caso de deficientes visuais ou com mobilidade reduzida em relação a acessibilidade do local. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.





Webgincana

As webgincanas são jogos de equipe, cujos desafios são lúdicos e exigem o uso das informações disponíveis na web como principal fonte de informações para resolvê-los. As respostas aos desafios devem ser curtas, diretas e unívocas (BARATA, s.d.).

Os alunos atuam em equipe e cada uma delas define estratégias para a busca eficiente das informações. Cabe ao docente organizar situações lúdicas e desafiadoras que exijam interpretação de informações em fontes web pré-selecionadas, que podem ter o formato de texto, imagem, vídeo, gráficos ou som.

O componente essencial de uma webgincana é o desafio proposto em forma de uma busca na web, complementada por uma atividade ou missão. No caso das atividades, as equipes precisam utilizar de forma criativa a informação encontrada. As missões, por sua vez, exigem que as equipes, além de utilizar as informações encontradas na web, se organizem para buscar pessoas ou objetos raros que complementem suas buscas. Por exemplo: em uma webgincana padrão, com 15 questões, propõem-se dez buscas simples na web, três atividades e duas missões.

Recursos tecnológicos



Para a realização da webgincana o docente deve solicitar, com antecedência, o uso do laboratório de informática ou do laboratório móvel na sua Unidade Escolar.



As webgincanas são estruturadas da seguinte forma:

- ❖ **Introdução:** apresenta o tema de estudo, articulando-o com interesses dos alunos.
- ❖ **Desafio:** propõe buscas estruturadas na web, cujas respostas precisam ser obtidas por meio da interpretação de recursos previamente selecionados pelo docente e complementadas por atividades e missões.
- ❖ **Recursos:** disponibiliza links pré-selecionados pelo docente para a busca de informações pelas equipes.
- ❖ **Avaliação:** esclarece os critérios estabelecidos para avaliar e conferir pontos às equipes.
- ❖ **Conclusão:** faz o encerramento retomando, em uma comunicação curta, o que foi dito na introdução.
- ❖ **Créditos e referências:** cita as fontes utilizadas para criar a webgincana.

Dicas de acessibilidade



Para o atendimento a alunos com deficiência intelectual, visual ou auditiva, é importante que o docente analise as necessidades específicas e, junto à equipe técnica da Unidade Escolar, identifique tecnologias assistivas que auxiliem na realização das atividades em grupo e promovam a aprendizagem. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.



Webquest

A webquest caracteriza-se como uma investigação realizada pelos alunos, de maneira sistemática e com base em recursos web previamente selecionados pelo docente, visando resolver um problema ou responder a um desafio significativo para os próprios alunos ou para a reflexão e debate sobre um tema de interesse deles.

Essa estratégia propicia o desenvolvimento do pensamento crítico e a construção do conhecimento, orientando o acesso a informações autênticas, promovendo a aprendizagem colaborativa, incentivando a criatividade e favorecendo o trabalho de autoria de docentes e alunos, bem como o compartilhamento de saberes.

Para o desenvolvimento dessa estratégia, o docente primeiramente define a intencionalidade pedagógica da atividade para, então, elaborar e organizar o passo-a-passo dos desafios, propondo um conjunto de questões ou mesmo o desenvolvimento de um projeto. Dessa maneira, os alunos realizam uma busca orientada de informações e dados na internet, cujas soluções dependam da leitura e interpretação dos recursos pré-selecionados para a atividade.

Recursos tecnológicos de aprendizagem



Para a realização da webquest o docente deve solicitar, com antecedência, o uso do laboratório de informática ou do laboratório móvel na sua Unidade Escolar.



Os desafios propostos devem conter os seguintes componentes:

- ❖ **Introdução:** cria o interesse pelo trabalho;
- ❖ **Tarefa:** esclarece o que fazer;
- ❖ **Processo:** sugere as dinâmicas de como fazer o trabalho;
- ❖ **Recursos:** indica as fontes web a serem consultadas para a realização da investigação;
- ❖ **Avaliação:** estabelece os indicadores pelos quais o produto será avaliado;
- ❖ **Conclusão:** resume o propósito da webquest e sinaliza as possibilidades de continuidade.

Dicas de acessibilidade



No caso do atendimento a alunos com deficiência, o docente pode utilizar recursos com linguagens diversificadas, de acordo com as necessidades específicas, para promover maior participação, envolvimento e compreensão do grupo. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.



World Café

O world café promove a criação de diálogos colaborativos em grandes grupos, visando aproveitar a inteligência coletiva para analisar questões relevantes. Criado na década de 90 por Juanita Brown e David Isaacs, professores do MIT - Massachusetts Institute of Technology, disseminou-se rapidamente tanto no mundo corporativo quanto no âmbito educacional. Trata-se de uma estratégia flexível, que pode ser modificada em função do contexto e considerando as particularidades de elementos tais como o grupo, o espaço, as questões abordadas e o tempo disponível. Contudo, o formato básico proposto pelos seus criadores prevê a realização de atividades que contemplem os seguintes momentos:

- ❖ **A criação do ambiente de trabalho:** é necessário, em primeiro lugar, criar um ambiente acolhedor e funcional, preferencialmente após um café ter sido servido ou disponibilizado aos participantes. Para tal, devem-se utilizar mesas com cadeiras e equipadas com toalhas de papel nas quais os grupos registrem os resultados de suas análises, além de canetas de diferentes cores e post-it para a realização dos registros.
- ❖ **As boas-vindas e a introdução:** o(a) mediador(a) inicia a atividade dando as boas-vindas ao grupo, explicando as regras do world café e esclarecendo o objetivo da utilização da estratégia no caso em questão.
- ❖ **As rodadas em pequenos grupos, pautadas por questões a serem analisadas:** os participantes se organizam em pequenos grupos, cada um dos quais ocupa uma das mesas. Na sequência, o(a) mediador(a) apresenta uma ou mais questões a serem abordadas. Feito isso, as equipes analisam as questões durante aproximadamente 20 minutos e registram seus aportes na toalha de papel da mesa. Para passar à rodada seguinte, os integrantes de cada grupo se dirigem a outra mesa e dão continuidade à análise, considerando agora os registros realizados pela equipe anterior e complementando-os com os aportes pertinentes. O processo se repete até completar pelo menos três rodadas. É possível, também, propor que um dos integrantes de cada grupo permaneça sempre na sua mesa de origem, a fim de atuar como anfitrião das equipes nas rodadas posteriores e promover a integração das visões dos diferentes grupos.

Recursos tecnológicos

O registro das análises dos grupos nas diferentes rodadas pode ser realizado com o auxílio de notebooks, tablets, celulares ou câmeras fotográficas. Os resultados da plenária podem ser sistematizados utilizando ferramentas como Prezi, PPT, Glogster etc.

- ❖ **A colheita:** finalmente é realizada uma plenária na qual, com o apoio do(a) mediador(a), os diferentes grupos compartilham suas opiniões acerca das questões abordadas e do processo de construção colaborativa, visando à construção de novos significados e resultados em comum.



Complementando esse momento, os registros realizados em cada uma das mesas são utilizados posteriormente pelo(a) mediador(a) e/ou pelos próprios participantes como material de análise das questões abordadas.

Alguns exemplos das questões que podem ser abordadas por meio dessa estratégia são: análise de cenários mercadológicos sob diferentes pontos de vista, propostas para concepção de estratégias ou planos de ação empresariais, identificação de oportunidades e fatores de risco de um empreendimento.

Dicas de acessibilidade



Para o atendimento a alunos com deficiência intelectual, visual ou auditiva, é importante que o docente analise as necessidades específicas e, junto à equipe técnica da Unidade, identifique tecnologias assistivas que auxiliem na realização das atividades em grupo e promovam a aprendizagem. Acesse o Guia de Inclusão do Senac São Paulo para outras dicas.



Anexos



Subáreas: Cozinha,
Alimentação Coletiva e Nutrição

Possibilidades de realização de exposições
dialogadas e experimentações no
laboratório de cozinha

Este anexo descreve as possibilidades de realização de exposições dialogadas e experimentações caracterizadas pela manipulação de alimentos nos laboratórios de cozinha das Unidades Educacionais do Senac-SP. A proposta surgiu no contexto do projeto PIA - Práticas Inovadoras na Alimentação, foi aprimorada pela equipe do Geduc, e, posteriormente, passou a compor o Banco de Estratégias de Ensino-Aprendizagem. A iniciativa tem como finalidade subsidiar a elaboração de sugestões de atividades para compor os Planos de Orientação para a Oferta (POs) dos Cursos Técnicos e de Formação Inicial e Continuada das subáreas Cozinha, Alimentação Coletiva e Nutrição.

As possibilidades referentes às estratégias de ensino-aprendizagem mencionadas são as seguintes:

Estratégia de ensino-aprendizagem	Possibilidade de realização
Exposição dialogada	Demonstração simples
	Demonstração com mise en place
Experimentação	Execução e observação cruzadas - Tipo 1: Técnicas de preparo idênticas
	Execução e observação cruzadas - Tipo 2: Mesmo grupo de alimentos
	Execução concomitante - Tipo 1: Técnicas de preparo idênticas
	Execução concomitante - Tipo 2: Mesmo grupo de alimentos
	Execução concomitante com mise en place cruzado

Todas as possibilidades, descritas a seguir, preveem a organização dos alunos em quatro grupos, denominados grupos A, B, C e D, cenário que se aplica a turmas com até 20 alunos. Se a quantidade de alunos for maior, o número de grupos pode aumentar, devendo ser sempre múltiplo de 2. Nesse caso, precisam ser realizadas as correspondentes adaptações na dinâmica de interação em questão.

Demonstração simples

O docente realiza uma demonstração da(s) técnica(s) apresentada(s) e os quatro grupos (A, B, C e D) assistem sem executar nenhuma produção. Na sequência, os alunos realizam a degustação e a avaliação sensorial das preparações. Por último, o docente promove uma reflexão coletiva acerca da demonstração desenvolvida.

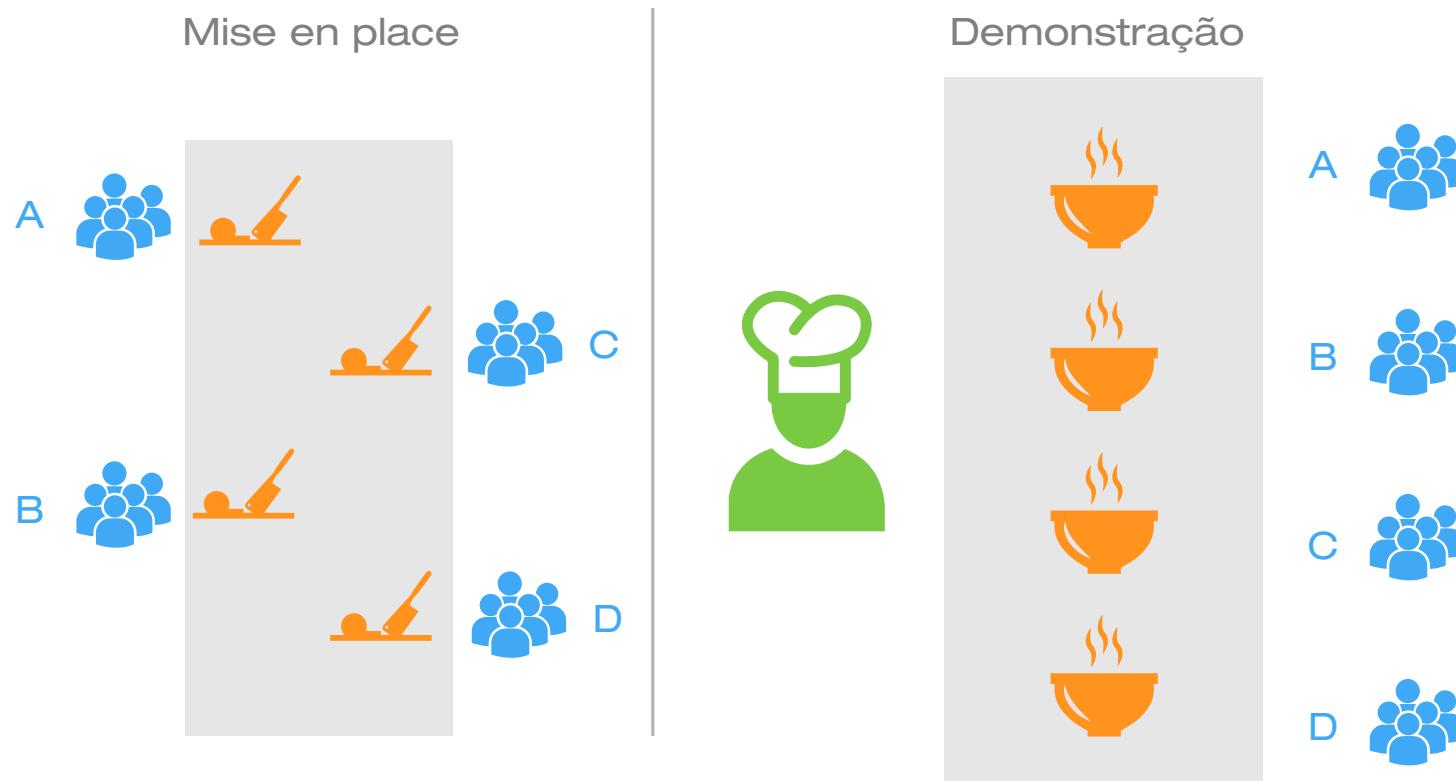
Esta dinâmica de interação se aplica tanto para técnicas idênticas e grupos de alimentos diferentes como para grupos de alimentos idênticos e técnicas diferentes. Por meio dela podem ser trabalhados aspectos tais como: procedimentos de higiene, técnicas de pré-preparo e preparo de alimentos.



Demonstração com mise en place

Os quatro grupos (A, B, C e D) realizam o mise en place de duas ou quatro preparações para posterior demonstração do docente. Em seguida, o docente realiza a demonstração da(s) técnica(s) apresentada(s) e os alunos assistem sem executar nenhuma produção. Na sequência, os alunos realizam a degustação e a avaliação sensorial das preparações. Por último, o docente promove uma reflexão coletiva acerca da demonstração desenvolvida.

Esta dinâmica de interação se aplica tanto para técnicas idênticas e grupos de alimentos diferentes como para grupos de alimentos idênticos e técnicas diferentes. Por meio dela podem ser trabalhados aspectos tais como: organização de utensílios e ingredientes para a produção, procedimentos de higiene, técnicas de pré-preparo e preparo de alimentos, técnicas de colaboração, técnicas de organização.



Execução e observação cruzadas

Tipo 1 - Técnicas de preparo idênticas

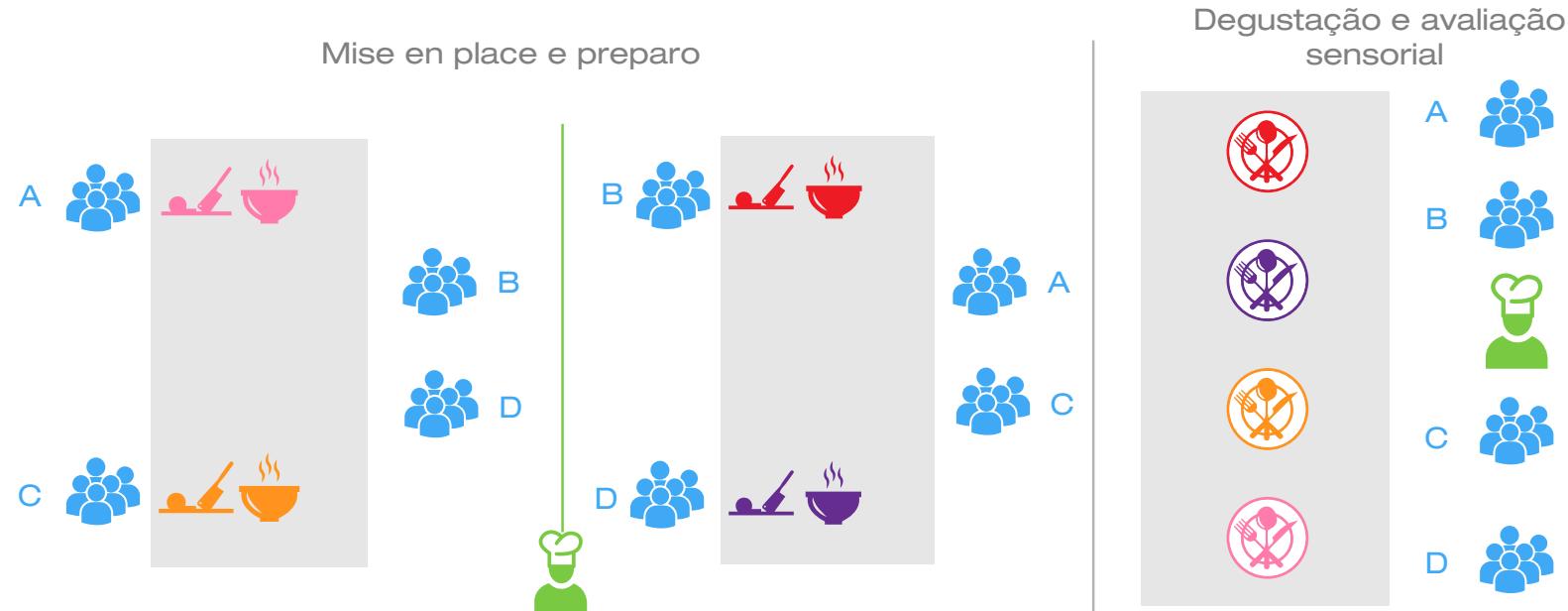
Os quatro grupos (A, B, C e D), trabalhando simultaneamente, realizam:

- O mise en place.
- As preparações de ingredientes e/ou grupos de alimentos diferentes, utilizando todos os grupos a mesma técnica.

Em um primeiro momento, os grupos A e C (ao mesmo tempo) preparam suas receitas, enquanto os grupos B e D observam. A seguir, os grupos B e D (ao mesmo tempo) preparam outras duas receitas, e os grupos A e C observam.

O docente monitora o trabalho dos grupos, interagindo com os alunos e esclarecendo eventuais dúvidas. Na sequência, os alunos realizam a degustação e a avaliação sensorial das preparações dos quatro grupos (A, B, C e D). Por último, o docente promove uma reflexão coletiva acerca da experimentação desenvolvida.

Por meio desta dinâmica de interação podem ser trabalhados aspectos tais como: organização de utensílios e ingredientes para a produção, procedimentos de higiene, técnicas de pré-preparo e preparo de alimentos, técnicas de organização.



Execução e observação cruzadas

Tipo 2 - Mesmo grupo de alimentos

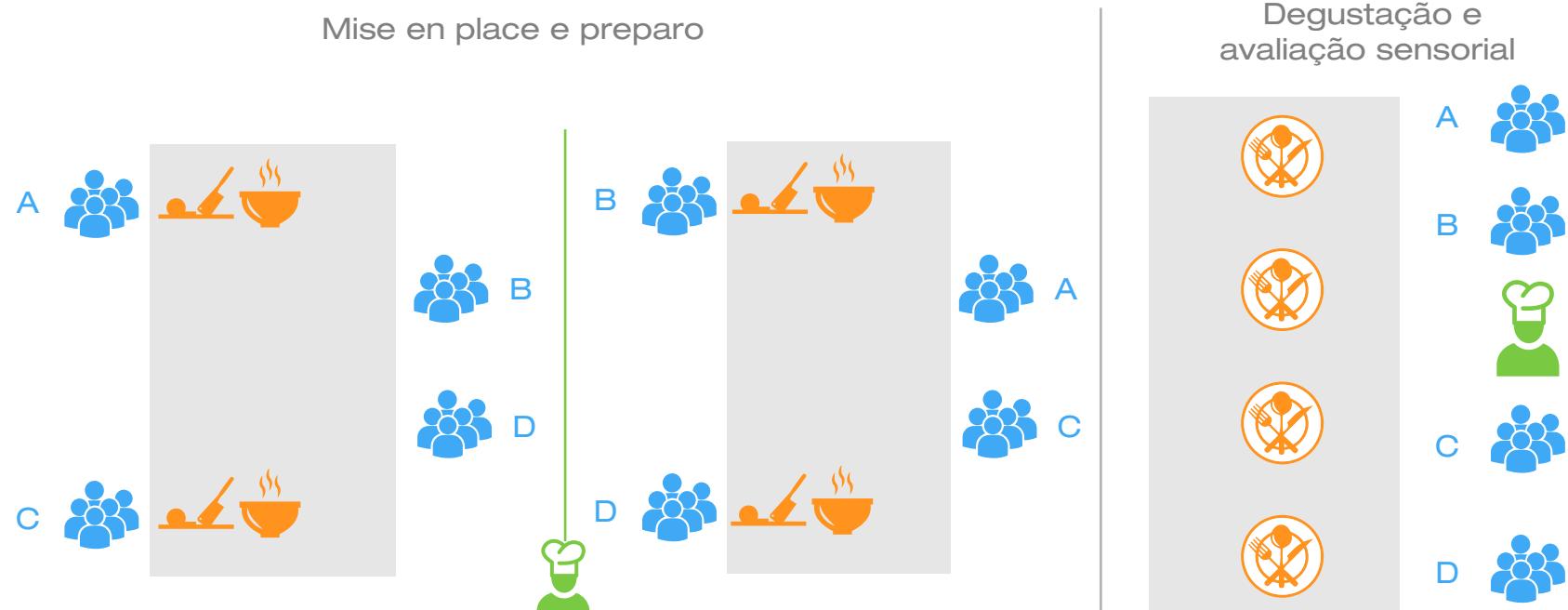
Os quatro grupos (A, B, C e D), trabalhando simultaneamente, realizam:

- O mise en place.
- As preparações de um mesmo grupo de alimentos, utilizando cada grupo uma técnica diferente.

Em um primeiro momento, os grupos A e C, ao mesmo tempo, preparam suas receitas, enquanto os grupos B e D observam. A seguir, os grupos B e D, ao mesmo tempo, preparam outras duas receitas, e os grupos A e C observam.

O docente monitora o trabalho dos grupos, interagindo com os alunos e esclarecendo eventuais dúvidas. Na sequência, os alunos realizam a degustação e a avaliação sensorial das preparações dos quatro grupos (A, B, C e D). Por último, o docente promove uma reflexão coletiva acerca da experimentação desenvolvida.

Por meio desta dinâmica de interação podem ser trabalhados aspectos tais como: organização de utensílios e ingredientes para a produção, procedimentos de higiene, técnicas de pré-preparo e preparo de alimentos, técnicas de organização.



Execução concomitante

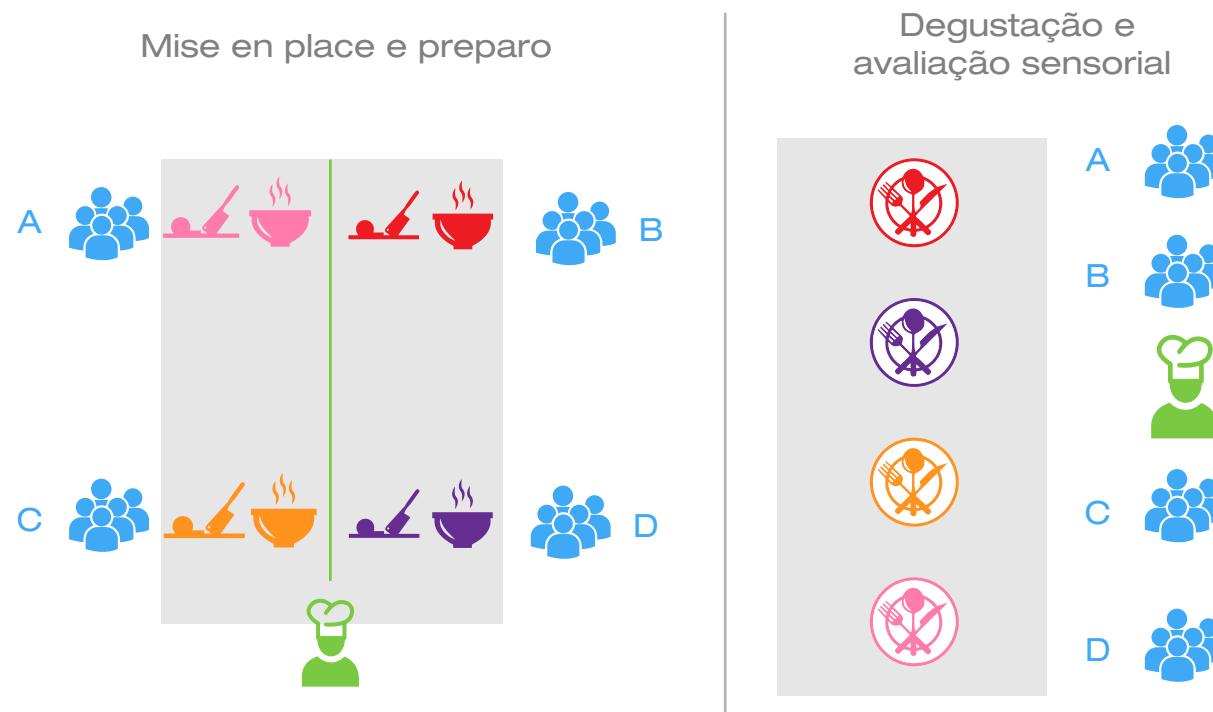
Tipo 1 - Técnicas de preparo idênticas

Os quatro grupos (A, B, C e D), trabalhando simultaneamente, realizam:

- O mise en place.
- As preparações de ingredientes e/ou grupos de alimentos diferentes, utilizando todos os grupos a mesma técnica.

O docente monitora o trabalho dos grupos, interagindo com os alunos e esclarecendo eventuais dúvidas. Na sequência, os alunos realizam a degustação e a avaliação sensorial das preparações dos quatro grupos (A, B, C e D). Por último, o docente promove uma reflexão coletiva acerca da experimentação desenvolvida.

Por meio desta dinâmica de interação podem ser trabalhados aspectos tais como: organização de utensílios e ingredientes para a produção, procedimentos de higiene, técnicas de pré-preparo e preparo de alimentos, técnicas de organização.



Execução concomitante

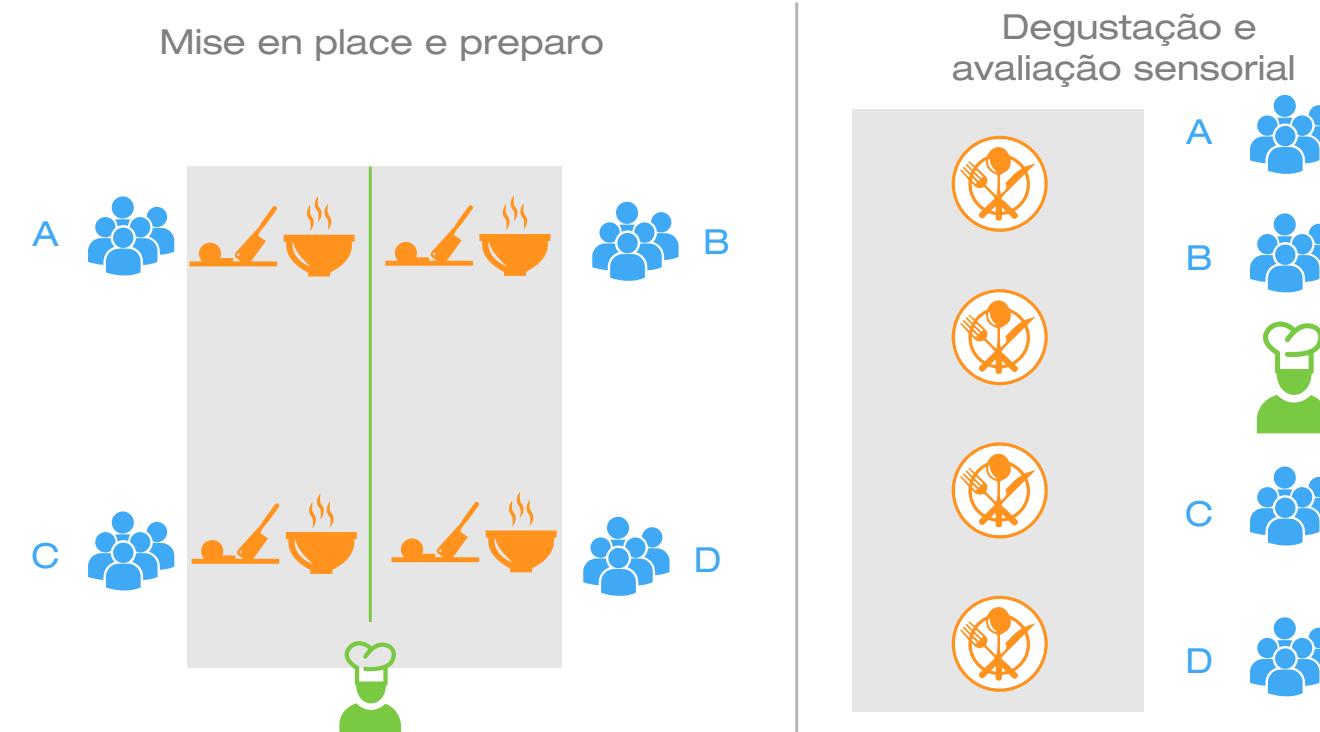
Tipo 2 - Mesmo grupo de alimentos

Os quatro grupos (A, B, C e D), trabalhando simultaneamente, realizam:

- O mise en place.
- As preparações de um mesmo grupo de alimentos, utilizando cada grupo uma técnica diferente.

O docente monitora o trabalho dos grupos, interagindo com os alunos e esclarecendo eventuais dúvidas. Na sequência, os alunos realizam a degustação e a avaliação sensorial das preparações dos quatro grupos (A, B, C e D). Por último, o docente promove uma reflexão coletiva acerca da experimentação desenvolvida.

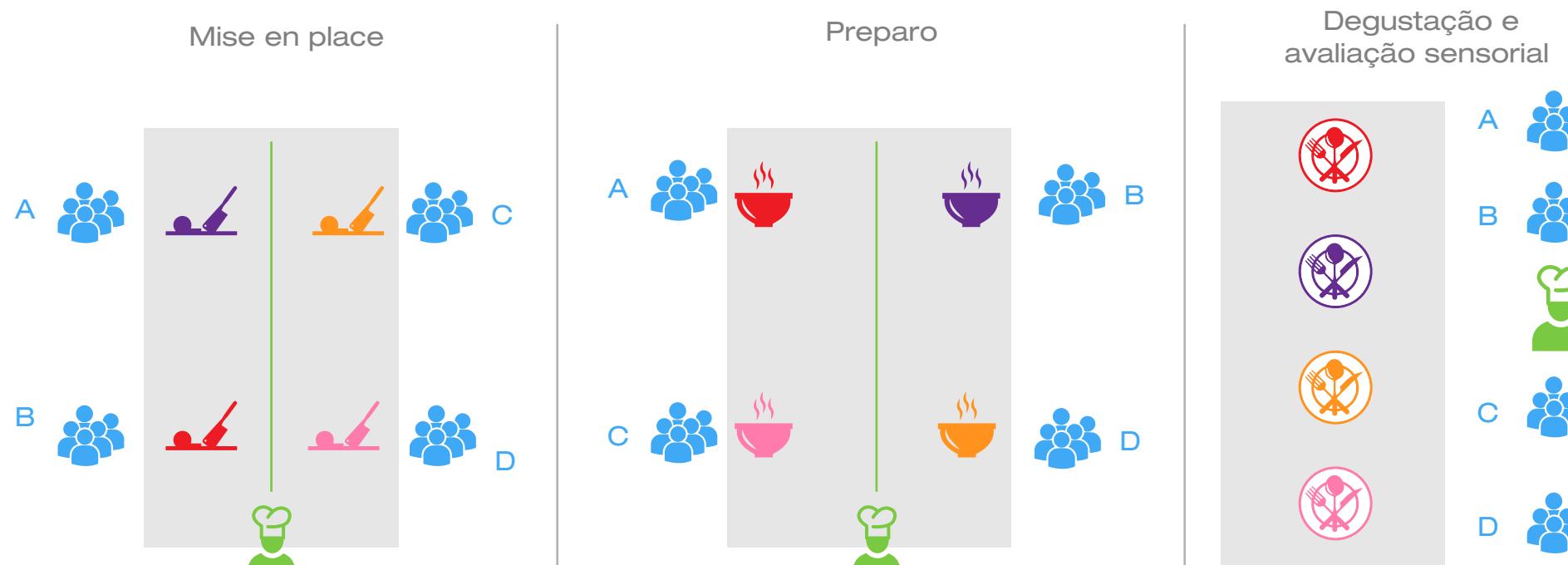
Por meio desta dinâmica de interação podem ser trabalhados aspectos tais como: organização de utensílios e ingredientes para a produção, procedimentos de higiene, técnicas de pré-preparo e preparo de alimentos.



Execução concomitante com mise en place cruzado

Cada um dos quatro grupos (A, B, C e D) realiza o mise en place da preparação de outro grupo, de forma cruzada. Os grupos A e C realizam o mise en place das preparações que serão executadas pelos grupos B e D. Ao mesmo tempo, os grupos B e D realizam o mise en place das preparações que serão executadas pelos grupos A e C. Finalizado o mise en place, os quatro grupos (A, B, C e D) executam as preparações de suas receitas. O docente monitora o trabalho dos grupos, interagindo com os alunos e esclarecendo eventuais dúvidas. Na sequência, os alunos realizam a degustação e a avaliação sensorial das preparações dos quatro grupos (A, B, C e D). Por último, o docente promove uma reflexão coletiva acerca da experimentação desenvolvida.

Esta dinâmica de interação se aplica tanto para técnicas idênticas e grupos de alimentos diferentes como para grupos de alimentos idênticos e técnicas diferentes. Por meio dela podem ser trabalhados aspectos tais como: organização de utensílios e ingredientes para a produção, procedimentos de higiene, técnicas de pré-preparo e preparo de alimentos, técnicas de colaboração, técnicas de organização.



- AQUINO, C. T. E. *Como aprender: andragogia e as habilidades de aprendizagem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.
- BALLESTERO-ALVAREZ, M. E. *Mutatis Mutandis: Dinâmicas de grupo para o desenvolvimento humano*. Campinas: Papirus, 2002. (v. 2)
- BARATA, J.N. *WebGincanas: Um Uso Estruturado da Web em Educação*. Disponível em: <<http://jarbas.wordpress.com/037-webgincanas-um-artigo/>>. Acesso em: 22 dez. 2014.
- BORDENAVE, J. D.; PEREIRA, A. M. *Estratégias de ensino-aprendizagem*. 16. ed. Petrópolis: Vozes, 1995.
- BOUNDLESS. *Digital Storytelling*. Boundless Education. Boundless, 14 Nov. 2014. Disponível em: <<https://www.boundless.com/education/textbooks/boundless-education-textbook/technology-in-the-classroom-6/edtech-techniques-in-practice-26/digital-storytelling-83-13013/>>. Acesso em: 16 dez. 2014.
- BRASIL. Ministério da Educação (MEC). Conselho Nacional de Educação. Parecer CNE/CEB nº 20/2012. *Consulta sobre a legitimidade da realização das atividades de vivência e prática profissional em ambientes de empresas de setor produtivo*. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=14327&Itemid=>>. Acesso em: 24 nov. 2014.
- BRESSAN, F. *O método do estudo de caso*. Disponível em: <http://www2.uel.br/pessoal/amanthea/ctu/arquivos/monografias/estudo_de_caso.htm>. Acesso em: 1 fev. 2012.
- BROWN, J.; ISAACS, D. *The World Café*. Canadá: Berret-Koheler, 2005.
- COLL, C. *Aprendizagem escolar e construção do conhecimento*. Porto Alegre: Artmed, 1994.
- _____. *Os conteúdos na reforma: ensino e aprendizagem de conceitos, procedimentos e atitudes*. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- GRAMIGNA, M. R. *Jogos de Empresa*. São Paulo: Makron Books, 1993.
- HERNÁNDEZ, F. *Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho*. Porto Alegre: Editora Penso, 2010.
- KULLER, A. L. M. et. al. *Metodologias ativas de aprendizagem: projeto interativo*. Congresso Internacional de Aprendizagem Baseada em Problemas e Metodologias Ativas de Aprendizagem. Disponível em: <<http://www.each.usp.br/pbl2010/>>. Acesso em: nov. 2011.
- LEITE, L. H. *A pedagogia de projetos em questão*. Belo Horizonte, 1994.
- MACHADO, N. J. *Educação: projetos e valores*. 5a edição. São Paulo: Escrituras, 2004.

- MARKHAM, T.; LARMER, J.; RAVITZ, J. (org.). *Aprendizagem baseada em projetos: guia para professores de ensino fundamental e médio*. Buck Institute for Education. Trad. Daniel Bueno. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- MILITÃO, A.; MILITÃO, R. *Jogos, dinâmicas e vivências grupais*. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2000.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA. *Pró letramento: alfabetização e linguagem*. Brasília: [s.n.], 2008.
- NOGUEIRA, N. R. *Pedagogia dos projetos: etapas, papéis e atores*. São Paulo: Érica, 2011.
- OKADA, A. L. P. *Mapas Conceituais em projetos e atividades pedagógicas*. [s.n.], 2008. Disponível em: <<http://people.kmi.open.ac.uk/ale/chapters/c11lpronto2008.pdf>>. Acesso em: 23 fev. 2015.
- PORTO, F. de S. et al. *Experimentação como estratégia para o ensino de ciências: reflexões sobre a formação inicial de professores a partir de um projeto no laboratório de ensino*. Disponível em: <<http://www.nutes.ufrj.br/abrapec/viiienpec/resumos/R0220-1.pdf>>. Acesso em: 24 nov. 2014.
- PORTO, F. S. et al. *Experimentação como Estratégia para o Ensino de Ciências: Reflexões sobre a Formação Inicial de Professores a partir de um Projeto no Laboratório de Ensino*. Brasília: LAPEC (FUP/UnB), [s.d.]. Disponível em: <<http://www.nutes.ufrj.br/abrapec/viiienpec/resumos/R0220-1.pdf>>. Acesso em: 23 fev. 2015.
- SANZ, L. A. *Procedimentos metodológicos: fazendo caminhos*. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2006.
- SENAC DN. *Referenciais para a Educação Profissional do Senac*. Rio de Janeiro, 2002.
- SENAC. *Hotsite Webgincana*. Disponível em: <<http://www1.sp.senac.br/hotsites/gde/index.asp?me=1>>. Acesso em: 23 fev. 2015.
- SILVEIRA, B. F. *Contação de histórias na sala de aula: um poder mágico!* Prolíngua, João Pessoa, v. 2, n. 2, 2008.
- SOLÉ, Isabel. *Estratégias de Leitura*. 6.ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.194 p.
- THE WORLD CAFÉ COMMUNITY FOUNDATION. *The World Café*. Disponível em: <http://www.theworldcafe.com/index.html>. Acesso em: 17 jun. 2015.
- VEIGA, I. P. A. (org.). *Técnicas de Ensino: por que não?* Campinas: Papirus, 1991.
- VILLAS BOAS, B. M. F. *Portfólio, avaliação e trabalho pedagógico*. 3. ed. Campinas: Papirus, 2006.