

MEMÓRIA TÉCNICA DOS PROJETOS ITED - SENAI BAHIA



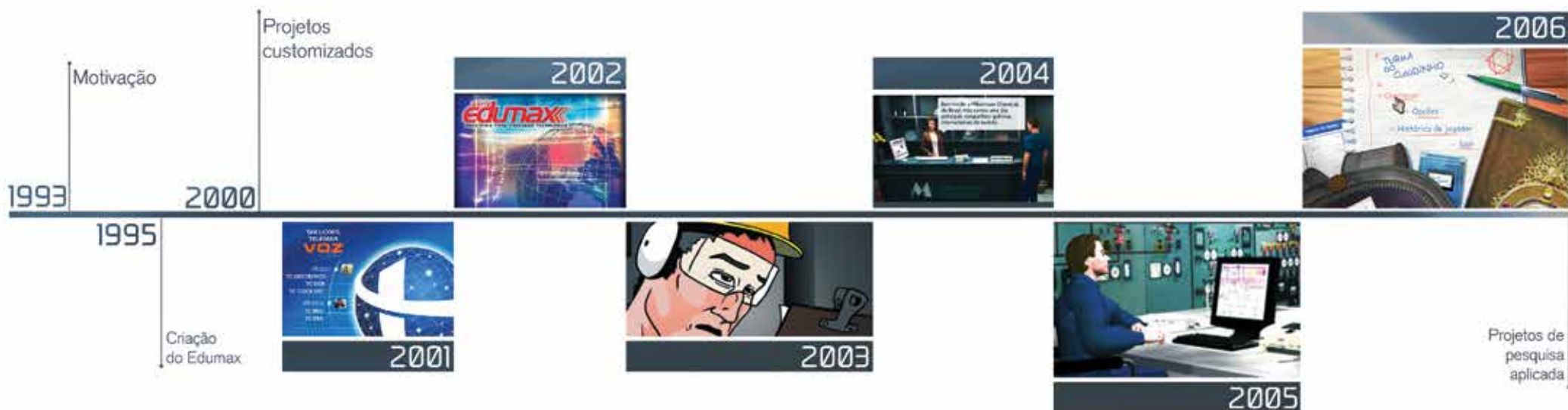
uso interno



MEMÓRIA TÉCNICA DOS PROJETOS ITED - SENAI BAHIA



uso interno



ITED

2013



SUMÁRIO

10 PRÊMIOS

2001

14 TELEMAR

16 PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN INSTRUCIONAL

17 SEMPRE VIVA ÁGUA

2002

21 ERGONOMIA, EXTINTORES DE INCÊNDIO, INTEGRAÇÃO DE SEGURANÇA E HOUSEKEEPING

22 SÉRIE EDUMAX

24 METROLOGIA

25 ETIQUETAMENTO E BLOQUEIO

2003

28 PETROBRÁS FAFEN

30 ORGANIZAÇÃO PARA CONTROLE DE EMERGÊNCIA SMS

2004

35 CURSO GESTÃO EM SEGURANÇA

2005

38 ELÉTRICA E TERMODINÂMICA

40 DIREÇÃO DEFENSIVA

41 CIPA

2006

45 METAL MECÂNICA

46 PROJETO CAI

48 O JOGO EDUCACIONAL - A TURMA DO CLAUDINHO

50 CONSTRUINDO MEU FUTURO

51 INFORMÁTICA BÁSICA

52 REPARADOR POLIVALENTE

53 EU NA INTERNET

2007

56 MEDIA CENTER SENAI

58 AMBIENTAÇÃO CARAÍBA METAIS

59 EMBASA

60 CURSO LIBRAS

62 QUALI PDA

64 DEALER NET

65 OFICINA DO FUTURO

2008

68 EDUCAÇÃO AMBIENTAL PARA A EMBASA

70 ERGONOMIA NA LINHA DE PRODUÇÃO DE MASSAS E PADARIAS

72 O LIVRO DOS SONHOS

2009

78 CTGÁS

79 SISTEMA AVALIAÇÃO
PETROBRÁS GUNDRILL

80 SGI - SISTEMA DE GESTÃO
INTEGRADA

81 CGQP-BAS

82 PETROJOVEM

2010

86 SIMULADOR DE TROCA DE CANAIS
DAS GAIOLAS DO DESBASTE E DO
NÍVEL INTERMEDIÁRIO

90 INFORMÁTICA BÁSICA COM LEITOR
DE TELAS

92 OLIMPIADAS DO
CONHECIMENTO

2011

96 GINCANA VIRTUAL EBEP

100 AMBIENTE EDUCACIONAL WEB

102 AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDI-
ZAGEM PARA PESSOAS COM DEFICI-
CIÊNCIA AUDITIVA

104 GESTÃO DA QUALIDADE E PROCES-
SAMENTO DE PRODUTOS DE ORI-
GEM ANIMAL

106 PROGRAMA DE TREINAMENTO DO
SESI-SST

108 PROJETO TBS

2012

112 CURSO DE SEGURANÇA BÁSICA

114 ALFABETIZAÇÃO INTERATIVA

118 PROGRAMA DE INOVAÇÃO EDUCA-
CIONAL

120 CAPNEAD

122 ESCOLA MÓVEL PARA INOVAÇÃO
NA CONSTRUÇÃO CIVIL

124 PROJETO COZINHA BRASIL

2013

128 CURSO DE ATUALIZAÇÃO TECNO-
LÓGICA EM LOGÍSTICA

130 APRENDENDO A CONSTRUIR

132 PETROENERGIA

136 PIE - PROGRAMA DE INOVAÇÃO
EDUCACIONAL

138 PS EAD

142 EVENTOS

PRÊMIOS



Prêmio Top Social

O Top Social é o mais importante prêmio na área de responsabilidade social do Norte Nordeste. Sua finalidade é destacar as organizações comprometidas com a responsabilidade social. O ITED conquistou o Top Social 2007.



Prêmio TOP dos TOPS

Dentre os vencedores do Top Social em suas diversas categorias, apenas uma iniciativa é premiada com o Troféu Maria Rita Lopes Pontes, conhecido como o TOP dos TOPS. Prêmio conquistado pelo ITED em 2007, entregue pelo Governador do Estado.



Prêmio Fundação BB de Tecnologia Social

Este prêmio tem o objetivo de identificar e selecionar soluções efetivas de transformação social aplicadas com sucesso em uma determinada comunidade para possibilitar a reaplicação, em escala, em outras regiões do país. O ITED recebeu o certificado do Banco do Brasil em 2009 atestando a competência no desenvolvimento de soluções efetivas de transformação social aplicadas por meio de tecnologia.



Prêmio FINEP de Inovação

Considerada a mais importante premiação de inovação do país, o Prêmio Finep de Inovação é concorrido pelas principais instituições inovadoras do Brasil. O ITED foi o vencedor da etapa Nordeste do Prêmio Finep de Inovação 2009, se qualificando à etapa nacional em Brasília, onde representou o Nordeste, dentre as 5 regiões do país, sendo considerado o 2º colocado.





2001

TELEMAR

Ano: 2001

Modalidade: E-Learning

Cliente: TELEMAR

Público-alvo: Todos os colaboradores da TELEMAR com ou sem conhecimento técnico de telecomunicações.

Carga Horária: 16 horas

Objetivo

Capacitar colaboradores sobre o portfólio da empresa, tornando-os vendedores em potencial dos produtos e serviços TELEMAR.

Metodologia

Com foco na capacitação do público interno, visando que o colaborador atue junto aos seus outros públicos e redes pessoais como divulgador e vendedor dos serviços da empresa, o projeto contou com uma proposta metodológica que incluiu eventos corporativos para lançamento do curso, palestras, além da formação on-line disponível para os colaboradores.

Os temas-eixo com o conteúdo dos quatro

principais produtos foram apresentados por meio de vídeos irreverentes gravados com atores profissionais, que representavam personagens da vida cotidiana dos colaboradores, a exemplo da atendente de uma livraria que não se mostra muito interessada em atender as ligações dos clientes.

SOLUÇÕES TELEMAR **VOZ**

VÍDEO I
TC DIGITRONCO
TC DDR
TC VOICE NET

VÍDEO II
TC 0800
TC 0300



SOLUÇÕES TELEMAR **DADOS**



VÍDEO III
TC DATA
TC PAC



VÍDEO IV
TC ISDN
TC FRAME WAY

IP
VELOX

INTRODUÇÃO

PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN INSTRUCIONAL

Especialização em educação e tecnologias
digitais com ênfase em design instrucional



Ano: 2001

Modalidade: Pós-graduação Presencial

Cliente/Público-alvo: Profissionais portadores de diplomas de nível universitário nas

áreas de exatas e humanas, preferencialmente em educação, comunicação e computação, com conhecimentos de informática e inglês

Carga Horária: 460 horas

Objetivo

Preencher a lacuna existente no mercado de profissionais habilitados a correlacionar os processos de comunicação, educação e tecnologias digitais aplicadas à educação. De forma pioneira, o curso lançou as bases da formação deste novo profissional, o Designer Instrucional, que precisa ter habilidade de projetar ambientes educacionais baseados num modelo técnico-pedagógico, fazendo parte e geralmente coordenando uma equipe interdisciplinar.

Metodologia

O curso foi orientado segundo critérios metodológicos e conceitos teóricos do construtivismo e sócio-interacionismo, que possibilitam o aprofundamento da discussão do uso da informática na vida profissional e na sociedade a partir do entendimento do sujeito cognoscente. A partir de vivências, o curso foi desenvolvido e contou com a expertise de professores doutores e mestres convidados das mais renomadas universidades nacionais e internacionais como Liverpool, Paris V, Universidade de Cuba, USP, PUC, UNICAMP e FGV, fornecendo subsídios para o desenvolvimento de projetos educativos e orientando a produção do trabalho final.

Projeto

SEMPRE VIVA ÁGUA

Usos e Formas de Conservação



Ano: 2001

Produto: CD MULTIMÍDIA. Duração: 20min.

Cliente: DETEN

Público-alvo: Comunidade envolvida com o projeto Sempre Viva, especialmente crianças e adolescentes das comunidades vizinhas e ONGs vinculadas a ações de natureza ambiental.

Objetivo

Sensibilizar a comunidade local e os visitantes para a necessidade do bom uso e conservação dos mananciais aquíferos.

Metodologia

CD-Multimídia educativo apresentando os seguintes conteúdos programáticos: “floresta - a fábrica de água”, “A escassez hídrica”, “O desenvolvimento sustentável e os recursos

hídricos” e “Dicas para o uso racional da água” utilizando uma linguagem mais atrativa através da utilização do flash com vídeos e animações.

O CD Multimídia foi largamente utilizado em eventos com a comunidade participante do projeto.





2002

ERGONOMIA, EXTINTORES DE INCÊNDIO, INTEGRAÇÃO DE SEGURANÇA E HOUSEKEEPING



Ano: 2002

Modalidade: E-Learning

Cliente: MONSANTO

Público-alvo: Colaboradores que acessam a área industrial

Carga Horária: 16h

Objetivo

Capacitar todos os colaboradores da Monsanto que acessam a área industrial com foco nos temas sobre Ergonomia, Extintores de Incêndio, Integração de Segurança e Housekeeping.

Metodologia

Como conteúdo programático foram apresentados as seguintes temáticas: Ergonomia, Extintores de Incêndio, Integração

de Segurança e Housekeeping. O curso era acessado no ambiente da empresa. Na elaboração e execução deste projeto o cliente requereu confidencialidade, não sendo possível detalhar as etapas e metodologias utilizadas neste projeto.

SÉRIE EDUMAX

Ano: 2002

Modalidade: Multimídia

Clientes: Universidade Corporativa
Petrobrás, Braskem, Grupo Dow, Politeo,
Deten, Millenium.

Público-alvo: Indústria

Carga Horária: 17 títulos de 40 horas

Objetivo

Proporcionar o desenvolvimento de profissionais da indústria visando estimular e reter seu capital humano.

Metodologia

Conjunto de cursos à distância focados na

educação corporativa do segmento industrial utilizando recursos visuais e tecnológicos como suporte para situações práticas vivenciadas no trabalho de forma autoexplicativa, favorecendo o aprendizado no ritmo do aluno.

A série tomou como base em sua criação um estudo da *American Chemical Society*, que identificou qual seria o perfil do profissional para a indústria química e petroquímica no novo milênio. A convite do SENAI, o coordenador deste estudo americano foi contratado como consultor para o desenvolvimento de um projeto de curso que atendesse a realidade da indústria brasileira. No processo de identificação das habilidades e competências do técnico em processos contínuos, assim como na redação dos conteúdos, houve a participação de representantes do SENAI, da

indústria, da Universidade Federal da Bahia e do CEFET/BA.

Os cursos oferecidos foram os seguintes: Bombas Industriais; Controle Ambiental; Compressores Industriais; Destilação I e II; Educação Ambiental; Escoamento de Fluidos; Equipamentos de Troca Térmica I e II; Higiene Ocupacional; Instrumentação Industrial; Química Aplicada; Reatores; Segurança em Eletricidade; Tratamento de Águas e Efluentes; Turbinas a Vapor e Instalações Elétricas em Atmosferas Explosivas.

Vantagens como monitoramento individual, conteúdo adicional, adaptação à empresa (criação de provas específicas e outros recursos customizados), interfaces amigáveis, tutoria e certificação, constituíram-se em grandes diferenciais deste projeto.



METROLOGIA



Ano: 2002

Modalidade: Multimídia

Público-alvo: Alunos dos cursos de aprendizagem industrial

Cliente: O trabalho foi fruto de um edital promovido pelo SENAI – Departamento Nacional, sendo a Bahia contemplada para



ser desenvolvedora dentre os departamentos regionais concorrentes.

Objetivo

Capacitar alunos dos cursos de aprendizagem industrial acerca da temática de metrologia básica.

Metodologia



Curso multimídia utilizado para estudo individual e como recurso didático sobre metrologia básica utilizando como foco de abordagem os jogos eletrônicos.

Foi utilizado como metáfora a história do personagem Beto, um jovem skatista que tem seu skate quebrado e para resolver este problema precisará dominar uma série de conteúdos de metrologia.

ETIQUETAMENTO E BLOQUEIO



Ano: 2002

Modalidade: Multimídia

Cliente: ALUMAR/ALCOA

Objetivo

Capacitar os colaboradores da empresa sobre os procedimentos de segurança rela-

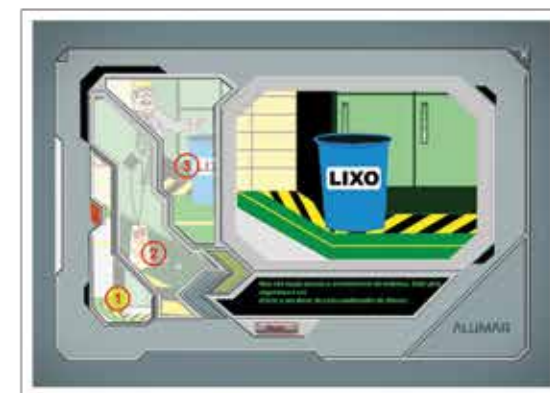


tivos a etiquetamento e bloqueio.

Metodologia

Utilização de história em quadrinhos direcionada aos alunos que realizaram o curso autoinstrucional sobre etiquetamento, bloqueio e testes.

O conteúdo programático foi dividido em três



temas: Conhecendo as Responsabilidades; Executando um Trabalho e Entendendo o Procedimento. Ao longo do curso, outros recursos complementares como materiais audiovisuais, glossário e biblioteca foram utilizados como ferramentas de apoio ao processo de aprendizagem do aluno.





2003

PETROBRÁS FAFEN

Permissão para Trabalho - PT

Motoristas para Transportes de
Produtos Perigosos - TPP

Ano: 2003

Modalidade: E-Learning

Cliente: FAFEN

Público-alvo: Constituído por executantes e colaboradores dos sites da FAFEN Bahia e Sergipe.

Carga Horária: 4 horas

Objetivo

Capacitar os colaboradores e executantes da FAFEN em treinamentos PT e TPP tendo como objetivos a aprendizagem, fixação e consolidação do conhecimento. por meio do e-learning. Substituir os cursos presenciais por

cursos auto instrucionais à distancia, por meio de um sistema de supervisão que possibi- lite monitorar a evolução do treinando e avaliar seu desempenho através de provas on-line.

Metodologia

O desenvolvimento dos cursos contempla um sistema que permite ao próprio cliente, realizar o acompanhamento pedagógico e a gestão do aprendizado, incluindo neste processo avaliações de aprendizagem on-line, monitoramento de Banco de Dados com emissão de aviso de vencimento de cadastro, validade de treinamentos e impressão automática de crachás.

O curso foi realizado através da internet e teve alguns resultados significativos para o cliente,

como: a disponibilização dos cursos para um grande número de colaboradores sem a necessidade de novos investimentos ou recursos de informática; Automatização do processo de emissão dos crachás evitando acessos indevidos; Diminuição do tempo de liberação das credenciais de PT e TPP; Maior eficiência na aplicação e correção das avaliações possibilitando agilidade e segurança no processo; Total acompanhamento da evolução do aluno; Respeito ao ritmo de aprendizado de cada usuário e otimização do tempo; Maior capacidade de controle, gerenciamento e acompanhamento no processo de capacitação e certificação, além de facilitar o processo de aprendizado com a aplicação de recursos multimídia com conteúdos lúdicos e interativos.

Treinamento Anual

ORGANIZAÇÃO PARA CONTROLE DE EMERGÊNCIA SMS

Ano: 2003

Modalidade: Multimídia

Cliente: PETROBRÁS FAFEN

Publico-alvo: Operadores, supervisores, analistas e brigadistas de determinadas áreas operacionais da FAFEN.

Carga Horária: Modalidade à distância: máximo de 1 mês / Presencial: 8 horas

Objetivo

O objetivo do projeto se deu em três dimensões: consultoria, intervenção nos cursos presenciais e desenvolvimento de cursos multimídia à distância.

Metodologia

A consultoria realizou um diagnóstico da situação em que se encontrava o Programa de Treinamento Anual da FAFEN, propondo, ao final, uma solução educacional para ampliar e otimizar o sucesso da aprendizagem.

A segunda dimensão compreendeu a intervenção no curso presencial e teve como objetivo disponibilizar recursos para possibilitar a efetividade da aprendizagem, criando oportunidades de estudo individualizadas por meio do uso de tecnologia multimídia e utilização de mecanismos de controle e avaliação da aprendizagem. A intervenção contou com a aplicação de estratégias para tornar os alunos agentes ativos da sua aprendizagem, fomentando a produção de conhecimento,

o desenvolvimento do trabalho em equipe, dando a oportunidade de o aluno assumir seu papel de coautor das aulas.

Como ultima dimensão, o programa contou com a produção de Cd's para estudo individualizado, que funcionou como um recurso de autoaprendizagem tendo como objetivos a fixação e consolidação do conhecimento. Este recurso conteve a apresentação de conteúdo do curso e atividades relacionadas nos seguintes temas básicos e específicos: Proteção respiratória; Primeiros socorros; Combate a incêndio; Estrutura de emergência; Roupas especiais; Recursos materiais RTE e intervenções no ensino presencial para todos os cursos do programa de segurança anual da organização.

BR

PAFEN - PREVENÇÃO E COMBATE A INCÊNDIO



O curso de **Prevenção e Combate a Incêndio** tem como objetivo apresentar as técnicas e os procedimentos aplicáveis, quando necessário, nas instalações fixas e no manuseio dos equipamentos específicos.

Pretende-se que, com este curso, você seja capaz de agir corretamente numa situação de emergência ou debelar um incêndio.

Agora, vá em instrução de navegação clique no ícone  localizado na barra de ferramenta superior para saber como navegar nesse ambiente.



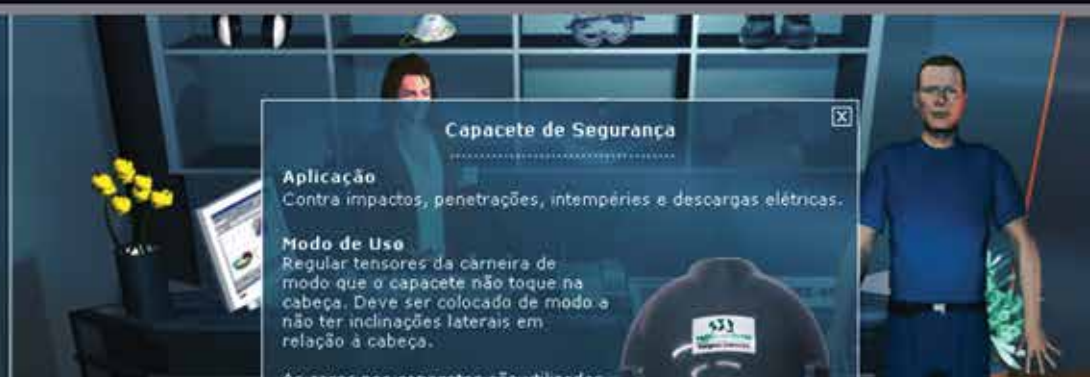


Millennium Chemicals

*Local: Arembépe,
Zona costeira do litoral baiano.*

Área total: 68.896 m²

*Produção: concentrada em
Dióxido de Titânio*



Capacete de Segurança

Aplicação
Contra impactos, penetrações, intempéries e descargas elétricas.

Modo de Uso
Regular tensores da carneira de modo que o capacete não toque na cabeça. Deve ser colocado de modo a não ter inclinações laterais em relação à cabeça.

As cores nos capacetes são utilizadas

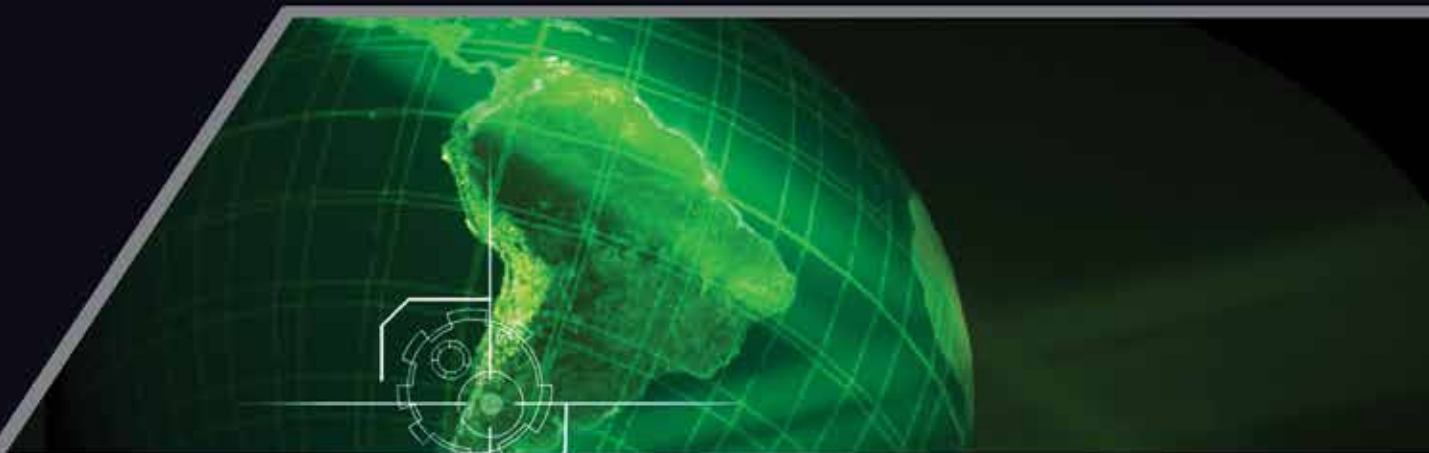
Capacete de Segurança

Aplicação
Contra impactos, penetrações, intempéries e descargas elétricas.

Modo de Uso
Regular tensores da carneira de modo que o capacete não toque na cabeça. Deve ser colocado de modo a não ter inclinações laterais em relação à cabeça.

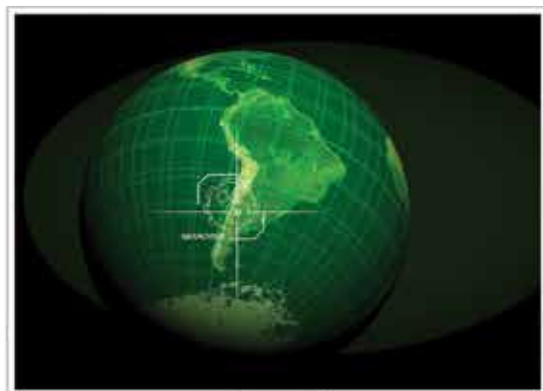
As cores nos capacetes são utilizadas com o propósito de facilitar a identificação. Passe o mouse sobre cada capacete e conheça o seu usuário.





2004

CURSO GESTÃO EM SEGURANÇA



Ano: 2004

Modalidade: Curso multimídia 3D

Cliente: CRISTAL MILLENIUM

Público-alvo: Gestores e lideranças de segurança da empresa Millenium

Carga Horária: 70 horas



Objetivo

Desenvolver um sistema educacional multimídia 3D auto instrucional para formação à distância dos gestores de segurança.

Metodologia

O curso auto instrucional para o Programa de Capacitação em Gestão de Segurança foi apresentado ao aluno por meio de cinco histórias ilustradas. As histórias foram desen-



volvidas utilizando tecnologias que reforçavam o caráter real dos acontecimentos, como vídeos, fotografias, animações e ilustrações.

A gestão do conteúdo e a implementação dos exercícios foram realizados pelo próprio cliente, o que possibilitou autonomia na atualização de conteúdo e replicações futuras do curso para novos públicos-alvo.



INICIO

AJUDA

E

DIREÇÃO DEFENSIVA

©

SAIR

Acidente Evitável

O motorista do carro nº 2 deve colocar a marcha em ponto morto e puxar o freio de mão. Logo que o sinal abrir, ao mesmo tempo em que pisa na embreagem, passar a 1ª marcha e baixar o freio de mão, aproveitar para contornar como está o tráfego ao seu redor.

Com uma linguagem didática e objetiva, incorporando oportunos exemplos práticos, alinhados com o conceito net da LITE e proporcionando uma visão mais sistêmica, para a dia-a-dia de trabalho, convidamos você para os Sistema de Vapor e Proteção do Sistema Elétrico.

Escolha um dos botões abaixo, de acordo com as suas dárias, e aproveite bem a sua caminhada de estudo, que seu aproveitamento e enriquecimento dependem merite de você. Bons estudos!

1

SISTEMA DE VAPO

1

PROTEÇÃO D

1

SISTEMA ELÉTRIC



2005

Multimídia Educacional

ELÉTRICA E TERMODINÂMICA

Ano: 2005

Modalidade: Multimídia educacional com simulador de ambiente de controle

Cliente: BRASKEM

Público-alvo: Operadores industriais e manutenção.

Carga Horária: 20 horas

Objetivo

Desenvolver um produto multimídia educacional - Módulo de Elétrica e Termodinâmica - reproduzindo a sala de controle da Braskem,

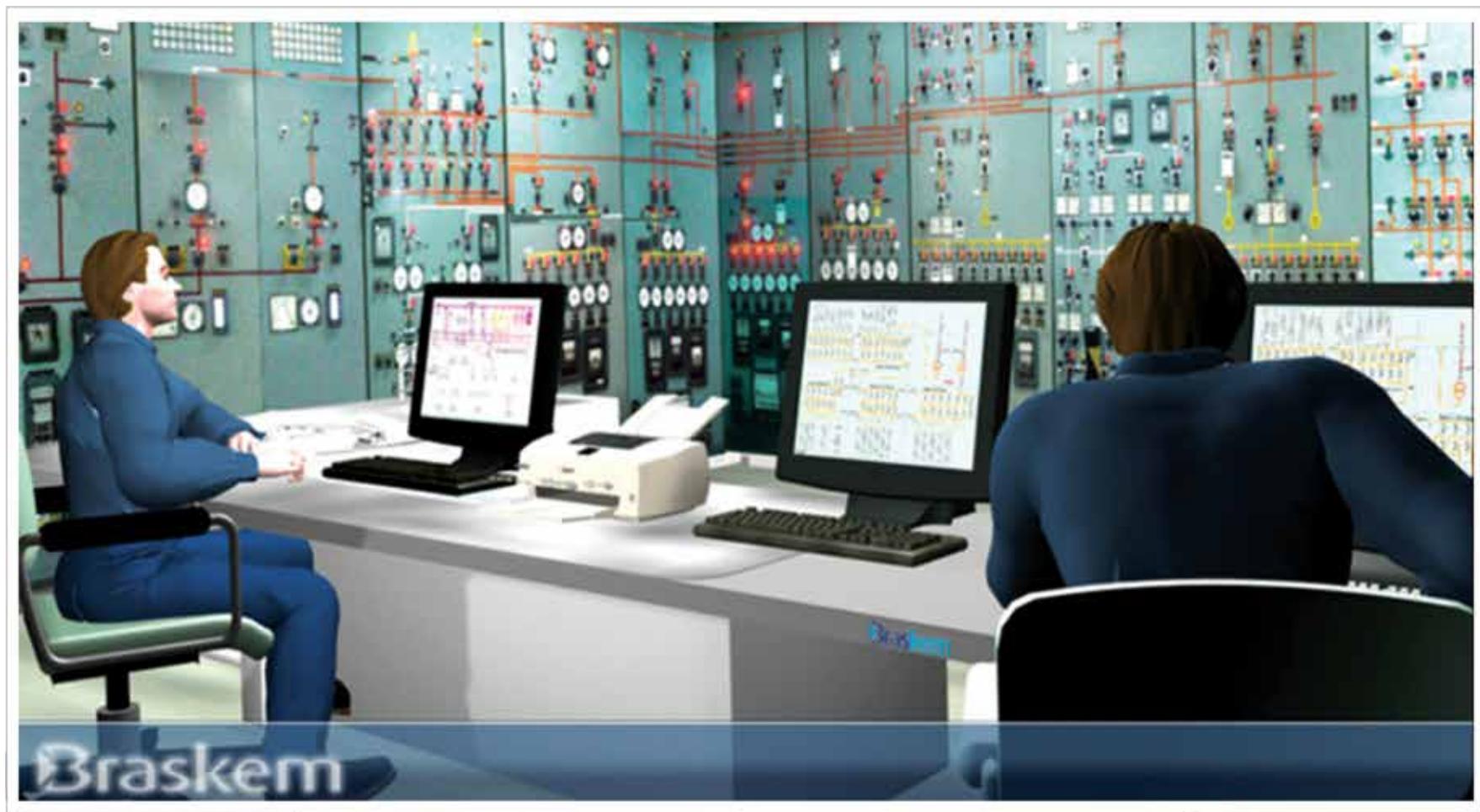
seguindo suas normas e procedimentos.

Metodologia

O planejamento educacional consistiu na definição das premissas educacionais segundo as quais o curso foi concebido. O conteúdo foi dividido em dois Módulos básicos - Elétrica e Termodinâmica - escritos pelos conteudistas da BRASKEM e validados pela equipe do ITED. O conteúdo especificado apresenta ícones de navegação, texturas de fundo, textos, hipertextos, fundos musicais, efeitos sonoros, locuções, ilustrações (fotos, desenhos ou fotocomposições) e animações, de acordo com critérios estabelecidos pela equipe educacional.

Foram simuladas as ações necessárias desencadeadas pelas situações fatídicas e de risco que podem ocorrer em uma planta petroquímica de grande porte. O trabalho envolveu confidencialidade e, por esta razão, apenas uma tela do ambiente simulado será divulgada.

Para o desenvolvimento do trabalho foi realizada uma revisão de todas as normas de segurança da Braskem contempladas no projeto.



DIREÇÃO DEFENSIVA

Segurança no Trânsito



Ano: 2005

Modalidade: E-Learning

Cliente: SENAI -Dendezeiros

Público-alvo: Colaboradores do sistema, condutores de veículos do SENAI Bahia.

Carga Horária: 08 horas



Objetivo:

Desenvolver o “Programa de Direção Defensiva”, um sistema de treinamento com o objetivo de educar motoristas, apresentando os principais fundamentos para uma direção segura.

Metodologia:

O planejamento educacional envolveu a definição dos objetivos do curso e dos itens



de conteúdo relacionados, assim como a redação de conteúdo complementar, com a composição de conceitos, definições, exemplos, estudo de casos em linguagem adequada ao público-alvo e metodologia utilizada. Foram também concebidos exercícios e avaliações de aprendizagem com a utilização de ilustrações, imagens e animações.

CIPA

Comissão Interna para Prevenção de Acidentes



Ano: 2005

Modalidade: E-Learning

Público-alvo: Este treinamento tem caráter formativo e é indicado aos técnicos que atuarão na área de Segurança e Cipeiros.

Objetivo:

Capacitar profissionais para atuar na



Comissão Interna de Prevenção de Acidentes visando a prevenção de acidentes e doenças decorrentes do trabalho, de modo a tornar compatível permanentemente o trabalho com a preservação da vida e a promoção da saúde do trabalhador.

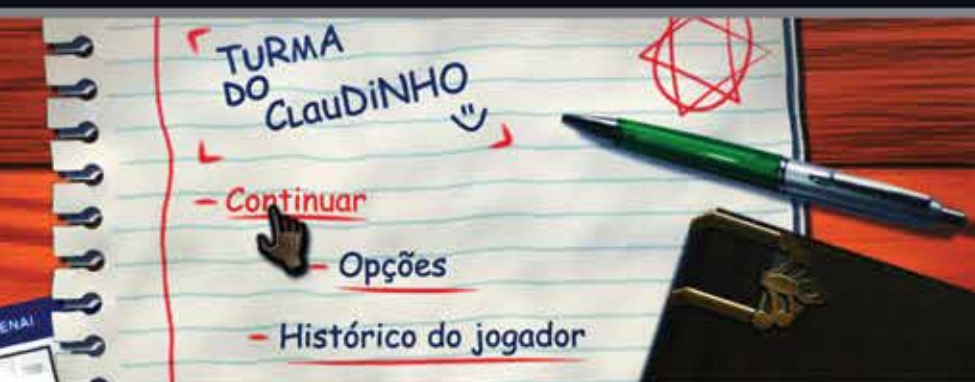
Metodologia:

O material foi elaborado pela área de Segurança do Trabalho do SENAI Bahia e é o



mesmo usado nas aulas presenciais. O curso possui áudio, vídeo e animações que facilitam o aprendizado. O certificado é emitido após conclusão do curso pelo SENAI BAHIA, referência nacional entre os SENAIs do Brasil em Educação a Distância.

Carga Horária: 20 horas



Bem-vindos ao
Projeto CAI
2006

M E N U

Programação da TV » Informações dos programas

Programa CAI

Programas da quinzena: 27 de Novembro à 11 de Dezembro

INTRODUÇÃO

Vamos procurar o emprego para o pai de Zezito? É preciso saber percorrer o caminho do mundo do trabalho, e esta é a sua trilha! Clique no botão "jogar dado" para saber quantas casas a sua peça irá avançar e responda as perguntas que aparecerão sobre Língua Portuguesa.

[Continuar](#)

AVALIE A TV

Material Didático

2006

METAL MECÂNICA

Parceria do SENAI SC & Área de
manutenção do SENAI CIMATEC BA



Ano: 2006

Modalidade: Curso semipresencial (*blended learning*)

Cliente: SENAI Departamento Nacional

Público-alvo: Docentes das unidades do SENAI do Brasil na área de metal-mecânica

Carga Horária: 200 horas

Objetivo

Capacitação e atualização tecnológica de 1120 docentes das unidades do SENAI do Brasil, na área de metal-mecânica, utilizando modelo semipresencial, ou seja, parte do curso na modalidade presencial e outra parte na modalidade EaD, possibilitando aos docentes conhecimentos gerais na área, com foco nas inovações tecnológicas, de forma a garantir a qualidade da atuação docente no processo formativo.

Metodologia

Realizado em parceria com o SENAI-SC, o Programa de qualificação tecnológica em Metal-Mecânica contemplou aulas à distância pela internet e aulas práticas presenciais. A utilização das ferramentas AVA e Videoconferência constituíram-se como pré-requisito para o curso presencial.

PROJETO CAI

Curso de Aprendizagem Industrial
básico com Ênfase na Formação em
Manutenção de Micro Computadores.

Ano: 2006

Modalidade: Curso semi-presencial

Cliente: SENAI DR Bahia

Público-alvo: Alunos do ensino médio de
14 a 17 anos, da rede pública de ensino

Carga Horária: 400 horas

Objetivo

Desenvolver o Curso de Aprendizagem

Industrial semi-presencial em manutenção de microcomputador utilizando três principais ferramentas de aprendizagem: Ambiente Virtual de Aprendizagem - por meio da plataforma moodle, jogo eletrônico educacional - A Turma do Claudinho e programa de TV - CAI TV, transmitido por meio de videoconferência.

Em parceria com a Secretaria de Educação do Estado da Bahia e Instituto Anísio Teixeira, foi possível ampliar o projeto para as cidades baianas de Vitória da Conquista, Jequié, Paulo Afonso, Itabuna, Itaberaba,

Salvador e Camaçari.

Metodologia

O Projeto CAI Básico EAD teve sua primeira versão em 2004 e para sua execução utilizou um estúdio de TV montado no Senai-CETIND, onde foram produzidas e veiculadas vídeoaulas por meio de um sistema de videoconferência ponto a ponto. Professores e pedagogos concebiam as aulas e roteiristas de audiovisual e cinema as transformavam em vídeoaulas, exibidas aos alunos em



laboratórios de informática.

A interação com os alunos se dava por intermédio de televisores e por meio de uma câmera conectada por videoconferência. Integrou também o projeto um Portal de Aprendizagem na Internet, onde os alunos realizavam as atividades, participavam de interações em tempo real e de forma assíncrona.

Em 2006 o Programa de TV interativo foi transmitido três vezes por semana, a partir do estúdio situado na cidade de Lauro de

Freitas para seis laboratórios de informática espalhados no interior do estado por meio de Sistema de Videoconferência, permitindo a participação simultânea dos alunos. Com isto, foi possível difundir uma proposta inovadora de educação profissionalizante com qualidade na capital e pelo interior do Estado suprimindo assim, demandas emergentes de formação para jovens que buscam o primeiro emprego.

Para a execução do Projeto CAI Básico EAD 2006, participaram as seguintes cidades: Vitória da Conquista, Jequié, Paulo Afonso,

Itabuna, Itaberaba e Salvador.

O projeto foi altamente inovador e utilizou a difusão em larga escala para propor o desenvolvimento da metodologia educacional com o uso de tecnologias em sala de aula, influenciando uma nova forma de fazer educação, tanto para educação presencial quanto para educação à distância.

A realização do projeto teve uma grande abrangência ao largo de suas duas edições, realizadas em 2004 e 2006.

Turma do Claudinho

O JOGO EDUCACIONAL A TURMA DO CLAUDINHO

Uma Abordagem sobre Planejamento
e Metodologia de Roteiro "Multilinear".

Ano: 2006

Modalidade: Game

Cliente: SENAI Bahia. Projeto contemplado em Edital da FINEP.

Público-alvo: Alunos de 14 a 17 anos, cursando Ensino Médio na Rede Pública Estadual de Educação da Bahia.

Objetivo:

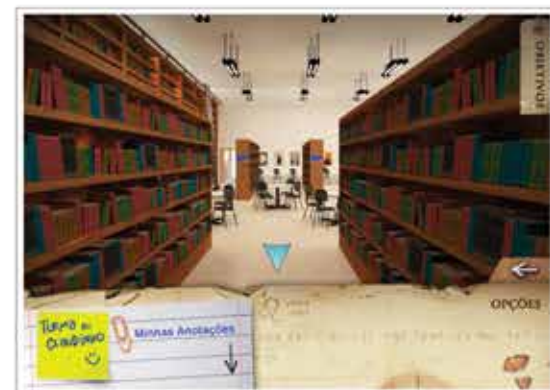
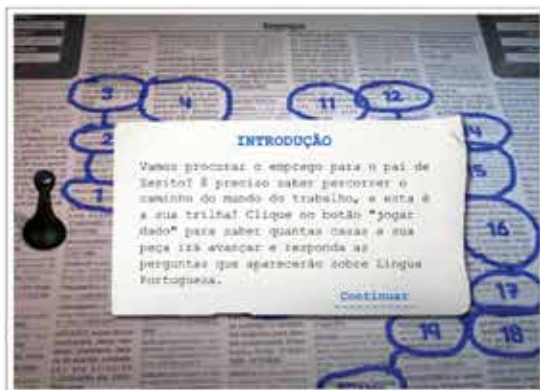
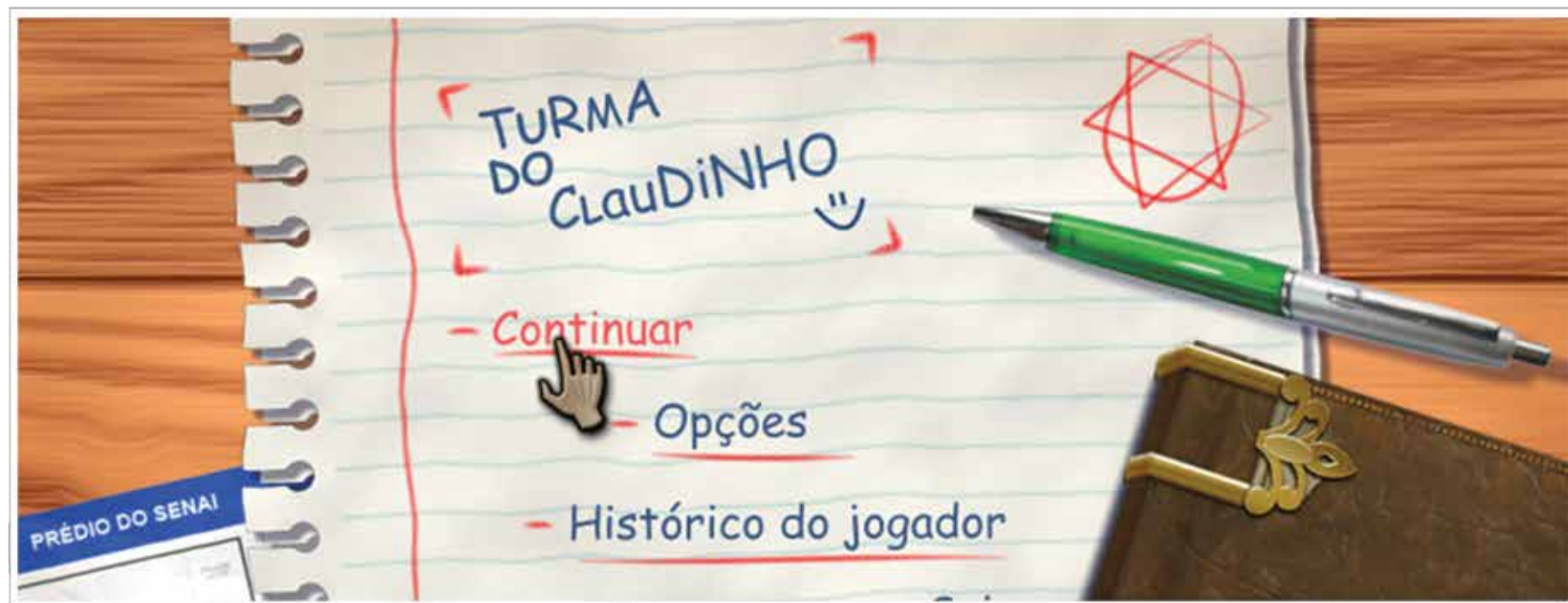
Desenvolvimento de jogo eletrônico contextualizado na realidade do público-alvo, com fins educativos, a ser utilizados em escolas do ensino médio público e dos Cursos de

Aprendizagem Industrial do SENAI.

Metodologia:

Com o intuito de elaborar um jogo eletrônico que simule um mundo real, estimulando o usuário, de forma lúdica, a produzir conhecimento pela exploração interativa dos ambientes virtuais, de forma a incentivar a prática da pesquisa, o raciocínio lógico, o trabalho em grupo, a liderança, o senso crítico e a produção autônoma do saber, permitindo o desenvolvimento de competências e habilidades características da cibercultura, como a interatividade, o hipertexto e a multimídia. Nesse sentido, nasceu "A Turma do Claudinho", um jogo eletrônico educacional

que acompanha o aluno no decorrer de todas as semanas do curso, sensibilizando-o tanto para a exploração dos ambientes do jogo e para as situações enfrentadas pelos seus personagens, quanto para a participação freqüente no portal Moodle e maior atenção e participação interativa nos quadros do programa de TV.



SECTI

CONSTRUINDO MEU FUTURO



Ano: 2006

Modalidade: Multimídia

Cliente: SECTI - Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Estado da Bahia.

Público-alvo: Jovens de 14 a 25 anos de idade, provenientes da rede públicas de ensino.

Carga Horária: 40 horas.

Objetivo

Desenvolvimento de curso multimídia com foco comportamental, que visa incentivar o aluno a encontrar um caminho para o seu desenvolvimento profissional, promovendo o autoconhecimento, a autonomia e o empreendedorismo junto a jovens dos 320 infocentros distribuídos pelo estado da Bahia.

Metodologia

Com foco no público jovem que em geral

freqüentam os Infocentros a fim de acessar a internet para pesquisas e trabalhos escolares. O projeto utiliza a metodologia de resolução de problemas, sintonizada com os novos perfis profissionais, sinalizados pelo mundo do trabalho. Compreende também, conteúdos de cidadania, português e matemática.

Usou-se como metáfora a rede social em destaque na época e muito utilizada pelos adolescentes, o que criou grande empatia pelo projeto.

SECTI INFORMÁTICA BÁSICA

Introdução ao Linux



Ano: 2006

Modalidade: Multimídia

Cliente: SECTI - Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Estado da Bahia

Público-alvo: Jovens de 14 a 25 anos de idade, provenientes da rede públicas de ensino

Carga Horária: 100 horas.

Objetivo

Qualificar o aluno em Informática Básica com software livre nos seus principais aplicativos. O aluno deverá conhecer e saber utilizar os principais recursos do sistema operacional Linux (Write - Editor de Texto, Calc - Planilha Eletrônica e Impress - Editor de Apresentação) e a interface gráfica do software do Berimbau.

Metodologia

Levando-se em consideração que a natureza do

Projeto é formar saberes que possibilite a inserção do jovem no mundo do trabalho, utilizou-se o conceito de competências para definir as metas que deveriam ser atingidas a partir do Programa. A utilização de competência é fundamentada na vasta experiência do SENAI em educação profissional e no reconhecimento da metodologia das competências como um novo modelo educacional profissional. A metodologia privilegiou o uso da interdisciplinaridade e contextualização dos conteúdos e uso de tecnologias da comunicação e informação.

SECTI

REPARADOR POLIVALENTE



Ano: 2006

Modalidade: Multimídia

Cliente: SECTI - Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Estado da Bahia.

Público-alvo: Pessoas com baixa escolaridade, que realiza as atividades de pedreiro, carpinteiro, pintor, bombeiro hidráulico e eletricista.

Carga Horária: 60 horas.

Objetivo

Oportunizar um aperfeiçoamento profissional nas áreas de pintor, carpinteiro, pedreiro, bombeiro hidráulico e eletricista, disponibilizando conteúdo técnico, noções de cidadania, higiene e marketing pessoal.

Metodologia

A metodologia adotada é a de Educação por Competências, que favorece o reconhecimento de diferentes potenciais intelectuais a serem desenvolvidos. A estruturação do conteúdo é interdisciplinar e o material utilizado no curso foi pensado para ser bastante ilustrado e intuitivo, visando facilitar o aprendizado dos usuários e favorecendo o desenvolvimento de raciocínio do aluno.

EU NA INTERNET



Ano: 2006

Modalidade: Multimídia

Cliente: SECTI - Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Estado da Bahia

Público-alvo: Usuários dos 320 infocentros distribuídos pelo estado da Bahia.



Carga Horária: 20 horas

Objetivo

Sensibilizar os usuários dos Centros Digitais de Cidadania com relação às práticas seguras no uso da Internet.

Metodologia

Curso multimídia com abordagem lúdica



das principais ferramentas da internet, suas características e riscos provenientes de uma utilização inadequada. O conteúdo foi apresentado por meio de história em quadrinhos, com utilização de jogos educativos. Dentre os temas tratados a pedofilia, com abordagem direcionada aos jovens, evidenciando riscos possíveis e inerentes à exposição.



CURSO DE LIBRAS

PARA OS DOCENTES DO SENAI

INTRODUÇÃO DO CURSO

Olá pessoal!

Eu sou a Sara, representante do Programa SENAI de Ações Inclusivas - PSIA, e acompanharei vocês neste curso.

O curso de LIBRAS está dividido em quatro módulos. Para cada um deles você deverá solucionar um desafio. Para tanto, terá que realizar as leituras apontadas e resolver todas as atividades propostas.

O conteúdo do curso é cumulativo, portanto pratique bastante e não fique com dúvidas. Tudo que você aprender em um módulo vai te ajudar a estudar no outro. Por isso, consulte o tutor sempre que necessário.

Vamos começar?






PORTAL MEDIA CENTER SENAI

Ano: 2007

Modalidade: Portal

Cliente: SENAI -BA. Projeto contemplado em edital do Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial – Departamento Nacional

Objetivo

Elaboração de um ambiente para a produção, distribuição e armazenamento de vídeos via portal web (Media Center), utilizando a tecnologia *stream* (tecnologia de entrega de fluxo contínuo de dados), contemplando programação ao vivo, videoteca digital, para acesso a serviços sob demanda, dentro de um portal de ensino a distância.

Metodologia

Pensado como uma metodologia educacional que privilegie a contextualização dos conteúdos e a utilização das tecnologias da comunicação e informação nas práticas pedagógicas, o mediacyter funcionou como um recurso tecnológico capaz de armazenar, exibir e transmitir conteúdos em vários formatos, sendo largamente utilizado em cursos presenciais e a distância, permitindo ao professor diversas opções de ações educativas como:

Pesquisa - Alunos e professores podem acessar o mediacyter para realizar as atividades de pesquisa com facilidade, podendo inclusive registrar comentários sobre os vídeos e indicá-los a outras pessoas.

Palestra on-line - As transmissões ao vivo podem ser utilizadas para realização de seminários on-line, otimizando a participação de palestrantes de qualquer parte do Brasil. O mediacyter pode, inclusive, ser utilizado como recurso off-line uma vez que a palestra pode ser armazenada e exibida posteriormente.

Vídeoaula - O professor pode solicitar a gravação de uma aula específica para posteriormente disponibilizar no media center.

Webconference - para realização de aulas on-line, elaboração de trabalhos em grupo, esclarecimento de dúvidas com o tutor e muitas outras possibilidades.



AMBIENTAÇÃO CARAÍBA METAIS



Ano: 2007

Modalidade: Multimídia

Cliente: Caraíba Metais

Público-alvo: Novos colaboradores da empresa

Carga Horária: 04 horas

Objetivo

Proporcionar integração para os novos funcionários da Caraíba Metais, apresentando seu funcionamento por intermédio de um curso multimídia, promovendo uma ambientação de forma autônoma, lúdica e inovadora.

Metodologia

Foi utilizado como princípio do curso a contextualização dos conteúdos, assim como as

ferramentas de tecnologias da comunicação e informação que possibilitaram uma abrangência do curso na medida em que foram utilizados uma estrutura com recursos de mídia, interface e sistema de navegação de fácil utilização, podendo ser acessado de diversos lugares, em horários flexíveis. Além disso, os usos destas tecnologias potencializam o aprendizado uma vez que refletem uma linguagem atual, característica da sociedade de informação.

EMBASA

Informática Básica com Linux



Ano: 2007

Modalidade: Curso EaD

Cliente: EMBASA

Carga Horária: 40 horas

Público-alvo: Colaboradores da empresa



Objetivo

Desenvolvimento de curso web para capacitação dos colaboradores da EMBASA contemplando dois módulos para o programa de capacitação em ambiente compatível com Linux, baseado no pacote “Open Office”, incluindo: Editor de texto e Planilha eletrônica

Metodologia

Visão integrada da metodologia de Competências com a metodologia dos

Desafios. O conteúdo apresentado por meio de textos, locuções, animações, fotos e ilustrações, utilizando uma linguagem coloquial com exemplos de situação real, contextualizada no processo de trabalho da empresa.

O uso destas mídias facilita a aprendizagem por permitir a visualização do conteúdo, o reforço da mensagem, à visualização do movimento, além de deixar o estudo mais agradável e prazeroso. Conteúdos transversais como ética, cidadania e trabalho em equipe também foram explorados nas situações e nos exemplos apresentados visando uma formação mais ampla do profissional.

O uso dos recursos de interação do ambiente (fórum, e-mail, lista de discussão) foi planejado de forma integrada com as metodologias adotadas, para discutir os pontos-chaves e para superar os desafios promovendo uma aprendizagem mais colaborativa.

Departamento Nacional

CURSO LIBRAS

Ano: 2007

Modalidade: Curso EaD

Cliente: SENAI DN - Contemplado no Edital do Programa Nacional SENAI de Ações Inclusivas-PSAI, vertente Pessoas com Necessidades Educativas Especiais - PNE.

Público-alvo: docentes do Sistema SENAI Brasil.

Carga Horária: 40 horas

Objetivo

Capacitar 250 docentes e técnicos do SENAI para a promoção do acesso e a inclusão de pessoas com necessidades educativas

especiais nos cursos profissionalizantes do SENAI, a partir de ações fundamentadas nos princípios do direito ao exercício da cidadania e da integração ao mundo do trabalho.

Metodologia

Realizado em parceria com o SENAI-PR. A capacitação foi aplicada totalmente *online*. O ambiente simulou situações diárias da prática docente com alunos de necessidades especiais, proporcionando todos os subsídios teóricos e práticos necessários às resoluções. Os alunos/professores foram convidados a aprender colaborativa e cooperativamente por meio de uma metodologia desenvolvida especialmente para cursos EaD denominada Metodologia dos Desafios. Esta metodologia proporcionou aos alunos um ambiente

contextualizado, baseado em experiências reais, utilizando-se para tanto, das mais modernas e inovadoras ferramentas e tecnologias de aprendizagem virtual, tais como: Conteúdos online referentes às aulas virtuais disponibilizados no ambiente virtual de aprendizagem; Vídeos ilustrativos da língua de sinais disponibilizados em DVD e no ambiente virtual de aprendizagem; Livro virtual sobre o referencial teórico da língua de sinais; Banco de questões para realização de exercícios de fixação (auto-avaliação) e exercícios de passagem.

Programa
SENAI de
Ações Inclusivas



REDE
SENAI
DE EDUCAÇÃO
A DISTÂNCIA

FIEP
CIEP
SESI
SENAI
IEL

Sistema
FIEP

Sistema
FIEB
SENAI
Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro

CNI **SENAI**

CURSO DE LIBRAS



Tecnologias Assistivas

QUALI PDA

Curso de Informática Básica com Linux



Ano: 2007

Modalidade: Multimídia

Cliente: SENAI-BA, contemplado em edital da FINEP (Financiadora de Estudos e Projetos), CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico) e contou com apoio do Departamento Nacional do Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial - SENAI/DN.



Público-alvo: Pessoas com deficiência auditiva

Carga Horária: 160 horas

Objetivo

Desenvolver uma solução educacional utilizando as TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) acessível que viabilize a oferta de cursos de qualificação profissional das Pessoas com Deficiência Auditiva.



Metodologia

O modelo proposto é multimídia, composto por sistema de gerenciamento, ambiente na internet, monitoria presencial e interação presencial ou on-line. A metodologia privilegiou uma abordagem do conteúdo baseada em resolução de problemas.



DEALER NET



Ano: 2007

Modalidade: E-Learning

Cliente: Dealer Net (Ex-Ação Informática)

Público-Alvo: Funcionários das concessionárias FIAT

Carga Horária: 12 horas



Objetivo

Desenvolvimento de curso Web – FIATNET – visando a capacitação profissional dos funcionários das concessionárias FIAT no software FIATNET, módulo “Estoque”.

Metodologia

O Curso Web do software FIATNET foi executado pelo próprio cliente, disponibilizado na internet por meio do ambiente de aprendizagem Moodle. Teve como pressupostos



metodológicos o uso de competências para definição de perfis profissionais e a utilização da metodologia dos desafios. Foi realizada uma customização do Moodle com o objetivo de personalizar o ambiente de aprendizagem à realidade do curso. Este ambiente de fácil navegação disponibilizou um sistema de gerenciamento para acompanhamento e controle de acesso dos alunos. O curso contemplou um sistema de avaliação do aluno com questões randômicas agrupadas por níveis de complexidade

OFICINA DO FUTURO



Ano: 2007

Produto: Customização do Ambiente Moodle

Cliente: IBM - em parceria com a Área de Tecnologia da Informação do SENAI-BA

Público-alvo:
Alunos do Projeto Oficina do Futuro.

Objetivo

Realizar a customização do curso Oficina do Futuro migrando-o para o ambiente Moodle.

Metodologia

A conversão do curso Oficina do Futuro para o ambiente Moodle contemplou as seguintes etapas: desenvolvimento dos recursos; elaboração e validação de roteiro; desenvolvimento;

programação visual (Moodle + Páginas), de SCORM e de telas; programação de provas + banco de questões + relatórios; capacitação equipe ATI; revisão do produto final desenvolvido, instalação e distribuição de conteúdo no LMS.

o Livro dos SONHOS

A Magia do Conhecimento





2008

Curso EaD

EDUCAÇÃO AMBIENTAL PARA A EMBASA

Ano: 2008

Modalidade: Curso à distância

Cliente: Embasa

Público-alvo: Colaboradores da Embasa

Parceiro interno: Área de Meio Ambiente (AMA)

Carga horária: 40 horas

Objetivo

Realizar o curso a distância de Educação Ambiental para execução do programa de

capacitação técnica 2008 da Universidade Corporativa da Embasa.

Metodologia

Uso de competências para definição de perfis profissionais, fundamentadas na visão de Philippe Perrenoud, que entende competência como a capacidade de mobilizar, articular e colocar em ação, valores, conhecimentos e habilidades necessários para o desempenho eficaz de atividades requeridas pela natureza do trabalho. A utilização de competência é fundamentada, ainda, na vasta experiência do SENAI em educação profissional e no reconhecimento da metodologia das competências como um novo modelo de educacional profissional.

O curso foi disponibilizado via internet por meio do Moodle, Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA, de código aberto livre e gratuito. Contém animações, ilustrações e locuções - que permitem o estudo individualizado do aluno por meio de situações lúdicas e reais.



EAD - SENAI - BA ► EDUCAÇÃO AMBIENTAL (EMBASA) ► Material Didático ► Meio Ambiente ►
Você acessou como Admin User (2017)

Ecologia
Avançar

Avançar da Atividade

[Atualizar Material Didático](#)

Conteúdo

- ☒ Meio Ambiente
- ☒ Meio Ambiente - Conceito
- ☒ Meio Ambiente - Ambiente
- ☒ Meio Ambiente - Natureza
- ☒ Meio Ambiente - Ambiente Construído
- ☒ Meio Ambiente - Desenvolvimento Sustentável
- ☒ Ecologia
- ☒ Ecologia - Conceito
- ☒ Ecologia - Biosfera
- ☒ Ecologia - Ecossistema
- ☒ Ecologia - Ecossistema - Habitat
- ☒ Ecologia - Ecossistema - Tipos de Biotos
- ☒ Ecologia - Ecossistema - Cadeias Alimentares

Modalidade de revisão

> Anterior < Próxima >

> TEMA: NOÇÃO AMBIENTAL

edumax

MEIO AMBIENTE

☒ Conceito

Tema em foco a ser estudado



O conceito de meio ambiente sempre foi definido de forma muito simples, como tudo aquilo que nos cerca, incluindo: água, ar, solo, fauna, flora, plantas, animais, seres vivos, clima, o cosmos, o submundo, as águas continentais superficiais, subterâneas, rios, oceanos, todos os recursos.

Forma - representada por todos os planetas

Forma - representada por todos os animais

Mas será que existe ambiente à só-broa humana?

Uma nova noção

O conceito moderno de meio ambiente é muito mais amplo do que aquele tradicional, o qual enfatiza os elementos da natureza e procura colocar o homem como o centro do tudo, como se ele não fosse parte do meio ambiente. É tudo aquilo que nos cerca...? Lembre-se!

Podemos perceber que o conceito de meio ambiente é muito mais abrangente quando verificamos que um problema ambiental não pode ser estudado isoladamente, dissociado de um contexto maior.

ERGONOMIA NA LINHA DE PRODUÇÃO DE MASSAS E PADARIAS

Ano: 2008

Modalidade: *e-learning*

Cliente: Serviço Social da Indústria – SESI

Público-alvo: Profissionais das indústrias dos setores de panificação, RH e Segurança do Trabalho

Carga horária: 2 horas

Objetivo

Informar, sensibilizar e disseminar medidas preventivas que possibilitem a busca de soluções.

Metodologia

Curso concebido numa visão integrada e complementar com o uso do princípio da contextualização dos conteúdos e de TICs. Os materiais são apresentados por meio de recursos multimídia, como textos, locuções, animações, fotos e ilustrações, utilizando linguagem coloquial e exemplos do cotidiano do aluno, sem perder o rigor científico das informações.

Todos estes recursos estão disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA, que além de suportar a estrutura curricular do curso contém ferramentas de gestão que

permitem o acompanhamento sistemático, monitorando os acessos do aluno e seu desempenho na atividade final, possibilitando ao SESI total autonomia para realizar a gestão.

Ao final do curso foi realizada uma atividade englobando todo o conteúdo, que foi corrigido pelo próprio sistema.

SESI  **ERGONOMIA NA LÍNEA DE PRODUÇÃO DE MASSAS E PADARIAS**

Apresentação do Desafio Tela 3 de 34

A ilustração, abaixo, mostra situações do cotidiano da empresa Mundo do Pão, que também se aplicam ao seu cotidiano.

Para colocar em prática tudo que você irá aprender ou aperfeiçoar, seu desafio será observar atentamente a ilustração e identificar os pontos positivos e as oportunidades de melhoria neste ambiente.



NESTE SETOR É INDICADO O USO DOS EPIs, ABaixo:

SESI  **ERGONOMIA NA LÍNEA DE PRODUÇÃO DE MASSAS E PADARIAS**

PORTO-CHAVE B Tela 19 de 34

Conversando sobre a organização e os ambientes de trabalho nas indústrias de M&P

Conheça a Atividade de Passagem:

Para realizar esta atividade, você vai clicar e arrastar a imagem que corresponde à frase à esquerda, identificando as situações que podem causar doenças ou acidentes nos trabalhadores de Massas e Padarias.

- a) A bancada na qual o trabalhador está sempre flexiona a coluna de FORMA INCORRETA.
- b) PODE SUZANHADO quando não é utilizado adequadamente pelos seus guias.
- c) O trabalho de empilhar continuamente produtos em caixas para a expedição, quando não conta com pesos adequados pode levar a uma situação de ESFORÇO REPETITIVO.
- d) Além das pressões de trabalho inadequadas, um dos fatores responsáveis pelo maior número de problemas musculoesqueléticos em mulheres é a DUPLA JORNADA DE TRABALHO.
- e) A exposição contínua de trabalhadores ao calor das fornos do forno de fundo podem levar à desidratação e diminuir a concentração, causando ACIDENTES.



Jogo Educacional

O LIVRO DOS SONHOS

A Magia do Conhecimento

Ano: 2008

Modalidade: Game 3D multimídia

Cliente: SENAI-BA, contemplado em edital da FINEP - Financiadora de Estudos e Projetos

Público-alvo: alunos do ensino médio do Curso de Aprendizagem Industrial Básico - CAI-Bas e de escolas públicas, com idade entre 14 a 17 anos

Objetivo

O jogo tem como foco principal complementar o currículo, auxiliando na atividade de ensino dos

professores e na aprendizagem dos estudantes do ensino médio. Pretende-se colaborar, ampliando os conhecimentos da educação básica em qualquer de suas modalidades, articulando as disciplinas com o intuito de complementar a formação geral, utilizando o conjunto das áreas de Ciências Humanas, Ciências da Natureza e Linguagens, além de alguns temas transversais: ética, saúde e meio ambiente. O aluno, na condição de jogador, enfrentará situações-problemas que o despertará e o desafiará para a vida e para a cidadania, conforme visa o ensino médio.

Metodologia

O jogo gira em torno do livro dos sonhos, um

antigo artefato de magia usado para abrir a passagem entre diversos mundos, tempos e civilizações. Conta com obras de ficção que são vivenciadas em castelos e labirintos que são visitados através desse objeto. O aluno/jogador fará parte de uma turma de amigos que estuda no SENAI. Muitos desafios irão surgir quando o Livro dos Sonhos for encontrado pelos personagens.

O jogo é composto por 18 fases com 4 missões cada (72 no total), contextualizadas em desafios propostos a partir dos componentes curriculares do CAI-Bas. Foi desenvolvido seguindo uma narrativa paralela a uma minissérie.

o LIVRO dos SONHOS

A Magia do Conhecimento









para o futuro, voltad
descobertas da cam
pré-sal em regiões
litorâneas, ampliand
pesquisa no litoral b
pois ainda é uma ár
inexplorada.

CLIQUE PARA IN

2009

Petro Jovem



ACESSE AQUI A PROBLEMÁTICA DO CURSO

Clique aqui para
ver a programação do
PETRO



CTGÁS

Curso de Inspeção em Sistemas de Medição de Gás



Ano: 2009

Modalidade: semipresencial (*blended-learning*)

Cliente: CTGÁS

Carga horária: 380 horas

Público-alvo: alunos de nível técnico na área de petróleo e gás

Objetivo

Solução educacional via Web para o curso de Inspeção de Sistemas de Medição de Gás, utilizando as tecnologias de comunicação e informação para a capacitação de profissionais.

Metodologia

Curso semipresencial com videoconferências, texto complementar em PDF, exercícios, além das atividades colaborativas promovidas pe-

los tutores. Cada elemento de competência foi associado a um desafio e, consequentemente, a um conjunto de pontos-chaves. Nos momentos à distância, estes pontos-chaves foram apresentados por meio de videoaulas complementadas por apostilas eletrônicas e aulas presenciais.

As videoaulas foram ministradas por professores utilizando uma ferramenta de webconferência por intermédio da qual eram explicados os desafios e pontos-chaves de forma interativa, além de esclarecimento de dúvidas encaminhadas pelo aluno via comunicador instantâneo ou *chat*. Os vídeos ficaram disponíveis após a transmissão para livre utilização dos alunos.

Nos momentos à distância os alunos puderam interagir por meio dos recursos síncronos (*chats* e uma ferramenta de comunicação direta do AVA que permitia a visualização e a comunicação entre os alunos e tutores que estavam on-line) e por meio dos recursos assíncronos (fórum e e-mail).

SISTEMA AVALIAÇÃO PETROBRAS GUNDRILL



Ano: 2009

Cliente: Petrobras

Público-alvo: trabalhadores e terceirizados

Área Parceira: SENAI Unidade Cimatec
(Centro Integrado de Manufatura e Tecnologia)
e PETROBRAS R-LAM

Objetivo

Desenvolver um sistema para avaliação de conhecimento dos trabalhadores e terceirizados da empresa.

Metodologia

O sistema foi desenvolvido para ser executado na intranet da Petrobras na linguagem de programação. Continha inscrição dos administradores e dos avaliados e cadastros

de supervisores, áreas de conhecimento, questões de provas e relatórios. O sistema seguiu o padrão determinado pelo cliente (PE-1T0-00116-H), contendo a seguinte documentação: requisitos, análise, projeto e implantação.

Foram capacitados cinco funcionários para implantação do sistema, que contou com serviço de manutenção após a entrega.

SGI - SISTEMA DE GESTÃO INTEGRADA



Ano: 2009

Modalidade: E-Learning

Cliente: Sistema de Gestão Integrada da Federação das Indústrias do Estado da Bahia – FIEB

Carga horária: 16 horas

Objetivo

Capacitar os funcionários do Sistema em cursos de aperfeiçoamento profissional na modalidade a distância, no âmbito do projeto de Sistema de Gestão Integrada - SGI.

Metodologia

Tendo como foco a Metodologia dos Desafios, as técnicas pedagógicas utilizadas no curso

foram: exposição oral, dinâmicas, vivências, apresentação de vídeo, material de apoio em multimídia mostrando equipamentos e situações práticas, discussão.

CQPG-BAS

Módulo: Conhecimentos Básicos



Ano: 2009

Modalidade: semipresencial

Cliente: SENAI - Bahia

Público-alvo: Pessoas que necessitam de qualificação profissional, visando a sua inserção ou reinserção no mercado de trabalho, com idade superior a 18 anos e com



ensino Fundamental II completo.

Carga horária: 60 horas

Objetivo

Desenvolver competências básicas que auxiliem a construção de conhecimentos específicos das variadas ocupações profissionais da indústria, buscando a qualificação do aluno que pretende se inserir no mercado de trabalho.



Metodologia

Uso da metodologia dos desafios em que o conteúdo é apresentado por pontos-chaves e em situações-problemas a serem resolvidos pelos alunos. O curso possui um Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA com videoaulas e o conteúdo é disponibilizado em telas HTML com imagens e ilustrações, além de uma biblioteca com material de apoio.

PETROJOVEM

Programa de Articulação de Saberes das Engenharias para Jovens do Ensino Médio na Área de Petróleo e Gás

Ano: 2009

Modalidade: Presencial mediado por tecnologia

Cliente: SENAI-BA. Projeto contemplado no Edital FINEP e realizado em parceria com a área de Petróleo e Gás do SENAI e com a Escola Politécnica da Universidade Federal da Bahia- EP-UFBA

Carga horária: 196 horas

Objetivo

Estabelecer um programa de incentivo, capacitação e recrutamento de alunos do

ensino médio para ingresso nos cursos técnicos e superiores da área de Petróleo & Gás.

Metodologia

A metodologia proposta reflete uma visão integrada das metodologias dos Desafios e de Formação por Competências.

Os conteúdos foram apresentados por meio de recursos multimídia que reforçam a mensagem, tais como textos, locuções, animações, fotos e ilustrações, utilizando uma linguagem coloquial e exemplos do cotidiano do aluno, sem perder o rigor científico das informações.

O programa é composto por Portal Informativo, Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA contendo as disciplinas e ferramentas de colaboração, curso preparatório e laboratórios para aulas práticas e visitas exploratórias.





ACESSE AQUI A PROBLEMÁTICA DO CURSO

Clique aqui para
ver a mensagem do
PETRO



COMUNICAÇÃO



QUÍMICA



MATEMÁTICA E FÍSICA



GEOPOLÍTICA



GEOLOGIA E GEOFÍSICA



SISTEMA DE SONDA



RESOLUÇÃO DA PROBLEMÁTICA





2010

SIMULADOR DE TROCA DE CANAIS DAS GAIOLAS DO DESBASTE E DO NÍVEL INTERMEDIÁRIO

Ano: 2010

Modalidade: Simulador 3D

Cliente: GERDAU / USIBA - Parceria com a Área de Fabricação / Cimatec

Objetivo

Desenvolver procedimentos operacionais e um simulador com foco no treinamento dos colaboradores da GERDAU, alinhado com as normas, a metodologia e os conteúdos relativos à Troca de Canais de Laminadores de Desbaste e Intermediários.

Metodologia

Os pressupostos teóricos que nortearam

o desenho educacional do trabalho foram concebidos numa visão integrada e complementar, utilizando o uso do princípio da contextualização dos conteúdos e de tecnologias da comunicação e informação.

O Simulador engloba os conteúdos de Troca de Canais do Desbaste e Intermediário de Laminadores. Dentro dessa perspectiva, possui uma linguagem bastante simples, objetiva e intuitiva, dotado de técnicas de produção que possibilitem uma usabilidade eficaz por parte do usuário, utilizando, por exemplo, a narração no auxílio da resolução dos desafios. Dessa forma, o simulador tem o objetivo educacional de capacitar o aluno para realização dos procedimentos, buscando

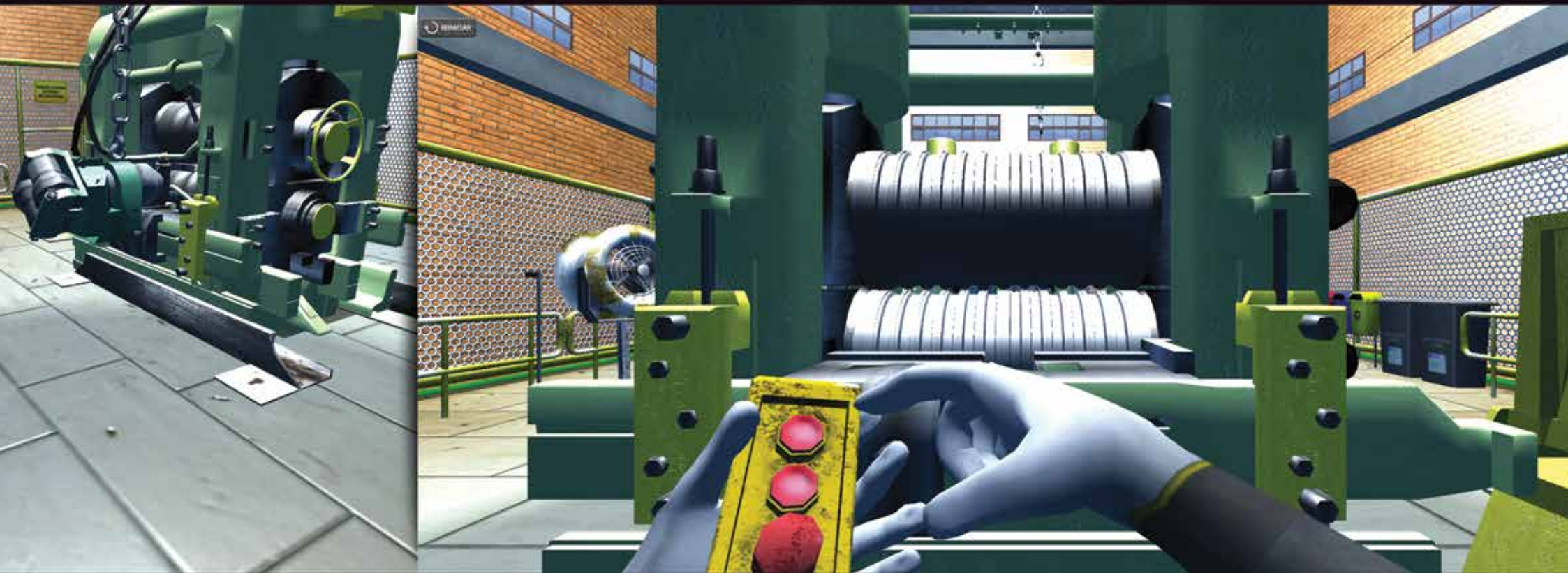
similaridade ao ambiente de produção real.

O simulador foi desenvolvido em 3D, com uma câmera em primeira pessoa, que simula a visão do aluno. O cenário foi baseado nas instalações da própria GERDAU, de modo a aproximar ao máximo a experiência à realidade. O principal objetivo é aprender a realizar a troca de canais sem nenhuma falha ou acidente, seguindo os procedimentos e normas da empresa.

O aprendizado no simulador tem três momentos distintos: Ambientação, Desbaste e Intermediário. Após estas três etapas, o aluno passa por uma avaliação onde terá que completar com êxito 100% dos procedimentos para a conclusão do treinamento.







INFORMÁTICA BÁSICA COM LEITOR DE TELAS

Para pessoas com deficiência visual

Ano: 2010

Modalidade: Presencial mediado por tecnologia

Público-alvo: Pessoas com deficiência visual e com o ensino médio completo ou em andamento, a partir de 16 anos.

Carga horária: 160 horas

Objetivo

O curso foi elaborado com a finalidade de propiciar o desenvolvimento de competências para utilização da informática como ferramenta de trabalho, comunicação e estudo, visando ampliar a formação de pessoas com deficiência visual de nível

médio, promovendo a sua inclusão no mercado de trabalho.

Metodologia

Diferentemente dos demais cursos de informática básica disponíveis para as pessoas com deficiência visual, foi adotada uma metodologia de ensino que integra o uso de tecnologias e recursos da educação a distância, que possibilita estudo independente realizado pelo aluno e aulas presenciais para as orientações e acompanhamento dos estudos por tutores e monitores.

O curso é realizado em um laboratório de informática, com aulas disponibilizadas em um Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA. Neste ambiente, o aluno tem acesso aos

materiais didáticos que possibilitam o estudo individual: CD de áudio, emborrachados (simulam tela de um computador fisicamente) e softwares acessíveis. Além disso, o curso conta com um professor-tutor e mediadores para o acompanhamento e orientações das atividades práticas.

O curso de informática é composto por sete módulos: Reconhecimento de Teclado, Leitor de Telas, Windows XP, Outlook, Internet Explorer, Word, Excel.

São utilizados leitores de tela gratuitos, pois quebra mais uma barreira normalmente encontrada pelos deficientes, que é o alto custo de alguns softwares que as empresas não estão dispostas a pagar.



OLIMPÍADAS DO CONHECIMENTO

Games e Realidade Aumentada



Ano: 2010

Modalidade: Games e Aplicações de Realidade Aumentada

Cliente: SENAI - Departamento Nacional

Objetivo

Desenvolvimento de aplicações de Realidade Aumentada e Jogos Digitais Educacionais para exposição na maior competição de educação profissional das Américas. Essa

competição expôs o talento de jovens estudantes, incentivando o desenvolvimento de competências e ensinou os alunos a superar desafios, aproximando-os da realidade do mercado de trabalho e do ambiente industrial.

Metodologia

No ano de 2010 o ITED participou das Olimpíadas do Conhecimento com um stand de Mostra Interativa de Tecnologia Educacional, que disponibilizou aos participantes a utilização de diversas aplicações de Realidade

Aumentada com exemplos de aplicabilidade em diferentes segmentos industriais e Jogos digitais educacionais desenvolvidos para utilização em telas de touchscreen. Entre os jogos desenvolvidos para a Olimpíada do Conhecimento, foram expostos diversos exemplos de mecânicas de games, como: adventure, puzzle e tabuleiro. Ao final da Olimpíada, os melhores colocados disputaram uma vaga no WorldSkills, o maior e mais importante torneio internacional de educação profissional.

o LIVRO dos SONHOS

Na Olimpíada do Conhecimento

A Turma do Claudinho e o Livro dos Sonhos

Claudinho é um estudante do SENAI que junto com mais quatro amigos, Elis, Ana, Marcos e Zezito, encontrou um poderoso livro mágico, O Livro dos Sonhos. Depois de algumas aventuras e inúmeros desafios, eles acabaram se tornando os guardiões deste poderoso artefato, capaz de abrir passagens para o mundo mágico do conhecimento, além de proteger os seres humanos do perigoso Hades, o rei do Submundo.

Ansiosos para por em prática os ensinamentos adquiridos com o Livro dos Sonhos, a Turma resolve participar das Olimpíadas do Conhecimento do SENAI. Sabendo disso, Hades resolve furtar o Livro dos Sonhos deixando a turma sem o conhecimento que eles precisavam. Agora você terá que ajudar a Turma a recuperar o Livro dos Sonhos, vencendo Hades em três desafios diferentes. **Boa sorte!**

O Jogo do Tabuleiro

As Pedras da Mandala

Em Busca do
Livro dos Sonhos

A Turma do Claudinho

Créditos

SENAI



Olimpíada do
Conhecimento
2010



00:59

N₂

Cr

Fe

Mn

Ni

Jogos e Tarefas

A disciplina CIEP é formada por 6 jogos educativos e 6 tarefas de produção de conteúdos digitais. A cada semana será oferecido um jogo e uma tarefa. No entanto, a tarefa só será liberada após todos os integrantes da turma concluírem o jogo.

A semana terá uma semana para realizar as tarefas. A pontuação da aprendizagem será realizada após as 10 horas do cronograma de jogos.

Nota: para o jogo e tarefa, os alunos e as alunas deverão ser avaliados em sua participação.

Após a tarefa:

	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 5	SEMANA 6
JOGOS						
TAREFAS						

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 play

0.1 altura (m)





2011

GINCANA VIRTUAL EBEP

Ano: 2011

Cliente: SENAI-BA. Projeto contemplado no 1º Edital do Programa Inovação com Tecnologias Educacionais promovido pelo Departamento Nacional do SENAI

Público-alvo: Alunos do Programa de Educação Básica e Educação Profissional - EBEP

Objetivo

Desenvolver nos docentes e alunos do SENAI/SESI a cultura da inovação na educação, viabilizando a utilização das TIC's e de seus potenciais pedagógicos de criação, colaboração e produção de conhecimento. Dessa forma, esse projeto prevê a concepção

de uma Gincana Virtual que utilizará jogos digitais educativos e recursos de internet no ensino articulado EBEP. Esse projeto tem como principais focos a integração e criação da metodologia da Gincana Virtual, do ambiente virtual e de jogos digitais educativos.

Metodologia

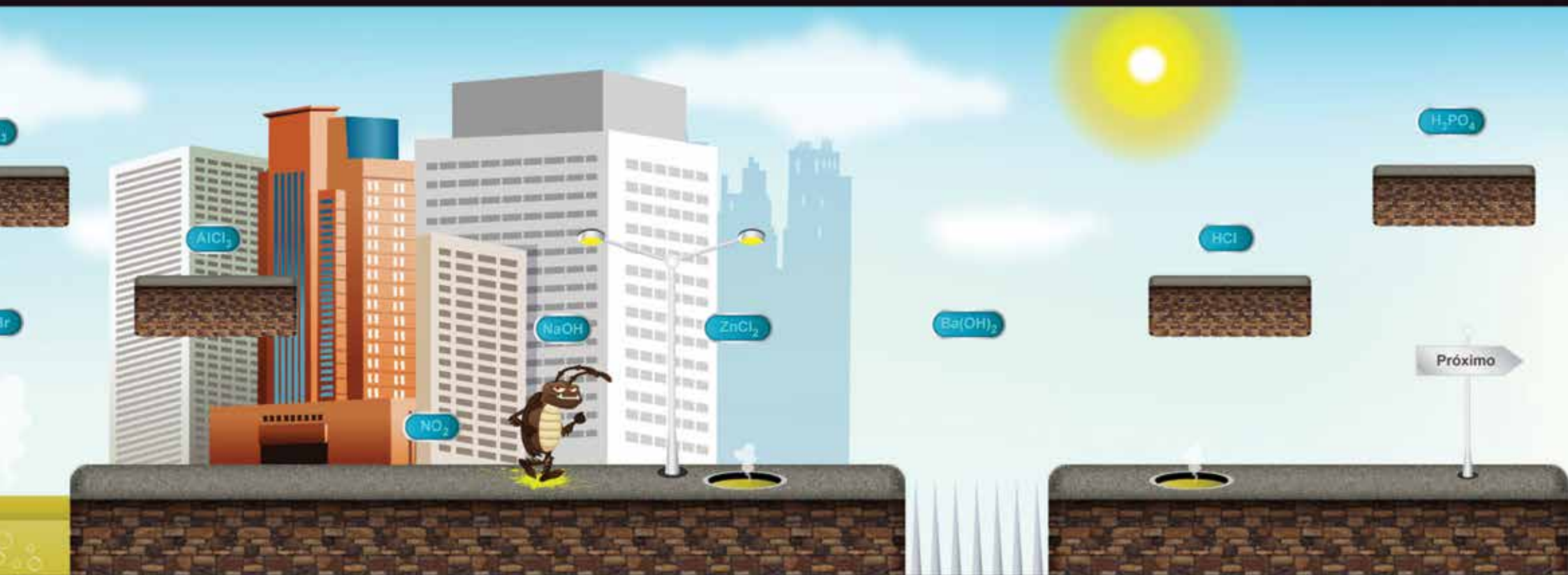
A Gincana aconteceu de forma integrada ao ensino presencial, mobilizando professores e alunos em uma competição de aprendizagens e trocas de experiências. O professor participava da elaboração da dinâmica da gincana tendo a oportunidade de ressignificar o uso das TIC's e das ferramentas da internet, relacionando-as ao conteúdo programático. Além disso o professor tinha a chance de aprender a interagir com as TICs, contribuindo para o seu letramento digital.

Por outro lado, o aluno tinha a oportunidade de desenvolver a competência de colaboração, de aprender de forma lúdica e, sobretudo, de perceber que o uso das TIC's pode se dar em benefício de sua aprendizagem.

A Gincana tem como premissa a metodologia de formação por competência e, dessa forma, realiza um trabalho multidisciplinar ao envolver os professores das disciplinas para realizar o mapeamento das competências a serem desenvolvidas e criar o relacionamento com as tarefas. As tarefas são baseadas na produção de conteúdo e jogos digitais e estão embasadas em conteúdos das disciplinas de matemática, português, física, química e informática de forma que os alunos precisam mobilizar seus conhecimentos e habilidades para realizá-las.







AMBIENTE EDUCACIONAL WEB

Possibilidade de Aprendizagem em Rede
para as Escolas da Rede Pública Estadual

Ano: 2011

Modalidade: Ambiente web

Clientes: Secretaria da Educação do Estado da Bahia – SEC e Universidade do Estado da Bahia – UNEB

Público-alvo: alunos, professores e funcionários de escolas

Objetivo

Construir, com o projeto, o Ambiente Educacional Web, pautado em um processo de pesquisa, permitindo aos usuários maior interação entre si, com conteúdos digitais e com as comunidades relacionadas.

Metodologia

O ambiente utiliza uma estrutura com recursos midiáticos, interface e sistema de navegação de fácil manuseio, podendo ser acessados de diversos lugares e em horários flexíveis. Dessa forma, o modelo minimiza as barreiras de espaço e tempo, e possibilita o acesso de alunos de todo o país. O Ambiente Educacional Web é composto por quatro seções:

Conteúdos Digitais - Espaço de armazenamento e publicação de materiais pedagógicos digitais.

Ambientes Virtuais de Aprendizagem – AVA Softwares destinados ao suporte às atividades pedagógicas realizadas pela Internet.

Ambientes de Apoio a Colaboração - Espaços de exercício do diálogo e de apoio à colaboração.

Espaço Aberto - Páginas pessoais e grupais, compostas pelos elementos selecionados do Ambiente Web principal.



AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA AUDITIVA

Prêmio FINEP de Inovação

Ano: 2011

Modalidade: Presencial mediado por tecnologia

Cliente: SENAI DR Bahia. Projeto contemplado pela FINEP como resultado do Prêmio FINEP de Inovação.

Público-alvo: Pessoas com deficiência auditiva

Carga horária: 160 horas

Objetivo

Customizar um ambiente virtual de

aprendizagem acessível para pessoas com deficiência auditiva, permitindo que essas pessoas possam realizar cursos a distância independente de sua deficiência.

Metodologia

O curso é composto por cinco unidades de estudo: Sistema Operacional Linux com distribuição Ubuntu 11.04, e os aplicativos do "Open Office" - Editor de texto (Writer), Editor de Apresentação (Impress), Planilha Eletrônica (Calc) e Internet (Mozilla Firefox).

O conteúdo foi elaborado com base na metodologia dos Desafios, organizado em lições, com o intuito de desenvolver competências a partir

da resolução de problemas reais do cotidiano dos alunos. Essas situações são relacionadas a sua vivência cultural e ao uso da informática na atualidade, a partir da mobilização dos conteúdos e recursos organizados em lições.

O curso terá caráter teórico e prático. Na teoria, estarão disponíveis no sistema as informações sobre recursos e ferramentas dos aplicativos em formato de texto e de vídeo com tradução em Libras. Em relação à prática, as atividades serão realizadas a partir das lições estudadas, tanto com questões objetivas quanto subjetivas, para que os alunos desenvolvam habilidades na utilização das ferramentas dos programas.



GESTÃO DA QUALIDADE E PROCESSAMENTO DE PRODUTOS DE ORIGEM ANIMAL

Ano: 2011

Modalidade: *e-learning*

Cliente: Área de Tecnologia de Alimentos do SENAI

Carga horária: 188 horas

Objetivo

Formar profissionais para atuar na gestão da qualidade e supervisão do processamento de produtos de origem animal. A finalidade aqui é desenvolver profissionais dotados de conhecimentos científicos e tecnológicos e de competências gerais, coerentes com

as necessidades e expectativas do mundo do trabalho e para o exercício da cidadania visando atender a demanda das indústrias de alimentos.

Metodologia

A metodologia proposta para o Curso de Qualificação Profissional em Gestão da Qualidade e Processamento de Produtos de Origem Animal, reflete uma visão integrada das metodologias de Formação por Competências e dos Desafios. Nesta perspectiva, os elementos de competência (disciplinas) estão associados ao desafio e, consequentemente, a um conjunto de pontos-chaves (conteúdos). Dessa forma, cada componente curricular

teve uma série de desafios que deveriam ser superados por meio do estudo dos pontos-chaves, os conteúdos propriamente ditos. Os conteúdos foram apresentados de forma contextualizada com situações do cotidiano, estabelecendo uma relação direta com a vivência dos alunos e por meio de material didático impresso.

No ambiente de aprendizagem estavam disponíveis elementos tecnológicos que permitiram o gerenciamento do processo de ensino e aprendizagem, por meio de ferramentas colaborativas, administrativas, comunicativas, formando uma comunidade virtual de aprendizagem.



PROGRAMA DE TREINAMENTO DO SESI-SST

Segurança e Saúde no Trabalho

Ano: 2011

Modalidade: E-learning com videoconferência

Cliente: SESI

Carga horária: 12 horas

Objetivo

Desenvolver solução educacional para seis Cursos EaD sobre Legislação em Segurança e Saúde no Trabalho - SST, utilizando as tecnologias de comunicação e informação, visando a capacitação dos profissionais que atuam com segurança do trabalho:

profissionais de RH, SST, Contabilidade e Empresas de Pequeno Porte.

Metodologia

Realizado através de videoconferência, recurso que permitiu a transmissão e a recepção de imagem em dois ou mais pontos distantes, possibilitando a comunicação e a interação em tempo real entre os participantes.

Os instrutores, presentes no auditório principal, na cidade de Salvador, realizaram oito videoconferências, na presença de 50 colaboradores. Os demais participantes, locados em outras cidades, receberam o curso via transmissão e recepção com possibilidade

de interação, questionamentos e respostas ao vivo.

O curso foi realizado no AVA WEBENSINO, seguindo o padrão SCORM, e também disponibilizado em CD.



PROJETO TBS

Treinamento Básico em Segurança, Meio Ambiente e Saúde Ocupacional



Ano: 2011

Modalidade: E-Learning

Cliente: 2006 - Caraíba Metais ,
2006 - Grupo DOW
2006 / 2011 - BRASKEM

Público-alvo: Novos colaboradores das
empresas contratantes e de suas terceirizadas

Carga Horária: 4 horas.

Objetivo

Capacitar os novos colaboradores das
empresas contratantes e de suas terceirizadas
nas normas e procedimentos internos das
empresas do grupo, visando preservar a
integridade física das pessoas, processos e
meio ambiente.

Metodologia

O novo colaborador cadastrado no sistema
acessa o ambiente do curso e navegava pelos
conteúdos linearmente. Ao final de cada um dos
três blocos o colaborador deveria responder às
questões de auto-avaliação para se preparar
para a avaliação final que lhe concederia um
certificado (aproveitamento mínimo de 80%). As
informações sobre seu resultado eram passadas
remotamente para a empresa contratante.



Padrão de Segurança - Atividades Críticas

Ambiente Confinado



► A entrada em espaços confinados contempla também observadores externos.

Observador externo é um trabalhador treinado para observar o espaço confinado, e ficar em constante comunicação com os trabalhadores de dentro do espaço confinado. Se ele precisar sair, é preciso que um outro trabalhador treinado o substitua. Caso não haja esse trabalhador, é necessário que ele tire as pessoas do ambiente confinado.

Atenção!

Caso haja suspeita de contaminação por dióxido de enxofre em um ambiente confinado (trabalhos na unidade de ácido sulfúrico ou fundição), a situação deve ser discutida na ART.

Página 15 de 27

Percentual estudado:

60.5 %

Tempo de estudo: 00:04:17

Nome do aluno: _level0.nome





2012

CURSO DE SEGURANÇA BÁSICA

Ano: 2012

Modalidade: EaD (videoconferência)

Cliente: EMBASA e SEG / SENAI CETIND

Público-alvo: Funcionários da Embasa

Carga horária: 8 horas

Objetivo

Desenvolver e ofertar simultaneamente Curso de Segurança Básica a 960 colaboradores da Embasa localizados em 27 auditórios espalhados na capital e interior do estado da Bahia.

Metodologia

Realizado através de videoconferência, recurso que permitiu a transmissão e a recepção de imagem em dois ou mais pontos distantes entre si, possibilitando a comunicação e a interação em tempo real entre os participantes.

Os instrutores, presentes no auditório principal, na cidade de Salvador, realizaram 8 videoconferências, na presença de 50 colaboradores. Os demais participantes, locados em outras cidades, receberam o curso via transmissão e recepção com possibilidade de interação, questionamentos

e respostas ao vivo.

Conteúdos: ergonomia, doenças ocupacionais, acidente de trabalho, riscos ambientais, EPI e EPC, noções de combate a incêndio, noções de primeiro socorros.

As atividades desenvolvidas permitiram aos colaboradores oportunidade de trocar conhecimentos e informações, além de atualização por meio de simulações práticas desenvolvidas pelos professores em tempo real.



ALFABETIZAÇÃO INTERATIVA

Jogo educativo com foco na alfabetização
de jovens e adultos

Ano: 2012

Modalidade: Game

Cliente: SESI-EJA (Educação de jovens e adultos)

Público-alvo: trabalhadores da área da construção civil na faixa etária entre 35 e 60 anos.

Objetivo

Através de jogo educativo, alfabetizar jovens e adultos trabalhadores da Construção Civil, promovendo a inserção destes no universo digital, familiarizando-os com o computador e seus periféricos.

Metodologia

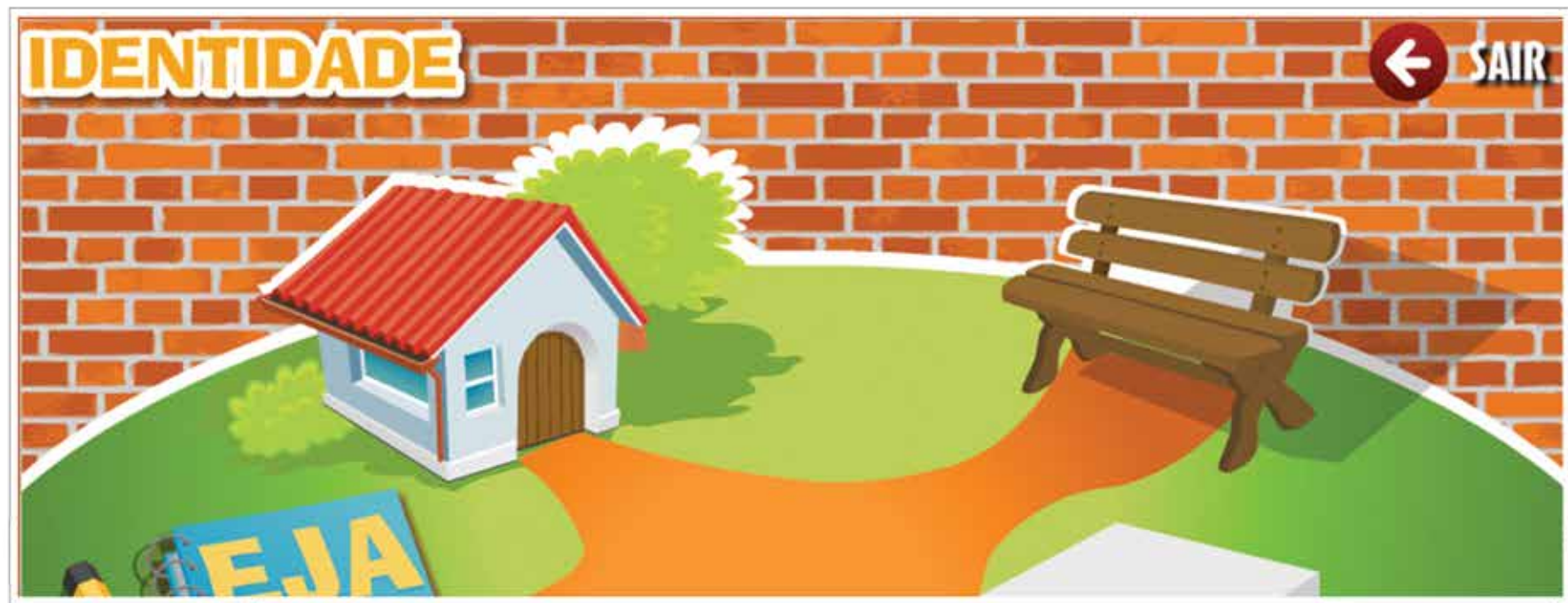
O jogo possui uma linguagem simples, objetiva e intuitiva, dotado de técnicas de produção (locução, recursos visuais e interatividade) que auxiliam o aluno durante a resolução dos desafios .

Como os alunos estavam em processo de aquisição da leitura e escrita, foi utilizada a letra maiúscula de imprensa, facilitando a identificação da grafia da letra pelo aluno. Por isso a importância de explorar situações que envolvessem a utilização deste tipo de escrita (placas, cartazes de sinalização na obra) e também situações que eabarcassem a construção destes

Com o intuito de aproximar o jogo da realidade vivenciada pelo aluno, foram criados dois

personagens principais, que são trabalhadores da área de Construção Civil e que fazem parte de todo o enredo da história do jogo.

A cada desafio ultrapassado, o personagem avança no cenário, adquirindo pontos e bônus para que possa ser promovido em seu emprego. Além dos conteúdos relacionados à Alfabetização que dizem respeito ao reconhecimento de sílabas e palavras, há também associações entre imagem, som e palavras. Os desafios contemplam atividades relacionadas à conteúdos transversais, como dicas para uma boa apresentação pessoal, como se comportar no emprego, se vestir adequadamente, montar um currículo e outras informações que possam agregar conhecimento a formação dos trabalhadores.





Tempo: 00:08

1. R

2. E

3. I

4. L

5. A

R

METAL
VIDRO
PAPEL
PLÁSTICO
ORGÂNICO

A B C D E F G H I J K L M N O P
Q R S T U V W X Y Z

Voltar Ouvir novamente



PROGRAMA DE INOVAÇÃO EDUCACIONAL

Capacitação de Docentes

Ano: 2012

Modalidade: Presencial e EaD.

Cliente: SENAI DR Bahia

Público-alvo: Docentes SENAI-BA

Carga horária: 16 horas

Objetivo

Oferecer unidades formativas para os docentes do SENAI visando o aperfeiçoamento no uso de tecnologias educacionais em sala de aula, além de proporcionar uma maior apropriação das possibilidades de formação à distância.

Metodologia

Os cursos de Aprendizagem on-line e Produção de conteúdo para EAD foram oferecidos na modalidade à distância, utilizando o Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA para disponibilização do material didático e realizações das atividades práticas sempre acompanhados da mediação de tutores e equipe de execução do ITED.

O curso Produção de Conteúdos Interativos, ofertado na modalidade presencial, ofereceu como produto final a construção de roteiros para elaboração de jogos aplicados a educação.

CAPNEAD

Ano: 2012

Modalidade: E-learning com videoaulas

Cliente: SENAI DR Bahia

Público-alvo: Gestores e analistas de negócios das áreas do SENAI Bahia

Carga horária: 24 horas

Objetivo

Orientar os gestores e analistas das áreas do SENAI para prospectar negócios na modalidade a distância, capacitando-os com relação aos procedimentos, assim como com relação

às questões educacionais e técnicas que envolvem a negociação.

Metodologia

As aulas foram criadas com base na rotina de prospecção de negócios e atendimento aos clientes internos e externos.

O curso utilizou um Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA no qual foram disponibilizadas videoaulas relativas aos temas: prospecção, atendimento e procedimentos.

Foram discutidos casos práticos contextualizando as demandas para que as áreas de negócios do SENAI da Bahia pudessem en-

tender como mapear uma demanda relativa à Inovação e Tecnologia oferecendo a solução ideal para cada necessidade, considerando o perfil do público-alvo, a infraestrutura do demandante e os recursos disponíveis.

Após a fase à distância, o curso contou com um workshop presencial no qual foram apresentados alguns cases para discussão do grupo, simulando situações reais nas quais os alunos eram desafiados a encontrar a solução mais adequada.



ESCOLA MÓVEL PARA INOVAÇÃO NA CONSTRUÇÃO CIVIL

Ano: 2012

Modalidade: Multimídia

Cliente: SENAI Dendezeiros

Público-alvo: Trabalhadores da construção civil

Carga horária: 20 horas cada curso

Objetivo

Desenvolver um material didático composto por apresentações em Flash com conteúdo das aulas, enriquecido por estratégias pedagógicas diferenciadas, atividades lúdicas

e jogos educativos de baixa complexidade. Os temas destas apresentações com uso do computador serão relativos à Construção Civil para utilização nas aulas presenciais que ocorrerão na unidade móvel da área nos cursos de argamassa, alvenaria, hidráulica e formas.

Metodologia

A metodologia do curso envolveu aulas presenciais na escola móvel incluindo apostila, multimídia, jogos educativos e atividades práticas.

O aluno, uma vez cadastrado pelo professor, acessava o curso através de um portal,

disponibilizado em servidor web off-line, utilizando login e senha individuais.

O aluno podia navegar pelo menu, através dos tópicos ou navegar pelos botões de voltar ou avançar. Todo o conteúdo era disponibilizado em formato PDF, oferecendo ao aluno a possibilidade de realizar o download do arquivo. Em caso de dúvidas quanto a navegação, bastava clicar no botão de ajuda para visualizar um minitutorial.

ESCOLA MÓVEL DE CONSTRUÇÃO CIVIL

O SENAI LEVA O CONHECIMENTO E A INOVAÇÃO ATÉ VOCÊ.



ACESSO AOS CURSOS

USUÁRIO

SENHA

OK >

COORDENAÇÃO



REALIZAÇÃO



PARCERIA



APOIO

PROJETO COZINHA BRASIL

Projeto Inovação

Ano: 2012

Modalidade: Multimídia

Cliente: SESI DR Bahia

Carga horária: 8 horas

Público-alvo: Trabalhadores das Indústrias do Estado da Bahia

Objetivo

Desenvolvimento de quatro cursos a distância sobre DCNT, autoinstrutivos, de curta duração (máximo de duas horas cada), conforme conteúdo a ser desenvolvido pelo SESI-DR-

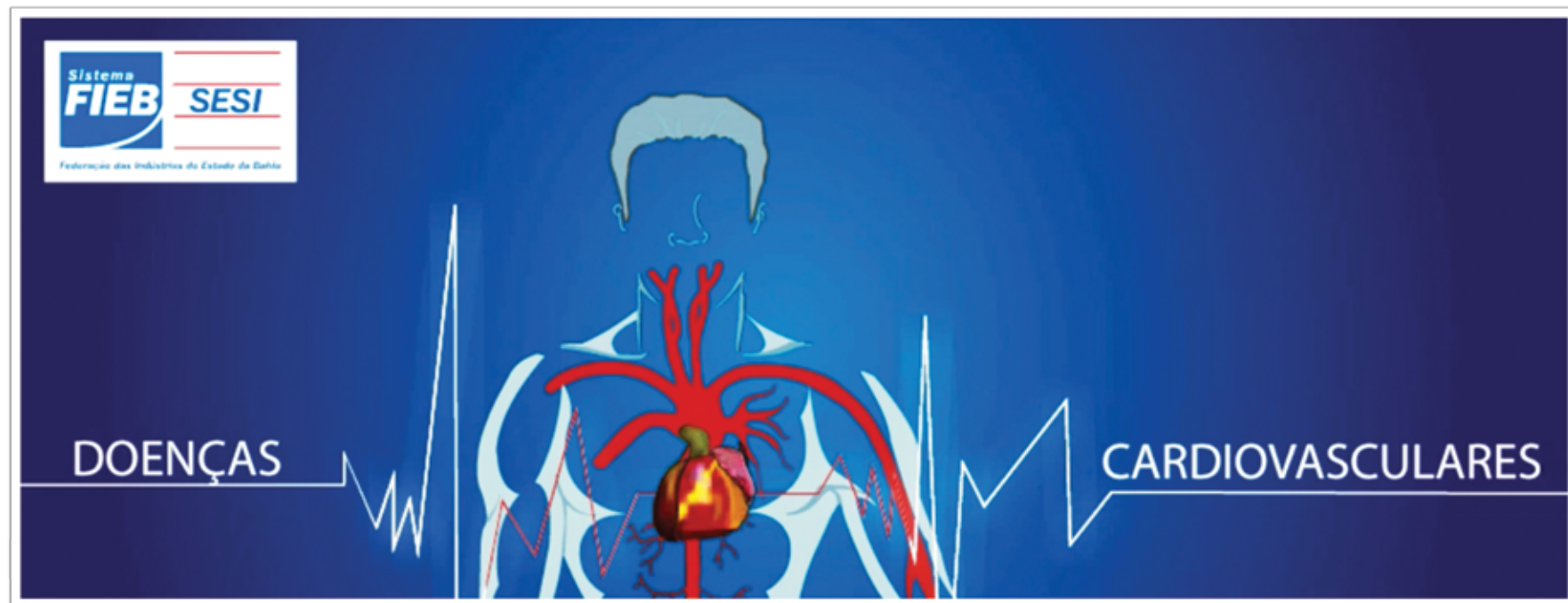
Bahia sobre os temas: Obesidade, Doenças Cardiovasculares, Hipertensão Arterial e Diabetes, respectivos, mas independentes.

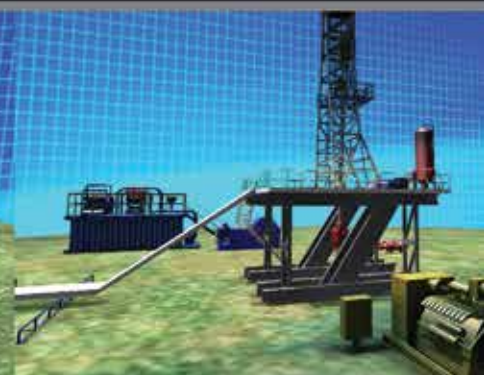
Metodologia

O curso a distância teve como prioridade a interação do conteúdo abordado com o participante. A proposta considera o desenvolvimento de construção dos quatro cursos; sugestão de ajustes didáticos, de forma que o curso possa ser mais amigável e desafiador ao aluno; os processos de preparação dos cursos estão centrados na aprendizagem do participante; todos os cursos possuem um exercício de passagem (dinâmico e criativo, que exija do aluno uma movimentação

diferente), exemplos: Caça-palavras, jogo de tabuleiro, palavras-cruzadas, clique e arraste entre outros que o fornecedor deverá sugerir e construir.

Foram desenvolvidas animações e imagens simples, disponibilizadas em alta e baixa resolução. Os roteiros destas animações são disponibilizados na biblioteca do curso, para o atendimento a deficientes auditivos.







2013

CURSO DE ATUALIZAÇÃO TECNOLÓGICA EM LOGÍSTICA

Capacitação de Docentes

Ano: 2013

Modalidade: E-learning com videoaulas.

Cliente: SENAI - Departamento Nacional

Público-alvo: Docentes do SENAI

Carga horária: 144 horas

Objetivo

Abarcar os conteúdos do Curso de Extensão EaD em Logística e Gestão da Produção para que os discentes tenham uma visão sistêmica do que foi trabalhado. O objetivo é promover a atualização tecnológica dos docentes do

SENAI de todos os estados em conhecimentos formativos nas áreas do Desenho Curricular Nacional do Curso Técnico de Logística.

Metodologia

O curso foi executado via ambiente virtual de aprendizagem com auxílio de tutoria. A interação professor x aluno se deu através dos recursos oferecidos pelo Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA que atendiam à necessidade do processo ensino aprendizagem, tais como: conteúdo em PDF disponível para download, fórum de discussão, chats e avaliações de passagem baseadas na metodologia dos desafios.

O Curso de Atualização Tecnológica em

Meio Ambiente foi promovido na modalidade a distância, no Ambiente Virtual de Aprendizagem. O curso contemplou videoaula, PDF e exercícios além das atividades colaborativas promovidas pelo tutor.



CURSOS DE APERFEIÇOAMENTO PROFISSIONAL



► SELECIONE UM DOS CURSOS ABAIXO

Trabalhe já seus estudos



LOGÍSTICA



EDIFICAÇÕES



MEIO AMBIENTE

APRENDENDO A CONSTRUIR

Programa de Qualificação Profissional para
Construção Civil com o uso de Tecnologias Digitais.

Ano: 2013

Modalidade: Videoaulas

Cliente: SENAI-BA - Área de Construção Civil.

Parceiros: Sindicato das Indústrias da Construção do Estado da Bahia (SINDUSCON-BA) e Departamento Nacional do SENAI.

Público-alvo: Trabalhadores da construção civil (pedreiros, serventes, ajudantes, carpinteiros, armadores).

Carga horária: 160 horas .

Módulo Básico: Fundamentos básicos para Construção de Edificações: 80 horas
Elevação de Alvenaria: 80 horas

Objetivo

Desenvolver um programa de qualificação profissional na área de construção civil utilizando tecnologias digitais a fim de acelerar o processo de capacitação profissional e atender à elevada e imediata demanda do mercado.

Metodologia

O projeto contempla como produto principal o desenvolvimento de um programa educacional que inclui a produção de 51 videoaulas, com

duração de 20 minutos cada, e material didático impresso com a capacitação de pedreiros, armadores e carpinteiros.

O material didático impresso está inteiramente relacionado aos capítulos e estrutura das videoaulas. De forma bem ilustrada e com apoio de exercícios, os conteúdos iniciados nas videoaulas são reforçados e complementados por meio de textos e ilustrações. Os exercícios permitem um acompanhamento, capítulo a capítulo, da aquisição de competências pelos discentes e a intervenção dos docentes e/ou multiplicadores nos pontos de maior deficiência.



**APRENDENDO
A CONSTRUIR**

SENAI

PETROENERGIA

Programa de difusão das ciências exatas e naturais para alunos do ensino médio nas áreas de petróleo, petroquímica e biocombustíveis

Ano: 2013

Modalidade: Multimídia com recursos de vídeos, animações e simulações

Cliente: FINEP - SENAI/DR/BA/Área de Petróleo e Gás

Carga horária: 600 horas

Objetivo

Desenvolver um programa de qualificação para alunos do ensino médio para ampliação das competências de alunos e professores, nas áreas de ciências exatas e naturais com o uso das tecnologias de informação e comunicação

e recursos computacionais de simulações de problemas reais para aprimorar o aprendizado do aluno e despertar a motivação para o ingresso nas áreas de Petróleo, Petroquímica e B combustíveis.

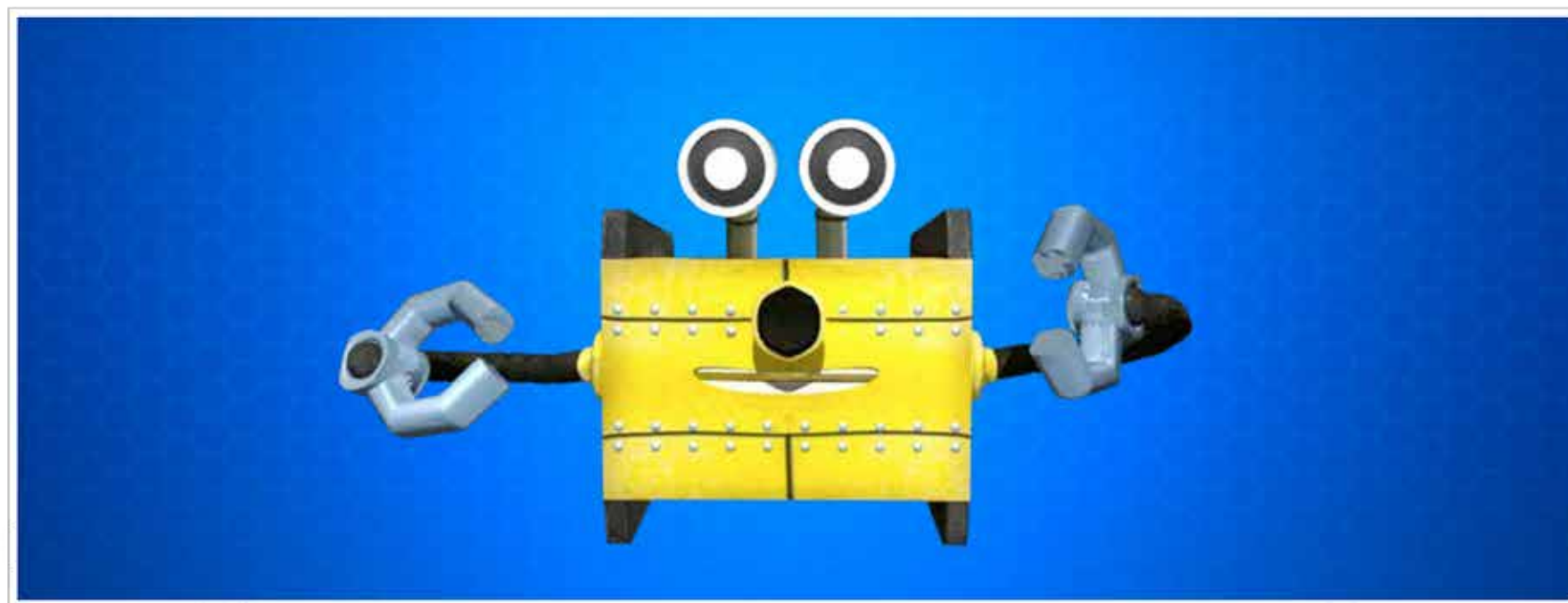
Metodologia

Uso das TICs e utilização do Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA, possibilitando que o aluno solucione problemas reais de ciências exatas e naturais de forma colaborativa.

As simulações ilustram as situações problema, facilitando na transposição didática de situações de difícil demonstração nas aulas presenciais. Estas simulações permitem

a interatividade uma vez que o aluno pode inserir dados e verificar as ocorrências a partir das informações inseridas.

Os recursos de interação que integram o AVA, como fórum, chat e mensagens instantâneas permitem que professores e alunos interajam, esclarecendo dúvidas, realizando trabalhos em equipe e trocando experiências no sentido de solucionar as situações problemas apresentadas.

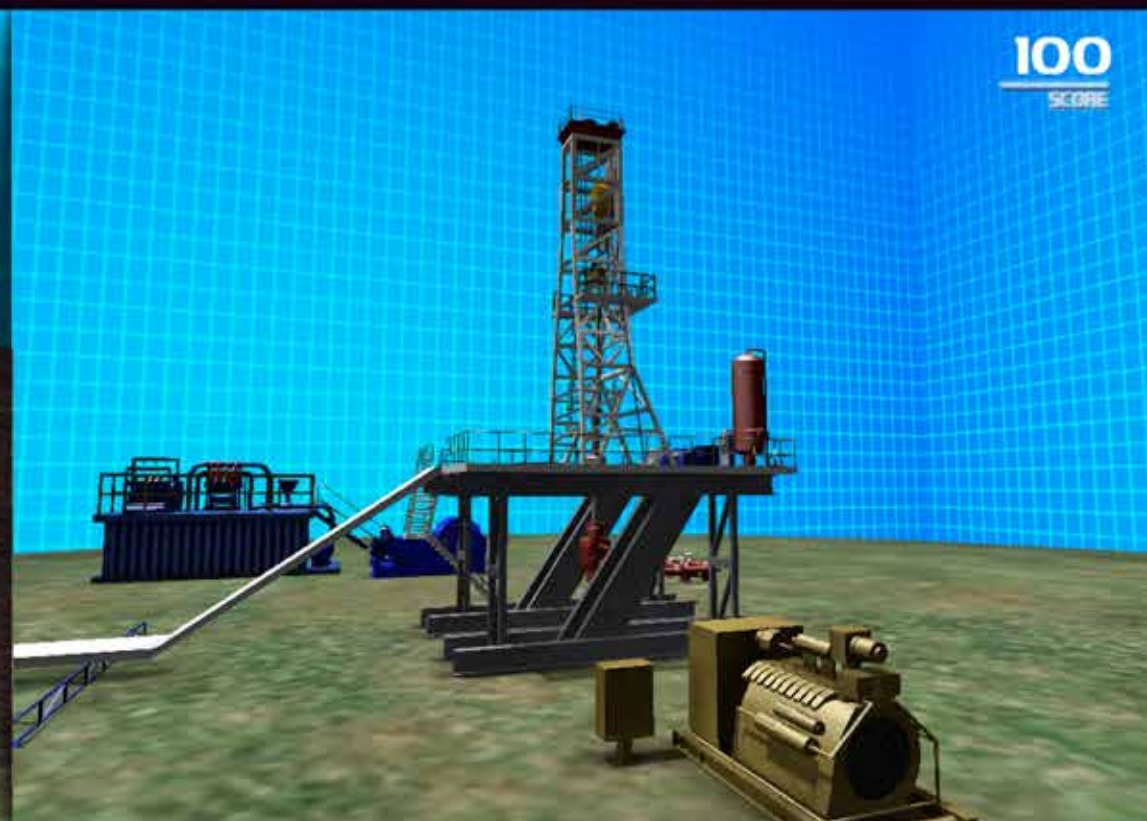




299
TIME

100
SCORE





PIE - PROGRAMA DE INOVAÇÃO EDUCACIONAL

Destaque: Curso de Mediação da Aprendizagem em AVA's

Ano: 2013

Modalidade: Presencial e EaD.

Cliente: SENAI-BA

Público-alvo: Docentes SENAI-BA

Carga horária: 16 horas

Objetivo

Oferecer unidades formativas para os docentes do SENAI visando o aperfeiçoamento no uso de tecnologias educacionais em sala de aula, além de proporcionar uma maior apropriação das possibilidades de formação à distância.

Metodologia

No segundo semestre de 2013, os cursos oferecidos pelo programa foram revisados para melhor atender às demandas da instituição e do seu corpo docente. Além do material didático, foram repaginadas a identidade visual do programa e dos cursos oferecidos.

Para 2014, além dos cursos já ofertados, será incluído no programa o Curso de Mediação da Aprendizagem em AVA's que terá caráter obrigatório para todos os docentes do SENAI, sejam eles do ensino técnico ou superior.

PROGRAMA DE **INOVAÇÃO EDUCACIONAL**

Capacitação de docentes do SENAI no uso das
Tecnologias Educacionais em sala de aula e
formação à distância.

CURSOS EAD

Apresentação em Vídeoaulas
Produção de conteúdo para EAD
Mediação de aprendizagem em AVAs*

CURSO PRESENCIAL

Jogos Interativos

* Esse curso é obrigatório para todos os
docentes do SENAI a partir de 2014

FAÇA JÁ SUA INSCRIÇÃO!

Mais informações:
3287-8144 / 3287-8233

REALIZAÇÃO:

IT&D
Instituto de Tecnologia Educacional

Sistema
FIEB **SENAI**
Parceria com o Colégio de Ensino de São Paulo

PS EAD - Programa Senai de Educação a Distância

Ano: 2013 - 2016

Modalidade: *Blended learning* (e-learning com momentos presenciais)

Cliente: SENAI - Departamento Nacional

Público-alvo: Jovens estudantes do ensino médio e trabalhadores.

Carga horária: 15.092 horas

Objetivo

Desenvolvimento de 10 cursos técnicos e 16 cursos de qualificação, contemplando livros didáticos, situações de aprendizagem, especificação de kits e simuladores didáticos no âmbito do “Programa Senai de Educação a Distância (PS - EAD SENAI). Cursos Técnicos desenvolvidos: Logística (1.200h),

Meio-Ambiente (820h), Edificações (1.200h), Controle Ambiental (840h), Mecânica (1.280h), Fabricação Mecânica (1.280h), Eletrotécnica (1.200h), Mecânica de Precisão (160h), Química (1.200h), Construção Naval (1.280h). Cursos de Qualificação Profissional desenvolvidas: Montador de Andaimos (160h), Almoxarife (160h), Desenhista Técnico (160h), Montagens Sist. Construção a Seco (160h), Instalações Hidráulicas (160h), Instalações Elétricas (160h), Tomeiro Mecânico (240h), Ajustador Mecânico (240h), Retificador Mecânico (220h), Operador de Galvanoplastia (280h), Mecânico de Máquinas Industriais (400h), Fresador Mecânico (300h), Desenhista Mecânico (200h), Operador de Retroescavadeira (160h), Operador de Injetores Termoplásticos (192h), Controlador e Programador de Produção (160h).

Metodologia

Os cursos seguem a metodologia de formação por competências, tendo como princípios norteadores: a aprendizagem mediada; a interdisciplinaridade; a contextualização; o desenvolvimento de capacidades que sustentam competências; a ênfase no aprender a aprender. Também são norteadores, fatores como a aproximação da formação ao mundo real, ao trabalho e às práticas sociais; a integração entre teoria e prática; a avaliação da aprendizagem com função diagnóstica e formativa. Além da afetividade como condição para a aprendizagem significativa.

Esses princípios se concretizam por meio de Situações de Aprendizagem. Atividades desafiadoras propostas aos alunos, que devem solucionar problemas, tomar decisões,

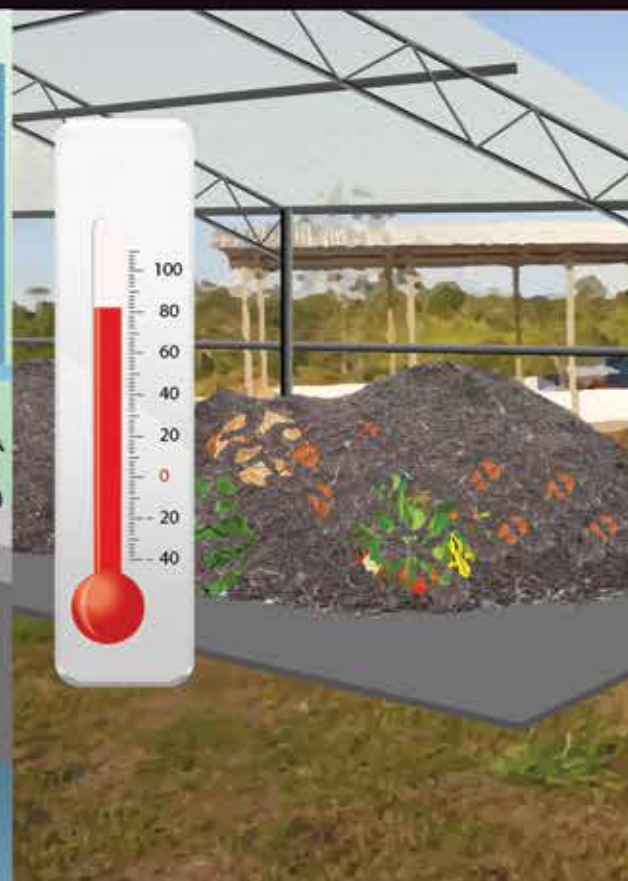


testar hipóteses ou aplicar o que aprenderam a outros contextos. Utilizam-se recursos do ambiente virtual de aprendizagem (AVA), como ferramentas de comunicação, fóruns e chats, ferramentas de entrega de atividades, exercícios autocorrigidos e simuladores digitais. Os polos presenciais contam com laboratórios para a realização da avaliação obrigatória, socialização, simulação, seminários, estudo de casos, visitas técnicas, projetos e pesquisa, bem como outras atividades que a experiência pedagógica indicar.

Material produzido

PSEAD	Quantidade
Livro didático	180
Material online/ Situações de Aprendizagem	300
Exercícios	800
Planos de Ensino	140
Especificações de Kits didáticos	74





- ☐ a) Abrir a pilha e misturar os resíduos.



- ☐ b) Adicionar água.



- ☐ c) Adicionar material estruturante.



EVENTOS



Gerente da área de Inovação e Tecnologias Educacionais do SENAI-BA, Ricardo Lima falou sobre inovar para educar.
FOTO: Roberto Abreu/Coperphoto/Sistema FIEB.

Congresso Internacional ABED de Educação a Distância (CIAED)

Realizado em 2013, possibilitou que pesquisadores, educadores e dirigentes organizacionais pudessem apresentar Trabalhos Científicos e relatos de Experiências Inovadoras; participar de mesas-redondas com especialistas do Brasil e de outros países; realizar palestras; inserir-se em grupos de trabalho de diferentes linhas de atuação; e estabelecer contatos profissionais. Para o gerente do ITED SENAI-BA, um dos *keynote speakers* do evento, é preciso compreender que o perfil do estudante mudou e, por isso, há uma demanda por modelos educacionais diferentes, que favoreçam o interesse e a apreensão de conteúdo por parte deste novo aluno. Ele demonstrou como a promoção da educação com inovação pode contribuir para ampliação de competitividade.





Simpósio de Realidade Virtual e Aumentada (SVR)

O Simpósio de Realidade Virtual e Aumentada (SVR) é a principal conferência em Realidade Virtual e Realidade Aumentada no Brasil, promovida pela SBC (Sociedade Brasileira de Computação). O SVR reúne pesquisadores, estudantes e diversos profissionais das áreas acadêmica, industrial e comercial interessados nos avanços e nas aplicações da RV e RA. O SVR 2014 foi realizado pela primeira vez pelo SENAI da Bahia, sendo uma iniciativa do ITED de contribuir para o desenvolvimento da temática no Estado.



ESTÚDIO DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

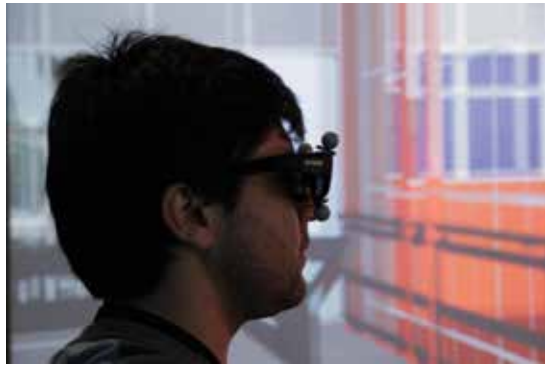


Estúdio de gravação audiovisual profissional

O estúdio possibilita a estrutura adequada para produção de peças audiovisuais, tais como aulas, entrevistas, demonstrações didáticas, dentre outros, juntamente com equipe multidisciplinar, com o objetivo de conceber, produzir, transmitir e avaliar conteúdos audiovisuais, para atender as demandas da indústria.



LABORATÓRIO DE RV E RA



Laboratório de Realidade Virtual e Realidade Aumentada

Projeto de implantação de laboratório de estudo, testes e desenvolvimento de aplicações de realidade virtual, realidade aumentada, games e simuladores. Incorporando novas tecnologias tais como Óculos RIFT, Kinect, projeção 3D e dispositivos móveis no processo de educação e treinamento.



