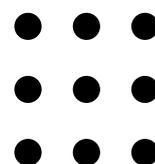


Manual para elaboração dos PTDs

Etec Profa. Marinês Teodoro de Freitas Almeida
Novo Horizonte



Atualizado em 28 de julho de 2025.

Datas importantes –

2º semestre 2025

20/08 – Prazo de entrega da primeira versão dos PTDs - Intercomplementares

22/08 - Prazo de entrega da primeira versão dos PTDs pelos professores – Sede e CDs.

01/09 - Prazo da primeira correção dos PTDs pelos coordenadores de curso.

08/09 - Prazo de entrega da segunda versão dos PTDs pelos professores

12/09 - Prazo para liberação dos PTDs pelos coordenadores de curso.

ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E CDs

**3º bimestre anual | 1º
trimestre semestral**

28/07 a 14/10

**4º bimestre anual | 2º
trimestre semestral**

16/10 a 17/12

INTERCOMPLEMENTARES

**3º bimestre anual
23/07 a 14/10**

**4º bimestre anual
16/10 a 12/12**

SUMÁRIO

O que é o PTD?

PTDs e planos de curso

Como fazer os PTDs?

1. Cronograma

2. Competências, habilidades e bases tecnológicas

2.1. Divisão dos itens nos PTDs

3. Procedimentos didáticos

3.1. Diversificação dos PTDs

4. Instrumentos de avaliação

5. Critérios de avaliação

6. Estratégias de Recuperação contínua

7. Propostas de integração

8. Material de apoio

9. Itinerários formativos/Projetos

Marcar o PTD como pronto

ANEXO 1 – Procedimentos Didáticos Gerais

ANEXO 2 – Procedimentos Didáticos ANPs

ANEXO 3 – Procedimentos Didáticos Administração

ANEXO 4 – Procedimentos Didáticos Agropecuária

ANEXO 5 - Procedimentos Didáticos Cálculos Trabalhistas

ANEXO 6 - Procedimentos Didáticos Contabilidade

ANEXO 7 - Procedimentos Didáticos DS

ANEXO 8 - Procedimentos Didáticos Meio Ambiente

ANEXO 9 - Procedimentos Didáticos Marketing

ANEXO 10 - Procedimentos Didáticos Segurança do Trabalho

ANEXO 11 - Procedimentos Didáticos Vendas

ANEXO 12 - Procedimentos Didáticos Agronegócio

O QUE É O PTD?

O Plano de Trabalho Docente (PTD) é um documento de extrema importância para o professor do Centro Paula Souza (CPS), pois representa um instrumento fundamental para o planejamento, a organização e a avaliação do processo de ensino-aprendizagem. Ele permite que o docente estabeleça metas claras, defina estratégias eficazes e avalie o progresso dos alunos de forma estruturada e coerente com as diretrizes pedagógicas da instituição.

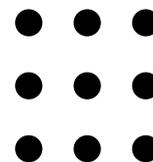
O PTD permite que o professor organize o conteúdo programático, as atividades de ensino e as avaliações de forma lógica e sequencial, garantindo que os alunos desenvolvam as habilidades e competências necessárias para o sucesso profissional.

O PTD deve estar alinhado com o Plano de Curso e com as diretrizes pedagógicas do CPS, assegurando que o ensino esteja em consonância com os objetivos da instituição e com as demandas do mercado de trabalho.

O PTD é um documento importante, porque ajuda o professor a organizar o seu trabalho, a ter uma visão clara do que precisa ser ensinado e como, e a garantir que os alunos aprendam o que é necessário. É como um guia que orienta o professor e os alunos durante todo o período letivo.



PTDs e PLANOS DE CURSO



De acordo com o Grupo de Formulação e Análises Curriculares do CPS, o plano de curso destina-se à macrofunção de **planejamento curricular**, nos termos das Diretrizes Curriculares da Educação Profissional Técnica de Nível Médio.

Enquanto o PTD é um documento produzido pelo docente a partir do Plano de Curso, este, por sua vez, é feito por um grupo de especialistas e serve como guia para todos os professores que dão aula naquele curso.

Portanto, antes de elaborar o PTD, o professor deve conhecer e efetuar junto à coordenação de curso, um estudo do Plano de Curso, pois tanto o Plano de Curso quanto o PTD são essenciais para garantir um ensino de qualidade no CPS. O Plano de Curso dá a direção geral, enquanto o PTD permite que o professor planeje as aulas de forma específica e eficaz.

Onde encontro o Plano de Curso?

Os planos de curso estão disponibilizados diretamente no website da Etec de Novo Horizonte por meio do *link* abaixo:

<https://etecnh.cps.sp.gov.br/>

Selecione a aba CURSOS e clique no curso correspondente para fazer o *download* do plano.

	Plano de Curso	Plano de Trabalho Docente (PTD)
Objetivo	Definir os objetivos, as diretrizes pedagógicas e a estrutura do curso	Detalhar o planejamento das aulas, avaliações e atividades.
Conteúdo	Conteúdo programático geral do curso	Conteúdo específico das aulas, atividades, avaliações e recursos.
Elaboração	Grupo de Formulação e Análises Curriculares do CPS	Professor
Validade	Para o curso	Para a turma do professor

Tabela 01: comparativo Plano de Curso x PTD

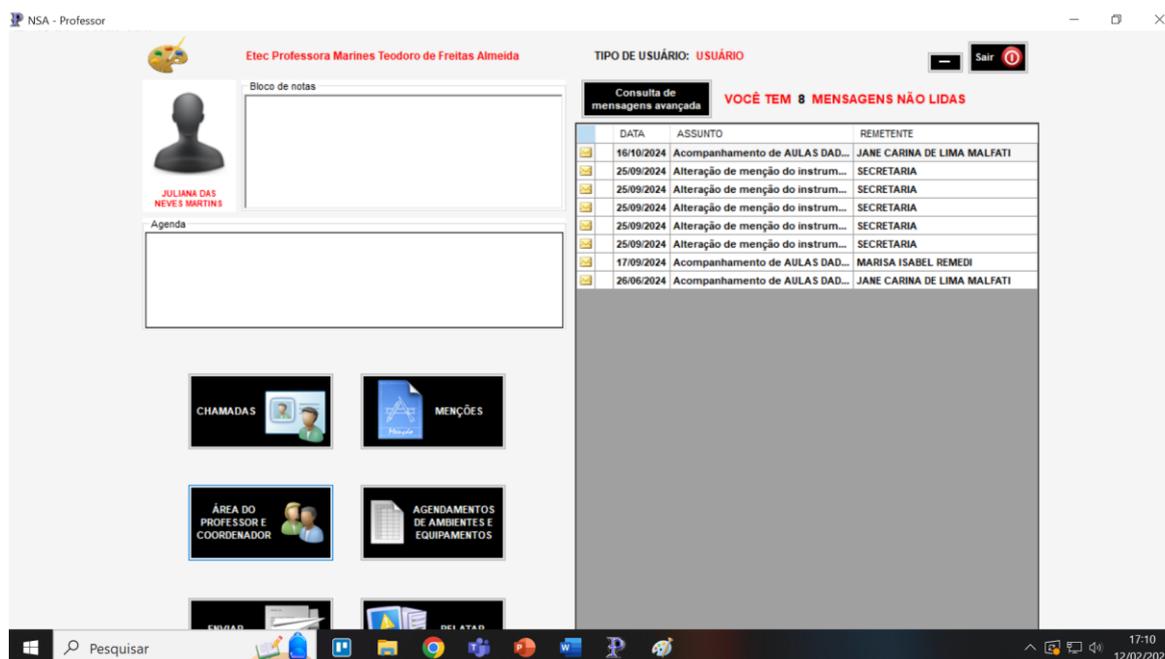
Como fazer os PTDs?

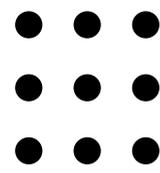
1. Abra o NSA e insira seu login e senha.

Caso ainda não possua acesso ao sistema acadêmico, procure a secretaria acadêmica.

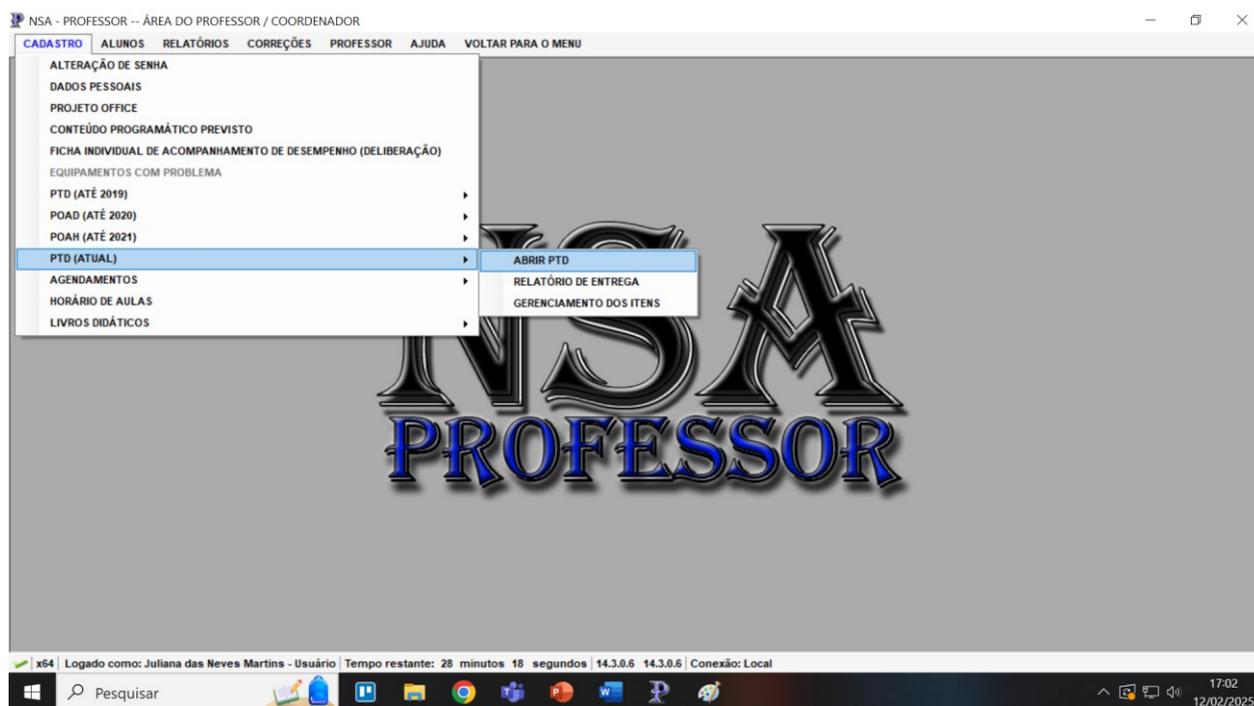


2. Na tela seguinte, clique em **ÁREA DO PROFESSOR E COORDENADOR**.

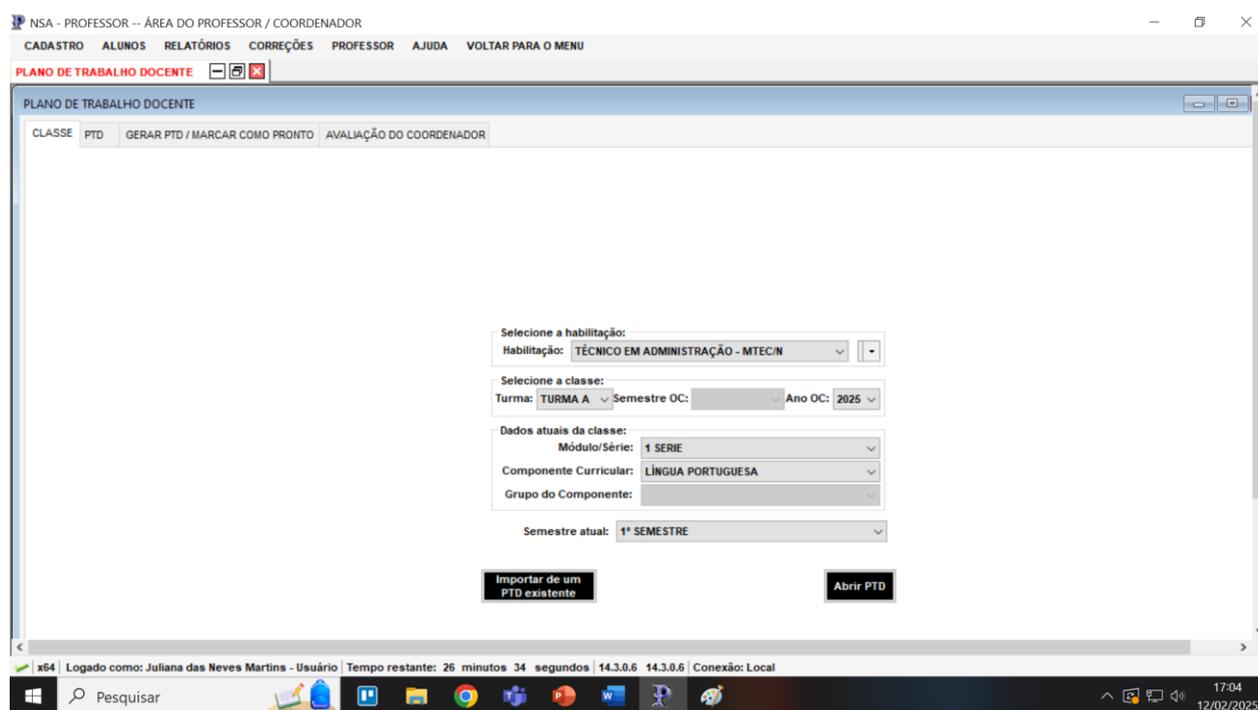


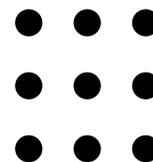


3. Na tela seguinte, clique no menu CADASTRO > PTD ATUAL > ABRIR PTD



4. Na tela seguinte, preencha com as informações sobre a habilitação, turma, componente curricular e, em cursos anuais, selecione o semestre correspondente. Em seguida, clique em ABRIR PTD.





5. Na tela seguinte, já poderemos iniciar a elaboração dos nossos PTDs.

Importante: Os PTDs são documentos semestrais, isto é, todos os docentes devem elaborá-los no início de cada semestre. Além disso, os PTDs possuem uma divisão em bimestres (cursos anuais) ou trimestres (cursos semestrais).

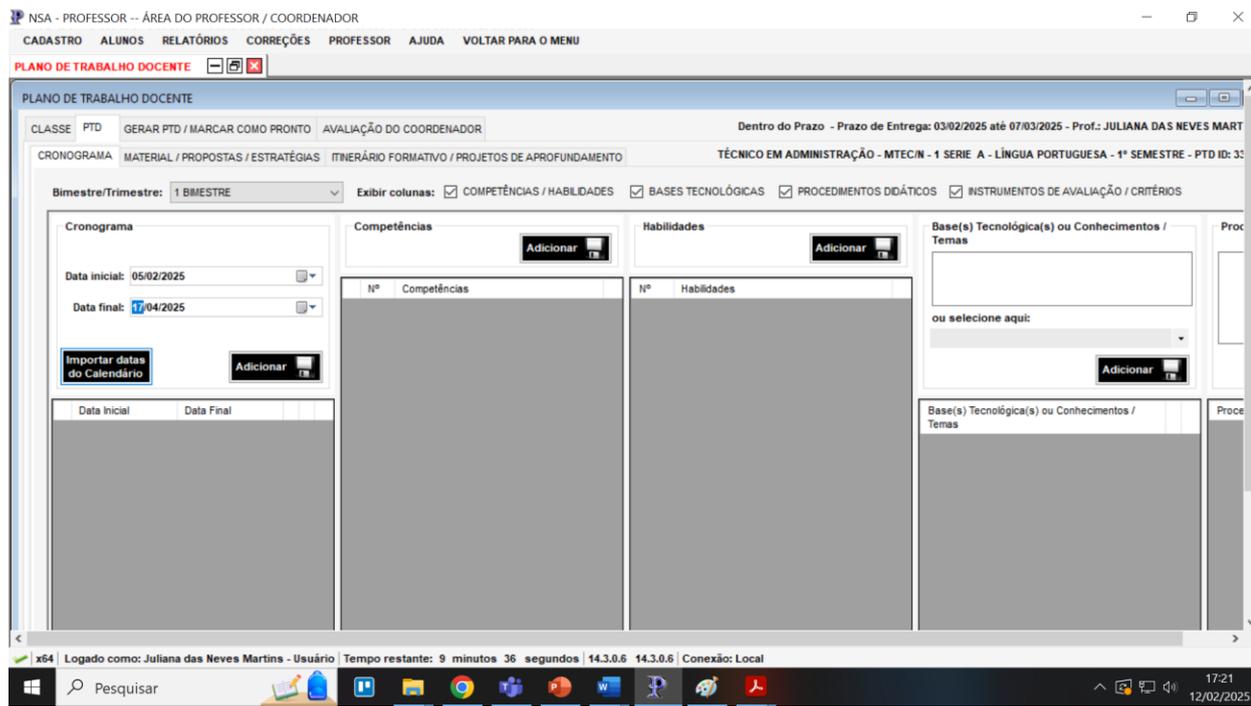
Clique em Bimestre/Trimestre, e selecione o bimestre ou trimestre cujas informações serão preenchidas.

ATENÇÃO!

Para que o PTD fique completo, o professor precisa preencher todas as informações referentes ao primeiro trimestre e, em seguida, preencher todas as informações referentes ao segundo trimestre.

1. CRONOGRAMA

6. Selecione o bimestre/trimestre e em seguida defina a data inicial e data final do referido período. Depois, clique em IMPORTAR DATAS DO CALENDÁRIO.



Esta é a divisão dos bimestres/trimestres para o primeiro semestre de 2025.

CRONOGRAMA



1º bimestre anual
1º trimestre semestral

Início: 05/02
Término: 17/04

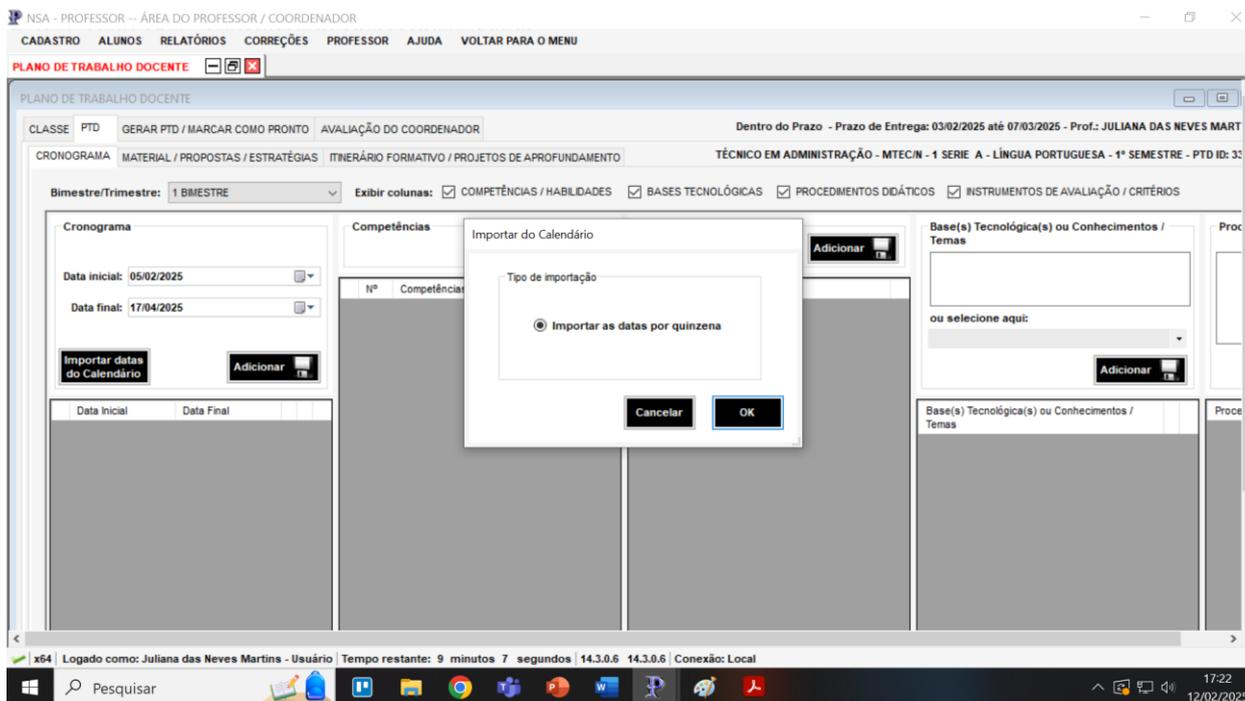
Intercomplementares: 03/02 a 17/04

2º bimestre anual
2º trimestre semestral

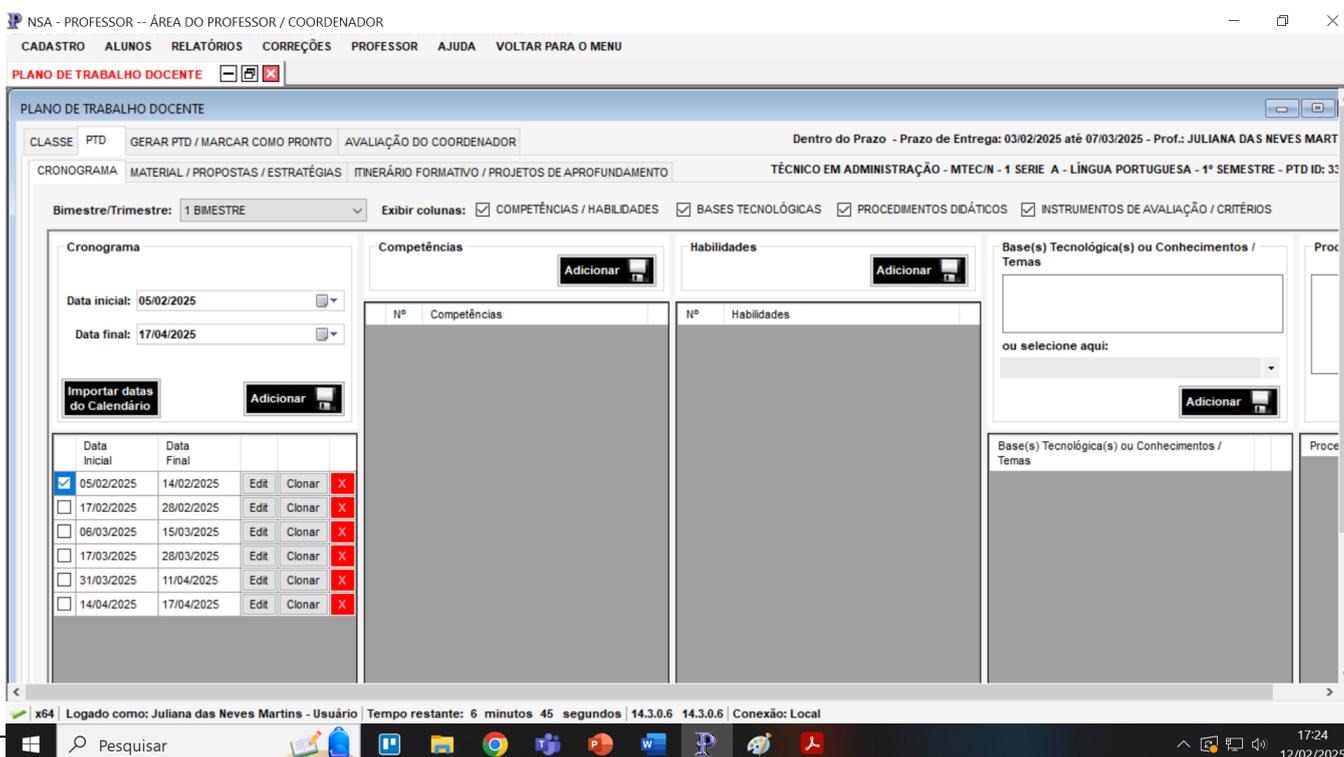
Início: 18/04
Término: 04/07

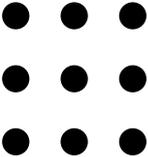
Intercomplementares: 18/04 a 02/07

7. Com a opção IMPORTAR DATAS POR QUINZENA marcada, clique em OK.



8. Você perceberá que o sistema já dividiu o período letivo em quinzenas. Agora, será necessário clicar na primeira quinzena para preencher o que será trabalhado nela e assim sucessivamente para as demais quinzenas.





2. COMPETÊNCIAS, HABILIDADES E BASES TECNOLÓGICAS (CONHECIMENTOS)

Para cada quinzena, eu deverei selecionar quais COMPETÊNCIAS, HABILIDADES e BASES TECNOLÓGICAS vou trabalhar nesse período de duas semanas letivas. Para fazer essa seleção, devo estar munido do plano de curso.

Antes, porém, vamos entender o que significam COMPETÊNCIAS, HABILIDADES E BASES TECNOLÓGICAS.

COMPETÊNCIAS: No contexto do CPS, competências são definidas como a capacidade de mobilizar conhecimentos, habilidades e atitudes para resolver problemas e desafios em diferentes contextos. Elas vão além do simples acúmulo de informações, abrangendo a aplicação prática do aprendizado e a capacidade de adaptação a novas situações. **SABER**

HABILIDADES: As habilidades, por sua vez, são as capacidades específicas que permitem ao indivíduo transformar conhecimentos na capacidade em executar tarefas e atividades com destreza e eficiência. **SABER FAZER**

BASES TECNOLÓGICAS: As bases tecnológicas são os conhecimentos que sustentam as diversas áreas de atuação profissional. **CONHECIMENTOS**

Reflexão: como dividir os itens abaixo em cada quinzena?

COMPETÊNCIA:

Interpretar demonstrações financeiras para tomada de decisões.

HABILIDADES

1. Identificar, por meio de receitas e despesas, as operações de resultados.
2. Elaborar cálculos e planilhas de controles.

BASES TECNOLÓGICAS

Área Financeira

- Finanças corporativas;
- Investimentos;
- Instituições financeiras;
- Finanças internacionais.

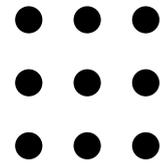
Administração do capital de giro

- Capital próprio;

Capital de terceiros.

Planejamento e controle financeiro

2.1. Divisão dos itens nos PTDs anuais e semestrais.



Competências, habilidades e bases tecnológicas



Nos **cursos anuais** , utilizar apenas metade do que está

previsto no plano.

Plano de um curso anual

Competências	Habilidades
1. Analisar fenômenos e conceitos biológicos em uma situação-problema.	1.1 Identificar através de observações obtidas em experimentos como determinação variáveis interferem. 1.2 Distinguir regularidades em fenômenos processos para construir generalizações. 1.3 Utilizar dados para a construção de argumentos e fundamentação técnica.
2. Analisar aplicabilidade da ética na área da Biotecnologia.	2.1 Apontar e caracterizar os novos materiais e processos utilizados no desenvolvimento tecnológico da área. 2.2 Selecionar critérios éticos direcionados à Biotecnologia considerando as estruturas e processos neles envolvidos.
Conhecimentos	
Sistemas Funcionais <ul style="list-style-type: none"> • Sistemas fisiológicos; • Sistemas reprodutivos. Identidade dos seres vivos <ul style="list-style-type: none"> • Organização celular; • Funções vitais; • Código genético. Biotecnologia; manipulação e Bioética <ul style="list-style-type: none"> • Processos de hereditariedade; • Engenharia genética; • Tecnologias de manipulação de DNA; • Intervenção humana na genética de espécies. 	

Utilizarei neste primeiro semestre

Reservarei para utilizar no segundo semestre.

O professor tem autonomia para realizar essa divisão.



Competências, habilidades e bases tecnológicas



Nos **cursos semestrais** , todo o conteúdo do plano de curso

deve ser utilizado neste PTD.

Plano de um curso semestral

Competências	Habilidades
1. Interpretar processos envolvidos nas operações de importação e exportação.	1.1 Identificar os processos nas negociações internacionais. 1.2 Organizar documentação para processo de comercialização de bens e serviços no comércio internacional. 1.3 Monitorar processos de despacho, embarque e desembarque de materiais. 1.4 Dimensionar seguro correspondente aos produtos e serviços comercializados.
Orientações	
Este componente curricular sugere o desenvolvimento de propostas comerciais em âmbito internacional respeitando as características de negociação para cada segmento de acordo com a legislação específica de cada país.	
Bases Tecnológicas	
Comércio Internacional <ul style="list-style-type: none"> • Conceitos; • Negociação; • Siscomex; • Incoterms; • Documentação de exportação e importação; • Processos de embarque e desembarque de mercadorias e serviços. Seguros <ul style="list-style-type: none"> • Tipos; • Aplicabilidade; • Elementos básicos. 	

Todas as competências, habilidades e bases tecnológicas contidas no plano devem ser utilizadas no PTD deste semestre.

O professor tem autonomia para decidir o que fará no primeiro bimestre e no segundo bimestre.

3. Procedimentos Didáticos

No PTD, os procedimentos didáticos devem ser descritos de forma clara, detalhada e organizada, especificando como cada estratégia será utilizada em cada quinzena. É importante que a descrição seja completa, especificando qual e a metodologia utilizada e os recursos utilizados

Lembre-se que os procedimentos didáticos devem ser diversificados e coerentes com as competências e habilidades que se pretende desenvolver. Assim, recomenda-se que o docente utilize diferentes estratégias ao longo do semestre para garantir que as aulas sejam dinâmicas e que os alunos estejam motivados a aprender.

Recomenda-se que os docentes utilizem, ao menos, dois procedimentos didáticos a cada quinzena.

Coerência dos Procedimentos Didáticos

Os procedimentos didáticos devem ser coerentes com as competências e habilidades.

Competência: Desenvolver textos técnicos aplicados à área de Contabilidade de acordo com normas e convenções específicas.

Habilidade: Aplicar modelos de correspondência comercial aplicado à área de Contabilidade.

Procedimentos didáticos

Aula expositiva e dialogada por meio de apresentação de slides com a exposição de modelos de correspondência comercial.

Produção de texto pelos alunos mediante a aplicação dos modelos de correspondência comercial estudados.

Criar uma Sequência Didática

3.1. Diversificação dos Procedimentos Didáticos

Diversificação dos Procedimentos Didáticos

Os procedimentos didáticos devem ser diversificados, isto é, diferentes em cada quinzena.

1ª quinzena

Aula expositiva e dialogada **por meio de** esquema na lousa com a apresentação dos conceitos relacionados ao assunto abordado.

Resolução de exercícios de fixação **a partir dos** conceitos estudados na aula expositiva e com feedback das respostas pelo professor.

2ª quinzena

Aula expositiva e dialogada **por meio de** esquema na lousa com a apresentação dos conceitos relacionados ao assunto abordado.

Resolução de exercícios de fixação **a partir dos** conceitos estudados na aula expositiva e com feedback das respostas pelo professor.

3ª quinzena

Aula expositiva e dialogada **por meio de** esquema na lousa com a apresentação dos conceitos relacionados ao assunto abordado.

Resolução de exercícios de fixação **a partir dos** conceitos estudados na aula expositiva e com feedback das respostas pelo professor.



Os procedimentos didáticos não estão diversificados nas quinzenas!

Diversificação dos Procedimentos Didáticos

Os procedimentos didáticos devem ser diversificados, isto é, diferentes em cada quinzena.

1ª quinzena

Aula expositiva e dialogada **por meio de** esquema na lousa com a apresentação dos conceitos relacionados ao assunto abordado.

Resolução de exercícios de fixação **a partir dos** conceitos estudados na aula expositiva e com feedback das respostas pelo professor.

2ª quinzena

Discussão em grupo **por intermédio de** leitura e análise de texto relacionado à temática estudada em aula.

Estudo de caso **por meio da** apresentação de uma situação-problema para análise e discussão pelos alunos.

3ª quinzena

Aula expositiva e dialogada **por meio de** esquema na lousa com a apresentação dos conceitos relacionados ao assunto abordado.

Gamificação da aprendizagem **através de** jogo de perguntas e respostas com o feedback dos resultados obtidos pelos alunos.



Os procedimentos didáticos estão diversificados nas quinzenas.

Nos anexos deste documento, a partir da página 22, o docente encontra alguns exemplos de procedimentos didáticos que servem como inspiração para a escrita de seus próprios procedimentos no PTD.

4. Instrumentos de Avaliação

Instrumentos de avaliação são os diversos procedimentos utilizados pelos professores para coletar evidências sobre o aprendizado dos alunos e determinar o nível de desenvolvimento de suas competências e habilidades.

É importante que os instrumentos de avaliação sejam diversificados, coerentes com os procedimentos didáticos e com as competências e habilidades que se pretende avaliar.

Além disso, ao alinhar os instrumentos de avaliação com os procedimentos didáticos, competências e habilidades, os professores podem garantir que a avaliação seja relevante para o que foi ensinado e que os alunos estejam sendo avaliados de forma justa em relação aos objetivos de aprendizagem.

São obrigatórios 03 instrumentos avaliativos por bimestre/trimestre!

- 03 no primeiro bimestre/trimestre;
- 03 no segundo bimestre/trimestre.



Instrumentos de Avaliação



Após prever os procedimentos didáticos, o docente deve analisar e questionar-se: **como vou aferir o desenvolvimento das competências e habilidades pelos alunos?** Nesse sentido, é importante que os instrumentos de avaliação estejam coerentes com todos os itens vistos anteriormente.

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

Discussão em grupo por intermédio de leitura e análise de texto relacionado à temática estudada em aula.

Estudo de caso por meio da apresentação de uma situação-problema para análise e discussão pelos alunos.



INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO

Trabalho em grupo



Há coerência entre o procedimento didático e o instrumento de avaliação.

Quantitativo

São obrigatórios 03 instrumentos avaliativos por bimestre/trimestre!

- 03 no primeiro bimestre;
- 03 no segundo bimestre.

Qualitativo

Os instrumentos avaliativos devem ser diversificados, isto é, de tipos diferentes.

Exemplo:

- 1 avaliação escrita*
- 1 trabalho em equipe.*
- 1 observação direta.*

IMPORTANTE: Não é necessário preencher o tem INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO EM TODAS AS QUINZENAS! Em algumas delas, o docente pode deixar esse item em branco.

5. Critérios de Avaliação

É fundamental que os critérios de avaliação estejam alinhados com os instrumentos de avaliação utilizados, pois isso garante que a avaliação seja coerente e que os alunos estejam sendo avaliados de forma justa em relação aos objetivos de aprendizagem.

A escolha de pelo menos três critérios de avaliação por instrumento garante uma avaliação mais abrangente e completa, que considera diferentes aspectos do aprendizado dos alunos. Essa prática também permite que os alunos tenham uma visão mais clara do que se espera deles e de como podem melhorar seu desempenho.

São obrigatórios 03 critérios de avaliação para cada instrumento avaliativo.

Os critérios de avaliação devem ser coerentes com o instrumento avaliativo:

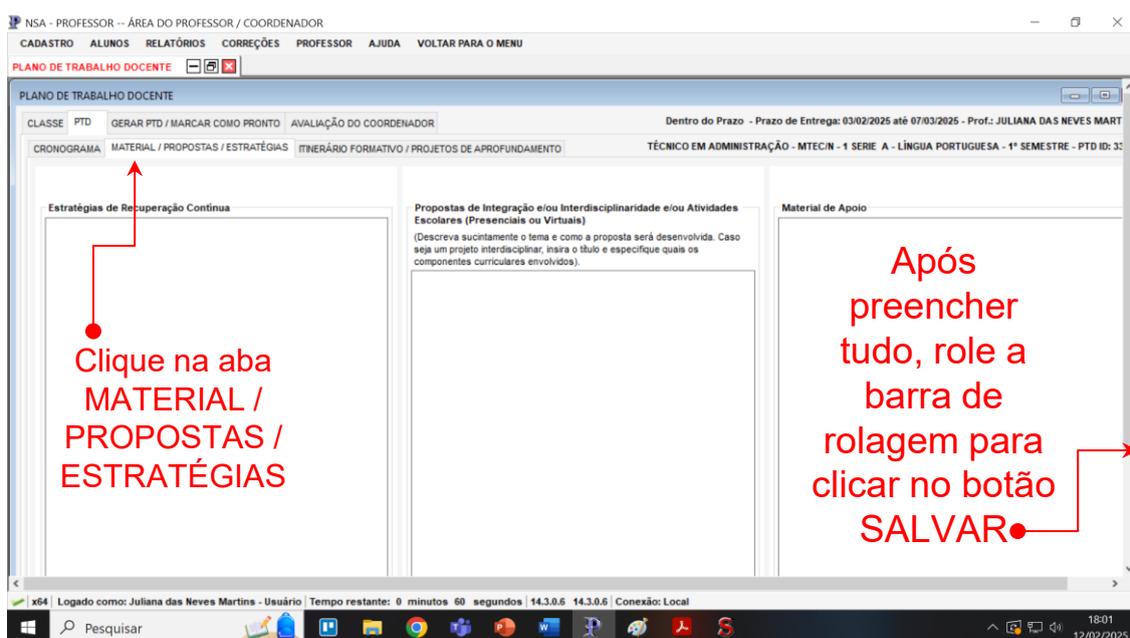
● Instrumento: Pesquisa **Critérios:** Pertinência das informações, Relacionamento de conceitos; Coerência e Coesão. **Há COERÊNCIA!**

● Instrumento: Pesquisa **Critérios:** Assiduidade, pontualidade e cumprimento de prazos. **Não há COERÊNCIA!**

6. Estratégias de Recuperação Contínua.

Para acessar essa parte e as duas próximas, o docente deve clicar na aba MATERIAL/PROPOSTAS/ESTRATÉGIAS.

Importante: Nesta aba, diferentemente da aba CRONOGRAMADA, tudo o que o professor digitar só ficará salvo, caso ele clique em SALVAR logo abaixo dos itens na parte inferior da tela.



Nesta parte, o docente deverá indicar quais procedimentos adotará em aula para aqueles alunos com dificuldade de aproveitamento escolar. Indicar ao menos três estratégias. De preferência, trabalhar de fato nas aulas todas essas estratégias!

Seguem alguns exemplos de estratégias de recuperação contínua que o professor pode utilizar:

- Revisão dos temas estudados no início de todas as aulas.
- Formação de grupos de estudo para monitoria.
- Feedback detalhado mediante apresentação de cada atividade produzida pelos alunos.
- Indicação de vídeos complementares, conforme dificuldade demonstrada pelo(s) aluno(s).
- Indicação de sites complementares, conforme dificuldade demonstrada pelo(s) aluno(s).

7. Proposta de Integração

Nesta parte, vamos inserir o PROJETO INTEGRADOR do curso, o qual deve ser construído coletivamente por todos os professores junto aos alunos e ao coordenador de curso. O coordenador de curso elaborará o texto do projeto e disponibilizará para que os docentes insiram-no no PTD.

Os projetos formativos integradores são um tipo de trabalho escolar cujo objetivo é integrar os conhecimentos obtidos nos diferentes componentes curriculares presentes na formação do aluno a fim de propiciar uma vivência prática profissional mediante a aplicação dos saberes obtidos em situações reais, potencialmente da realidade em que o discente já está inserido.

Além de promover a agregação de conteúdos interdisciplinares, o projeto integrador tem como intuito partir de situações-problema do cotidiano do próprio aluno e, então, utilizar os conhecimentos obtidos na busca de possíveis soluções.

Outra possibilidade é inserir alguma atividade de integração com outro componente. Um projeto desenvolvido em parceria com docente(s) de outros componentes curriculares.



8. Material de Apoio.

Nesta parte, o docente deverá indicar as referências bibliográficas (no formato ABNT) que julgar pertinentes para o estudo e preparo das suas aulas, bem como para a disponibilização aos alunos.

Podem ser indicados:

- Livros;
- Apostilas;
- Artigos;
- Sites;
- Jogos;
- Vídeos curtos;

Utilize, ao menos, 3 obras de relevância para o componente que lecionará.

EXEMPLO:

MULLER, M. S.; CORNELSEN, J. M - Normas e Padrões para Teses, Dissertações e Monografias, 6ed. Londrina: Eduel 2007
FIGUEIREDO, Nebia M. Almeida. Método e Metodologia da Pesquisa Científica, 2. Ed. São Caetano do Sul: Yendis Editora, 2007
MALERBO, Maria Bernadete. Apresentação Escrita de Trabalhos Científicos, Ribeirão Preto: Holos, 2003. MATIAS – PEREIRA, Jose, Manual de Metodologia da Pesquisa Científica, São Paulo: Atlas, 2007. MOURA, Dacio G; BARBOSA, Eduardo F. Trabalhando com Projetos, 2. Ed. – Petrópolis, RJ: Vozes. SEVERINO, Antônio Joaquim. Metodologia do Trabalho Científico. Ed. 21. São Paulo: Cortez Editora, 2000. GONSALVES, Elisa Pereira. Conversas sobre iniciação à pesquisa científica. Ed. 4. Campinas: Alínea, 2007. SANT'ANNA, G.J. Metodologia de Ensino e Monitoramento da Aprendizagem para Cursos Técnicos sob a Ótica Multifocal. 1ª Ed. São Paulo: Scortecci, 2013. Normas da ABNT. Consulta de TCC's já realizados e disponíveis na Biblioteca (Etec) – (referência).

9. Itinerários Formativos/ Projetos de Aprofundamento

Esta parte é destinada apenas aos docentes que ministrarão os seguintes componentes nos MTECs integrados:

- Estudos Avançados
- Laboratório de Investigação Científica (LIC)
- Laboratório de Processos Criativos
- Laboratório de Mediação e Intervenção
- Práticas de Empreendedorismo

Todos os componentes acima desenvolvem projetos de aprofundamento e, nessa aba, o professor explicitará qual é parte específica do projeto integrador que vai desenvolver ao longo das aulas.

Projeto integrador x Projeto de aprofundamento

O projeto integrador não se confunde com o projeto de aprofundamento dos componentes práticos da BNCC.

Projeto integrador

- Um único projeto para todos os componentes do curso ou da turma, a ser definido coletivamente com corpo docente e alunos e com orientação da Coordenação de Curso.
- Deve ser inserido no item **ATIVIDADES ESCOLARES DE INTEGRAÇÃO** do PTD.
- Obrigatório em **todos** os PTDs.

Projeto de aprofundamento

- Parte específica do projeto integrador relacionada ao componente curricular.
- Deve ser inserido na aba **ITINERÁRIOS FORMATIVOS/PROJETOS DE APROFUNDAMENTO**.
- Obrigatório apenas para os componentes de: *Estudos Avançados; Laboratório de Investigação Científica (LIC); Laboratório de Processos Criativos; Laboratório de Mediação e Intervenção; Práticas de Empreendedorismo.*

ABA itinerários formativos/projeto de aprofundamento:

Esta parte será dedicada à escrita do **PROJETO DE APROFUNDAMENTO**.

Destinada apenas aos docentes que ministrarão os seguintes componentes:

- Estudos Avançados
- Laboratório de Investigação Científica (LIC)
- Laboratório de Processos Criativos
- Laboratório de Mediação e Intervenção
- Práticas de Empreendedorismo

Insira aqui o TÍTULO do projeto de Aprofundamento.

Selecione com quais componentes curriculares o PROJETO DE APROFUNDAMENTO está relacionado.

Escreva aqui o seu projeto de aprofundamento do componente curricular.

Pode ser utilizada a mesma estrutura do projeto integrador:

- Justificativa;
- Objetivos;
- Metodologia;
- Resultados Esperados.

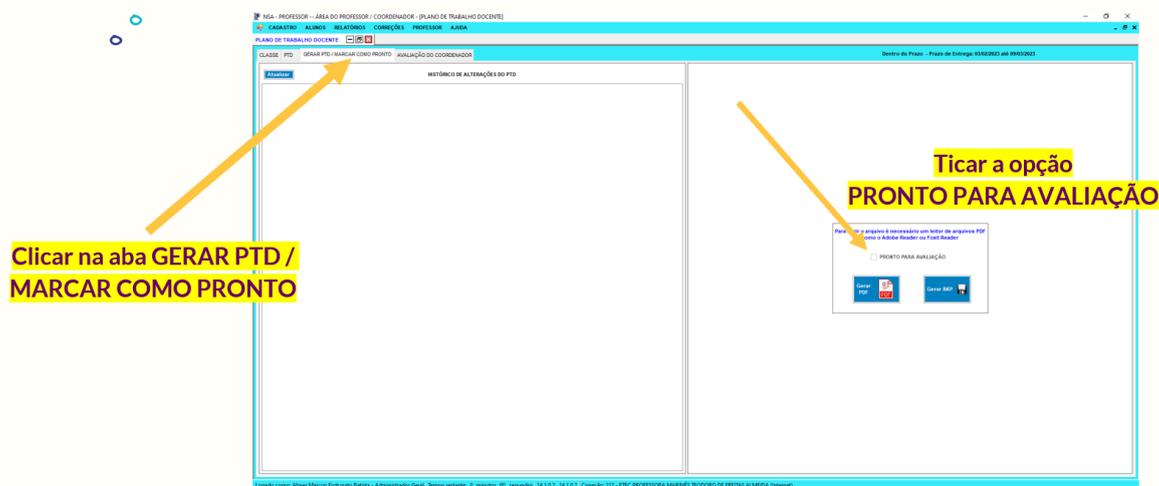
Marcar o PTD como pronto

Após terminar de preencher todos os itens de seu PTD, siga os procedimentos a seguir:

- Clique na aba "GERAR PTD/MARCAR COMO PRONTO".
- Selecione a opção "PRONTO PARA AVALIAÇÃO".
- Clique em "GERAR PTD".
- Confirme a ação clicando em "Sim".

Após seguir esses passos, o PTD será marcado como pronto e estará disponível para avaliação do coordenador de curso.

Finalizar o PTD – Marcar como pronto!



ANEXO 1

1. EXEMPLOS DE PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS GERAIS

- Aula expositiva e dialogada com apresentação de slides para apresentar conceitos, informações e exemplos de forma visual e organizada.
- Aula expositiva e dialogada com utilização de vídeos curtos e relevantes para apresentar conceitos complexos de forma mais didática e interessante, explorando diferentes plataformas e formatos.
- Aula expositiva e dialogada com utilização de gráficos para apresentar dados e informações visuais, explorando diferentes tipos de gráficos.
- Aula expositiva e dialogada com discussões em sala de aula sobre temas relevantes, incentivando a participação e a troca de conhecimentos e experiências, utilizando diferentes dinâmicas de grupo.
- Aula expositiva e dialogada com apresentação de estudos de caso de situações reais para análise e tomada de decisões estratégicas, em diferentes formatos.
- Resolução de problemas para aplicação dos conceitos, com diferentes níveis de dificuldade e formatos.
- Utilização de jogos de simulação para que os alunos vivenciem situações reais e tomem decisões, explorando diferentes tipos de situações práticas.
- Realização de exercícios de fixação para praticar os conceitos estudados na aula e desenvolver habilidades, em diferentes formatos (múltipla escolha, dissertativas, etc.).
- Gamificação da aprendizagem com a criação de jogos e desafios, com diferentes níveis de dificuldade, recompensas e rankings.
- Estudo de texto para aprofundar o conhecimento a partir da leitura em sala de aula e discussão com os alunos, propiciando reflexões e oportunidades de diálogo e construção coletiva.
- Elaboração de diferentes tipos de texto, como relatórios, pareceres e petições, com base em casos práticos e situações-problema.
- Implementação de um sistema de tutoria entre pares, em que alunos com maior domínio auxiliam os colegas com dificuldades.
- Discussão em grupo sobre temas polêmicos e atuais, utilizando diferentes dinâmicas e ferramentas de comunicação.
- Simulação de situações reais, como audiências e julgamentos, com os alunos desempenhando diferentes papéis.
- Realização de brainstorming para encontrar soluções criativas para problemas, como otimização de processos e redução de custos.
- Elaboração de mapas mentais sobre conceitos e informações complexas para facilitar a compreensão e organização.
- Criação de mapas de empatia para compreender as necessidades e perspectivas de diferentes stakeholders.
- Aplicação do Design Thinking para desenvolver soluções inovadoras para problemas, como a criação de novas ferramentas e aplicativos.
- Utilização da metodologia de sala de aula invertida, com os alunos estudando previamente o conteúdo e o tempo em sala de aula sendo dedicado à resolução de problemas, debates e atividades práticas.

- Análise de casos reais de sucesso, identificando as melhores práticas e estratégias utilizadas.
- Visitas técnicas a empresas e instituições para conhecer a prática profissional e interagir com profissionais experientes.
- Aplicação da técnica Philips 66 para promover discussões em pequenos grupos sobre temas específicos.
- Realização de estudos dirigidos sobre temas complexos e específicos, utilizando diversos recursos e materiais.
- Organização de júri simulado para debater temas controversos e desenvolver habilidades de argumentação e expressão oral.
- Resolução de problemas complexos e multidisciplinares que envolvam conhecimentos de diferentes áreas.
- Desenvolvimento de projetos práticos que envolvam a aplicação dos conhecimentos em situações reais.
- Realização de um experimento no laboratório de ciências.

ATENÇÃO!

Esta lista serve apenas como uma referência de procedimentos didáticos. Os professores têm autonomia para redigir os procedimentos didáticos de acordo com as necessidades de suas aulas.

ANEXO 2

1. EXEMPLOS DE PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS PARA **AULAS NÃO PRESENCIAIS (ANPs)**

- Aulas síncronas por meio de videochamada na plataforma Teams para discussão dos conteúdos, auxílio na elaboração das atividades e identificação das dúvidas dos alunos.
- Aulas assíncronas por meio da disponibilização na plataforma Teams de textos, sobre o assunto abordado.
- Disponibilização de exercícios de fixação através do item ATIVIDADES/TRABALHOS da plataforma TEAMS.
- Visita Técnica Virtual no site (inserir nome do site).
- Criação de um fórum de discussão on-line para promover a interação entre os alunos e o professor, com temas e perguntas norteadoras.
- Criação de um guia de estudo com recursos e materiais on-line, como artigos, vídeos, exercícios e sites.
- Utilização do roteiro de estudos do Centro Paula Souza para disponibilização de conteúdos e questões norteadoras aos alunos.
- Disponibilização de uma videoaula sobre algum assunto da aula seguido de algumas perguntas norteadoras para reflexão.
- Disponibilização de lista de exercícios de múltipla escolha por meio Microsoft Forms.
- Disponibilização de slides para a estudo dos alunos com orientações de como o conteúdo deve ser estudado.
- Disponibilização de arquivos em PDF para leitura pelos alunos com orientações pelo professor de como estudar o conteúdo.
- Indicações de conteúdos disponíveis na WEB como sites, aplicativos ou jogos que facilitem o aprendizado e possibilitem desenvolvimento das competências previstas.
- Disponibilização de roteiro de estudos com algumas questões norteadoras e orientações de estudo pelo professor.
- Disponibilização de mapas mentais que facilitem a compreensão dos conceitos estudados.
- Produção de um podcast usando os recursos da plataforma Teams.

ANEXO 3

1. EXEMPLOS DE PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS PARA A HABILITAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO

- Aula expositiva e dialogada por meio de apresentação de slides, com a utilização de imagens, gráficos e tabelas para apresentar o conteúdo de forma visual e organizada, incluindo exemplos práticos e casos reais para ilustrar os conceitos, e promoção de discussões em sala de aula sobre temas relevantes da área de Administração, incentivando a participação dos alunos e a troca de conhecimentos e experiências.
- Utilização de vídeos curtos e relevantes para apresentar conceitos complexos de forma mais didática e interessante, explorando diferentes plataformas e formatos, como animações, entrevistas e documentários.
- Utilização de gráficos para apresentar dados estatísticos e informações relevantes de forma visual e fácil de entender, explorando diferentes tipos de gráficos, como gráficos de barras, gráficos de pizza e gráficos de linha.
- Apresentação de estudos de caso de empresas reais para que os alunos analisem situações complexas e tomem decisões estratégicas, utilizando diferentes formatos de estudo de caso, como casos escritos, vídeos e simulações.
- Proposição de problemas e exercícios para que os alunos apliquem os conceitos aprendidos em sala de aula, utilizando diferentes níveis de dificuldade e formatos de exercícios, como exercícios individuais, em grupo e online.
- Utilização de jogos de simulação para que os alunos vivenciem situações reais do mercado de trabalho e tomem decisões estratégicas, explorando diferentes tipos de jogos, como jogos de tabuleiro, jogos on-line e simulações empresariais.
- Realização de exercícios de fixação por meio de exercícios individuais e em grupo para que os alunos pratiquem os conceitos aprendidos em sala de aula e desenvolvam habilidades de colaboração e trabalho em equipe.
- Gamificação da aprendizagem por meio da utilização de jogos educativos, plataformas de gamificação e simulações, criando desafios, recompensas e rankings que motivem os alunos a aprender e explorar diferentes plataformas e recursos.
- Estudo de texto com seleção de textos relevantes da área de Administração, elaboração de guias de leitura e promoção de discussões em grupo sobre os textos lidos, incentivando a participação dos alunos e a troca de conhecimentos e experiências.
- Produção de texto com proposição da produção de diferentes tipos de texto, exploração de temas relevantes da área de Administração e utilização de diferentes ferramentas de escrita.
- Tutoria entre pares por meio da formação de pares de alunos, implementação de um sistema de monitoria para facilitar a comunicação e a colaboração entre os alunos.
- Discussão em grupo com seleção de temas relevantes da área de Administração, utilização de diferentes dinâmicas de grupo e ferramentas de comunicação e colaboração.

ATENÇÃO!

Esta lista serve apenas como uma referência de procedimentos didáticos. Os professores têm autonomia para redigir os procedimentos didáticos de acordo com as necessidades de suas aulas.

- Debate com definição do formato do debate, estabelecimento de regras claras e seleção de temas polêmicos e relevantes da área de Administração.
- Dramatização (role-playing) com criação de cenários que simulem situações reais do mercado de trabalho, definição dos papéis que os alunos irão desempenhar e utilização de diferentes recursos para a dramatização.
- Realização de um Brainstorming com definição do objetivo, tempo de duração e regras claras, explorando temas relevantes da área de Administração.
- Criação de mapas mentais e mapas de empatia, utilizando diferentes ferramentas e explorando temas relevantes da área de Administração, para que os alunos organizem ideias, informações e conceitos e compreendam as necessidades, desejos e expectativas dos clientes.
- Utilização de técnicas de Design Thinking, apresentando o conceito, explorando as diferentes etapas e utilizando diferentes ferramentas do Design Thinking para solucionar problemas e criar soluções inovadoras.
- Sala de aula invertida com a discussão de texto lido previamente pelos alunos, seleção de textos relevantes da área de Administração, promoção de uma discussão em sala de aula sobre os textos lidos e proposição de atividades que complementem a discussão dos textos.
- Proposta de um estudo de caso com seleção de casos reais de empresas, incentivo à análise dos casos pelos alunos e promoção de uma discussão em sala de aula sobre os casos analisados.
- Visita técnica virtual com utilização de plataformas online que oferecem visitas virtuais a empresas e órgãos públicos, exploração de diferentes recursos das plataformas e proposição de atividades que complementem a visita técnica virtual.
- Philips 66 com apresentação do conceito da técnica, divisão da turma em grupos de 6 alunos e exploração de temas relevantes da área de Administração para discussão em grupos.
- Estudo dirigido com definição dos objetivos de aprendizagem, seleção de materiais de estudo relevantes e fornecimento de orientação aos alunos durante o estudo dirigido.
- Júri simulado com seleção de um tema polêmico e relevante da área de Administração, definição dos papéis que os alunos irão desempenhar e utilização de diferentes recursos para o júri simulado.
- Aprendizagem baseada em problemas com seleção de problemas reais da área de Administração, orientação dos alunos nas diferentes etapas da aprendizagem baseada em problemas e utilização de diferentes ferramentas para auxiliar na resolução dos problemas.
- Aprendizagem baseada em projetos com proposição de projetos que envolvam a aplicação dos conhecimentos da área de Administração, orientação dos alunos nas diferentes etapas da aprendizagem baseada em projetos e utilização de diferentes ferramentas para auxiliar na execução dos projetos.
- Elaboração de planilhas e relatórios utilizando softwares de escritório, como Microsoft Excel e Google Sheets, para que os alunos pratiquem a organização de dados, a criação de gráficos e a análise de informações.
- Simulação de situações reais do mercado de trabalho, como atendimento ao cliente, negociação com fornecedores e gestão de estoque, utilizando jogos de simulação, softwares de gestão ou atividades presenciais.
- Pesquisa e análise de dados utilizando bancos de dados e ferramentas de análise de dados, como Google Analytics e Power BI, para que os alunos pratiquem a coleta, organização e interpretação de informações.
- Realização de pesquisas de mercado e estudos de caso utilizando diferentes métodos de pesquisa, como entrevistas, questionários e observação, para que os alunos pratiquem a coleta e análise de dados primários e secundários.
- Elaboração de campanhas de marketing utilizando diferentes ferramentas e plataformas de marketing digital, como redes sociais, e-mail marketing e SEO, para que os alunos pratiquem a criação de conteúdo, a gestão de campanhas e a análise de resultados.
- Desenvolvimento de projetos de responsabilidade social e sustentabilidade em parceria com empresas e organizações sociais, para que os alunos pratiquem a aplicação dos conceitos de ética e cidadania organizacional.



ANEXO 4

1. EXEMPLOS DE PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS PARA A HABILITAÇÃO EM **AGROPECUÁRIA**

- Apresentação de slides com imagens, gráficos e tabelas para apresentar o conteúdo de forma visual e organizada, incluindo exemplos práticos e casos reais para ilustrar os conceitos.
- Utilização de vídeos curtos e relevantes para apresentar conceitos complexos de forma mais didática e interessante, explorando diferentes plataformas e formatos, como animações, entrevistas e documentários.
- Utilização de gráficos para apresentar dados estatísticos e informações relevantes de forma visual e fácil de entender, explorando diferentes tipos de gráficos, como gráficos de barras, gráficos de pizza e gráficos de linha.
- Promoção de discussões em sala de aula sobre temas relevantes da área de Agropecuária, incentivando a participação dos alunos e a troca de conhecimentos e experiências, utilizando diferentes dinâmicas de grupo, como debates, brainstorming e grupos de discussão.
- Apresentação de estudos de caso de empresas reais para que os alunos analisem situações complexas e tomem decisões estratégicas, utilizando diferentes formatos de estudo de caso, como casos escritos, vídeos e simulações.
- Proposição de problemas e exercícios para que os alunos apliquem os conceitos aprendidos em sala de aula, utilizando diferentes níveis de dificuldade e formatos de exercícios, como exercícios individuais, em grupo e online.
- Utilização de jogos de simulação para que os alunos vivenciem situações reais do mercado de trabalho e tomem decisões estratégicas, explorando diferentes tipos de jogos, como jogos de tabuleiro, jogos online e simulações empresariais.
- Realização de exercícios de fixação por meio de exercícios individuais e em grupo, para que os alunos pratiquem os conceitos aprendidos em sala de aula e desenvolvam habilidades de colaboração e trabalho em equipe.
- Gamificação da aprendizagem por meio da utilização de jogos educativos, plataformas de gamificação e simulações, criando desafios, recompensas e rankings que motivem os alunos a aprender e explorar diferentes plataformas e recursos..
- Seleção de textos relevantes da área de Agropecuária, como artigos, livros e documentos, para que os alunos aprofundem seus conhecimentos sobre os temas abordados em sala de aula, elaborando guias de leitura para auxiliar os alunos na compreensão dos textos, incluindo perguntas, exercícios e atividades que estimulem a análise e a interpretação.
- Elaboração de diferentes tipos de texto, como resumos, relatórios, artigos e ensaios, para que os alunos desenvolvam habilidades de escrita e comunicação, explorando temas relevantes da área de Agropecuária, como manejo do solo, produção animal e vegetal, e sustentabilidade.
- Implementação de um sistema de tutoria entre pares, em que alunos mais experientes auxiliam os alunos com dificuldades, utilizando diferentes ferramentas de comunicação e colaboração, como plataformas online, aplicativos de comunicação e softwares de gestão de projetos.
- Seleção de temas relevantes da área de Agropecuária para discussão em grupo, utilizando diferentes dinâmicas de grupo, como debates, brainstorming e jogos de simulação.
- Promoção de debates sobre temas polêmicos e relevantes da área de Agropecuária, como o uso de agrotóxicos, o bem-estar animal e a produção de alimentos orgânicos.
- Criação de cenários que simulem situações reais do mercado de trabalho, como atendimento ao cliente, negociação com fornecedores e gestão de crises em propriedades rurais.
- A criação de um produto agropecuário inovador ou a organização de uma feira agropecuária.

- Geração de ideias inovadoras para o desenvolvimento de projetos agropecuários, como novas técnicas de manejo, soluções para problemas ambientais e desenvolvimento de produtos agropecuários, utilizando brainstorming.
- Organização de ideias, informações e conceitos complexos da área de Agropecuária, como os diferentes tipos de solo, as etapas do ciclo de produção animal e os sistemas de manejo de pragas e doenças, utilizando mapas mentais.
- Utilização de mapas de empatia para que os alunos compreendam as necessidades e expectativas dos diferentes stakeholders do setor agropecuário, como produtores rurais, consumidores, empresas e órgãos governamentais.
- Aplicação das etapas do Design Thinking para solucionar problemas e desenvolver soluções inovadoras na área de Agropecuária, como o desenvolvimento de novos produtos, a otimização de processos produtivos e a criação de soluções para problemas ambientais.
- . Leitura de textos e materiais sobre temas da área de Agropecuária antes da aula, e utilização do tempo em sala de aula para discussões, resolução de problemas e atividades práticas, na metodologia de sala de aula invertida
- Seleção de casos reais de sucesso e fracasso em Agropecuária para que os alunos analisem as decisões tomadas, os resultados alcançados e os aprendizados obtidos.
- Organização de visitas técnicas a propriedades rurais, empresas agropecuárias, agroindústrias, órgãos governamentais e instituições de pesquisa para que os alunos vivenciem a realidade do setor e conheçam diferentes modelos de produção e gestão.
- Aplicação da técnica Philips 66 para promover a participação dos alunos em discussões sobre temas da área de Agropecuária, dividindo a turma em grupos de 6 alunos para discutir um tema específico por 6 minutos.
- Proposição de atividades de estudo dirigido para que os alunos aprofundem seus conhecimentos sobre temas específicos da área de Agropecuária, utilizando diferentes recursos e materiais, como livros, artigos, vídeos e plataformas on-line.
- Organização de um júri simulado para debater temas polêmicos da área de Agropecuária, com os alunos desempenhando diferentes papéis, como juízes, advogados, testemunhas e jurados.
- Apresentação de problemas reais da área de Agropecuária para que os alunos solucionem, utilizando diferentes métodos e ferramentas de pesquisa, análise e resolução de problemas.
- Proposição de projetos práticos que envolvam a aplicação dos conhecimentos da área de Agropecuária, como o desenvolvimento de um plano de manejo para uma propriedade rural.
- Realização de atividades práticas de manejo de animais em laboratório ou campo, como coleta de sangue, aplicação de medicamentos, inseminação artificial e manejo reprodutivo.
- Práticas de cultivo de plantas em casa de vegetação, incluindo preparo de substratos, semeadura, irrigação, adubação e controle de pragas e doenças.
- Análise de alimentos e rações em laboratório, incluindo determinação de umidade, proteína, fibra e outros componentes nutricionais.
- Práticas de processamento de produtos agropecuários, como produção de queijo, iogurte, embutidos e conservas, utilizando técnicas e equipamentos adequados.
- Construção de herbários e insetários para identificação e estudo da flora e fauna da região, com coleta e preservação de amostras.
- Práticas de manejo do solo, como análises de fertilidade, determinação da textura e estrutura do solo, e práticas de conservação do solo e da água.

ATENÇÃO!

Esta lista serve apenas como uma referência de procedimentos didáticos.

Os professores têm autonomia para redigir os procedimentos didáticos de acordo com as necessidades de suas aulas.

ANEXO 5

1. EXEMPLOS DE PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS PARA A ESPECIALIZAÇÃO EM CÁLCULOS TRABALHISTAS

- Apresentação de slides com exemplos de cálculos de adicionais, como horas extras, adicional noturno e insalubridade.
- Utilização de vídeos tutoriais sobre o uso de softwares de folha de pagamento e plataformas online para cálculo de encargos sociais e obrigações trabalhistas.
- Utilização de gráficos para comparar diferentes regimes tributários e sistemas de remuneração, e para analisar o impacto dos encargos sociais nos custos da empresa.
- Discussões em sala de aula sobre os impactos da reforma trabalhista, utilizando diferentes dinâmicas de grupo, como debates, brainstorming e grupos de discussão.
- Apresentação de estudos de caso de empresas que enfrentaram ações trabalhistas por erros em cálculos, para análise das causas, consequências e medidas preventivas.
- Resolução de problemas envolvendo cálculos trabalhistas, com diferentes níveis de dificuldade e formatos de exercícios, como exercícios individuais, em grupo e online.
- Utilização de jogos de simulação para que os alunos vivenciem o papel de um profissional da área, tomando decisões em diferentes cenários.
- Realização de exercícios de fixação sobre cálculos trabalhistas, utilizando diferentes formatos, como exercícios escritos, exercícios online e exercícios de múltipla escolha.
- Gamificação da aprendizagem com a criação de jogos e desafios online sobre cálculos trabalhistas, com diferentes níveis de dificuldade, recompensas e rankings.
- Leitura e interpretação da legislação trabalhista e previdenciária, incluindo a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), decretos, portarias e normas regulamentadoras, com elaboração de resumos, mapas mentais e apresentações.
- Elaboração de diferentes tipos de texto, como relatórios técnicos, pareceres, petições e recursos, com base em casos práticos e situações-problema relacionadas a cálculos trabalhistas.
- Implementação de um sistema de tutoria entre pares, em que alunos com maior domínio da legislação e dos cálculos trabalhistas auxiliam os colegas com dificuldades.
- Discussão em grupo sobre temas polêmicos e atuais em cálculos trabalhistas, como novas modalidades de contrato de trabalho, terceirização e trabalho intermitente.
- Simulação de audiências trabalhistas, com os alunos desempenhando diferentes papéis, como reclamantes, reclamados, advogados e juízes, para que vivenciem a prática profissional e os desafios da área.
- Realização de brainstorming para encontrar soluções criativas para problemas relacionados a cálculos trabalhistas, como otimização de processos, redução de custos e prevenção de passivos trabalhistas.
- Elaboração de mapas mentais sobre diferentes tipos de verbas e cálculos trabalhistas para facilitar a compreensão e organização dos conceitos.
- Criação de mapas de empatia para compreender as necessidades e expectativas dos diferentes stakeholders envolvidos em relações trabalhistas, como empregados, empregadores, sindicatos e órgãos governamentais.

- Aplicação do Design Thinking para desenvolver soluções inovadoras para problemas na área de cálculos trabalhistas, como a criação de novas ferramentas de cálculo, o desenvolvimento de aplicativos para gestão de folha de pagamento e a otimização de processos de departamento pessoal.
- Utilização da metodologia de sala de aula invertida, com os alunos estudando previamente a legislação e os cálculos, e o tempo em sala de aula sendo dedicado à resolução de problemas, debates e atividades práticas.
- Análise de casos reais de empresas que tiveram sucesso na gestão de seus passivos trabalhistas, identificando as melhores práticas e estratégias utilizadas.
- Visitas técnicas a empresas de diferentes setores para conhecer os desafios e as rotinas da área de cálculos trabalhistas, e para interagir com profissionais experientes.

ATENÇÃO!

Esta lista serve apenas como uma referência de procedimentos didáticos. Os professores têm autonomia para redigir os procedimentos didáticos de acordo com as necessidades de suas aulas.

ANEXO 6

1. EXEMPLOS DE PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS PARA A HABILITAÇÃO EM **CONTABILIDADE**

- Aula expositiva e dialogada com apresentação de slides sobre os conceitos e princípios contábeis,
- Aula expositiva e dialogada com utilização de vídeos curtos e relevantes para apresentar demonstrações contábeis, como balanço patrimonial, demonstração do resultado do exercício e demonstração do fluxo de caixa.
- Aula expositiva e dialogada com utilização de gráficos para comparar diferentes regimes tributários, analisar a evolução das receitas e despesas de uma empresa, e interpretar indicadores de desempenho financeiro.
- Aula expositiva e dialogada com discussões em sala de aula sobre temas relevantes da Contabilidade, como ética profissional, responsabilidade social, sustentabilidade e legislação contábil, utilizando diferentes dinâmicas de grupo.
- Aula expositiva e dialogada com apresentação de estudos de caso de empresas que enfrentaram problemas contábeis, como fraudes, erros em demonstrações contábeis e crises financeiras.
- Realização de exercícios de fixação sobre conceitos, princípios e cálculos contábeis, em diferentes formatos.
- Gamificação com a criação de jogos e desafios sobre temas da Contabilidade, com diferentes níveis de dificuldade, recompensas e rankings.
- Estudo de texto: Textos relevantes, como leis, decretos, portarias, normas contábeis, artigos, livros e documentos, para aprofundar o conhecimento, com resumos, mapas mentais, apresentações e debates.
- Produção de texto: Elaboração de diferentes tipos de texto, como relatórios contábeis, pareceres, laudos e demonstrações contábeis, com base em casos práticos e situações-problema.
- Tutoria entre pares: Implementação de um sistema de tutoria entre pares, em que alunos com maior domínio auxiliam os colegas com dificuldades.
- Discussão em grupo: Discussão sobre temas polêmicos e atuais da Contabilidade, como novas normas contábeis, impactos da tecnologia na profissão e desafios do mercado de trabalho, utilizando diferentes dinâmicas e ferramentas de comunicação.
- Simulação: Simulação de situações reais, como auditorias, perícias e consultoria contábil, com os alunos desempenhando diferentes papéis.
- Brainstorming: Realização de brainstorming para encontrar soluções criativas para problemas contábeis, como otimização de processos, redução de custos e prevenção de fraudes.
- Elaboração de mapas mentais: Mapas mentais sobre conceitos, princípios, regimes tributários e outros temas complexos para facilitar a compreensão e organização.
- Criação de mapas de empatia: Mapas de empatia para compreender as necessidades e perspectivas de diferentes stakeholders, como clientes, fornecedores, investidores e órgãos reguladores.
- Aplicação do Design Thinking: Utilização do Design Thinking para desenvolver soluções inovadoras para problemas contábeis, como a criação de novas ferramentas de gestão, o desenvolvimento de softwares contábeis e a otimização de processos.
- Sala de aula invertida: Alunos estudando previamente o conteúdo e tempo em sala de aula dedicado à resolução de problemas, debates e atividades práticas.
- Análise de casos reais: Análise de casos reais de sucesso na gestão contábil, identificando as melhores práticas e estratégias utilizadas.
- Visitas técnicas: Visitas técnicas a empresas, escritórios de contabilidade e órgãos públicos para conhecer a prática profissional e interagir com profissionais experientes.

- Aplicação da técnica Philips 66: Discussões em pequenos grupos sobre temas específicos da Contabilidade.
- Realização de estudos dirigidos: Estudos dirigidos sobre temas complexos e específicos da Contabilidade, como contabilidade gerencial, contabilidade pública e contabilidade internacional, utilizando diversos recursos e materiais.
- Organização de júri simulado: Júri simulado para debater temas controversos da área contábil, como novas normas contábeis, responsabilidade social e sustentabilidade.
- Resolução de problemas: Resolução de problemas complexos e multidisciplinares que envolvam conhecimentos de diferentes áreas, como direito, administração e economia.
- Desenvolvimento de projetos: Projetos práticos que envolvam a aplicação dos conhecimentos contábeis em situações reais, como a elaboração de um plano de contas, a análise de demonstrações contábeis ou a realização de uma auditoria.

ATENÇÃO!

Esta lista serve apenas como uma referência de procedimentos didáticos. Os professores têm autonomia para redigir os procedimentos didáticos de acordo com as necessidades de suas aulas.

ANEXO 7

1. EXEMPLOS DE PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS PARA A HABILITAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

- Aula expositiva e dialogada com utilização de vídeos tutoriais sobre softwares e plataformas de desenvolvimento, linguagens de programação, frameworks e ferramentas.
- Aula expositiva e dialogada com utilização de gráficos para comparar o desempenho de diferentes algoritmos, analisar o crescimento do uso de linguagens de programação e interpretar dados sobre o mercado de TI.
- Aula expositiva e dialogada com discussões em sala de aula sobre temas relevantes da área, como ética profissional, novas tecnologias, desafios do mercado de trabalho e tendências da área, utilizando diferentes dinâmicas de grupo.
- Aula expositiva e dialogada com apresentação de estudos de caso de projetos de desenvolvimento de sistemas, com análise das etapas, dos desafios e das soluções encontradas.
- Resolução de problemas de lógica de programação, algoritmos e estruturas de dados, com diferentes níveis de dificuldade e formatos de exercícios.
- Utilização de jogos de programação e desenvolvimento de sistemas para que os alunos pratiquem suas habilidades de forma interativa e divertida.
- Realização de exercícios de fixação sobre os conceitos e as ferramentas da área, em diferentes formatos.
- Gamificação com a criação de jogos e desafios sobre desenvolvimento de sistemas, com diferentes níveis de dificuldade, recompensas e rankings.
- Estudo de código-fonte de softwares e projetos open-source para análise e compreensão de diferentes estilos de programação e arquiteturas de sistemas.
- Produção de código-fonte: Elaboração de programas, aplicativos e sistemas, utilizando diferentes linguagens de programação e plataformas de desenvolvimento.
- Tutoria entre pares: Implementação de um sistema de tutoria entre pares, em que alunos com maior domínio auxiliam os colegas com dificuldades.
- Discussão em grupo: Discussão sobre temas e desafios da área de desenvolvimento de sistemas, como novas tecnologias, metodologias de desenvolvimento e tendências do mercado, utilizando diferentes dinâmicas e ferramentas de comunicação.
- Simulação: Simulação de situações reais do desenvolvimento de sistemas, como trabalho em equipe em projetos, resolução de problemas e atendimento ao cliente.
- Brainstorming: Realização de brainstorming para gerar ideias e soluções criativas para o desenvolvimento de novas aplicações e softwares.
- Elaboração de mapas mentais: Mapas mentais sobre linguagens de programação, bancos de dados, arquiteturas de sistemas e outros temas complexos para facilitar a compreensão e organização.
- Criação de mapas de empatia: Mapas de empatia para compreender as necessidades e perspectivas dos usuários de softwares e aplicativos.
- Aplicação do Design Thinking: Utilização do Design Thinking para desenvolver soluções inovadoras para problemas na área de desenvolvimento de sistemas, como a criação de novas interfaces e funcionalidades, o desenvolvimento de aplicativos e a otimização de softwares.

- Sala de aula invertida: Alunos estudando previamente o conteúdo e tempo em sala de aula dedicado à resolução de problemas, debates e atividades práticas.
- Análise de casos reais: Análise de casos reais de sucesso de empresas e projetos de desenvolvimento de sistemas, identificando as melhores práticas e estratégias utilizadas.
- Visitas técnicas: Visitas técnicas a empresas de desenvolvimento de software, startups e outros locais para conhecer a prática profissional e interagir com profissionais experientes.
- Aplicação da técnica Philips 66: Discussões em pequenos grupos sobre temas específicos da área.
- Realização de estudos dirigidos: Estudos dirigidos sobre temas complexos e específicos da área, como inteligência artificial, segurança da informação e desenvolvimento mobile, utilizando diversos recursos e materiais.
- Organização de júri simulado: Júri simulado para debater temas controversos da área de desenvolvimento de sistemas, como ética na programação, privacidade de dados e o impacto da tecnologia na sociedade.
- Resolução de problemas: Resolução de problemas complexos e multidisciplinares que envolvam conhecimentos de diferentes áreas, como matemática, lógica e design.
- Desenvolvimento de projetos: Projetos práticos que envolvam a aplicação dos conhecimentos em situações reais, como a criação de um aplicativo, o desenvolvimento de um website ou a implementação de um sistema embarcado.
- Aula prática em laboratório de informática: Instalação e configuração de ambientes de desenvolvimento para diferentes linguagens de programação, como Java, Python, C++ e PHP.
- Aula prática em laboratório de informática: Criação e manipulação de bancos de dados relacionais e não relacionais, utilizando linguagens como SQL e ferramentas de gerenciamento de bancos de dados.
- Aula prática em laboratório de informática: Desenvolvimento de páginas web utilizando HTML, CSS e JavaScript, com a criação de interfaces interativas e responsivas.
- Aula prática em laboratório de informática: Programação de aplicativos mobile para diferentes plataformas, como Android e iOS, utilizando linguagens e frameworks específicos.
- Aula prática em laboratório de informática: Desenvolvimento de sistemas embarcados com a utilização de microcontroladores e plataformas de prototipação, como Arduino e Raspberry Pi.
- Aula prática em laboratório de informática: Implementação de rotinas de segurança da informação, como criptografia, autenticação e controle de acesso, para proteger sistemas e dados.
- Aula prática em laboratório de informática: Utilização de ferramentas de controle de versão, como Git e GitHub, para gerenciar o código-fonte de projetos e colaborar em equipe.
- Aula prática em laboratório de informática: Testes de software, com a aplicação de diferentes técnicas e ferramentas para garantir a qualidade e a funcionalidade dos sistemas desenvolvidos.
- Aula prática em laboratório de informática: Análise de requisitos e modelagem de sistemas, utilizando ferramentas de modelagem e diagramas UML.
- Aula prática em laboratório de informática: Pesquisa e utilização de bibliotecas e frameworks para o desenvolvimento de aplicações, como React, Angular e Node.js.
- Aula prática em laboratório de informática: Configuração e utilização de servidores web, como Apache e Nginx, para hospedar aplicações e sites.
- Aula prática em laboratório de informática: Utilização de ferramentas de design e prototipação para a criação de interfaces e layouts de aplicações.
- Aula prática em laboratório de informática: Exploração de diferentes ferramentas e tecnologias para o desenvolvimento de sistemas, como inteligência artificial, machine learning e internet das coisas.

ANEXO 8



1. EXEMPLOS DE PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS PARA A HABILITAÇÃO EM **MEIO AMBIENTE**

- Aula expositiva e dialogada com utilização de vídeos, imagens e gráficos para apresentar dados e informações sobre problemas ambientais, como desmatamento, poluição, mudanças climáticas e perda de biodiversidade.
- Aula expositiva e dialogada com discussões em sala de aula sobre temas relevantes da área, como responsabilidade social, consumo consciente, educação ambiental e políticas públicas, utilizando diferentes dinâmicas de grupo.
- Aula expositiva e dialogada com apresentação de estudos de caso de projetos e iniciativas de sucesso em meio ambiente, como recuperação de áreas degradadas, implantação de sistemas de gestão ambiental e desenvolvimento de tecnologias sustentáveis.
- Aula expositiva e dialogada com leitura e interpretação de leis, decretos, resoluções e normas técnicas relacionadas ao meio ambiente, com debates sobre os desafios da legislação ambiental e sua aplicação na prática.
- Realização de exercícios de fixação sobre conceitos e princípios da área de Meio Ambiente.
- Gamificação com a criação de jogos e desafios sobre temas de meio ambiente, como coleta seletiva, economia de água e energia, e proteção da biodiversidade.
- Elaboração de diferentes tipos de texto, como relatórios técnicos, projetos de educação ambiental, planos de manejo e estudos de impacto ambiental, com base em casos práticos e situações-problema.
- Tutoria entre pares: Implementação de um sistema de tutoria entre pares, em que alunos com maior domínio auxiliam os colegas com dificuldades.
- Discussão em grupo: Discussão sobre temas e desafios da área de meio ambiente, como mudanças climáticas, crise hídrica e sustentabilidade urbana, utilizando diferentes dinâmicas e ferramentas de comunicação.
- Simulação: Simulação de situações reais, como vistorias ambientais, audiências públicas e ações de educação ambiental, com os alunos desempenhando diferentes papéis.
- Brainstorming: Realização de brainstorming para encontrar soluções criativas para problemas ambientais, como a poluição, o desmatamento e a escassez de recursos naturais.
- Elaboração de mapas mentais: Mapas mentais sobre conceitos complexos, como ecossistemas, ciclos biogeoquímicos e cadeias alimentares, para facilitar a compreensão e organização.
- Criação de mapas de empatia: Mapas de empatia para compreender as necessidades e perspectivas dos diferentes stakeholders envolvidos em questões ambientais, como comunidades, empresas, órgãos governamentais e ONGs.
- Aplicação do Design Thinking: Utilização do Design Thinking para desenvolver soluções inovadoras para problemas ambientais, como a criação de produtos ecológicos, o desenvolvimento de tecnologias limpas e a promoção da sustentabilidade.
- Sala de aula invertida: Alunos estudando previamente o conteúdo e tempo em sala de aula dedicado à resolução de problemas, debates e atividades práticas.

- Análise de casos reais: Análise de casos reais de empresas e organizações que se destacam por suas práticas sustentáveis e ações em prol do meio ambiente.
- Visitas técnicas: Visitas técnicas a parques, reservas ambientais, estações de tratamento de água e esgoto, empresas com certificação ambiental e órgãos ambientais para conhecer a prática e interagir com profissionais.
- Aplicação da técnica Philips 66: Discussões em pequenos grupos sobre temas específicos da área de meio ambiente.
- Realização de estudos dirigidos: Estudos dirigidos sobre temas complexos e específicos da área, como legislação ambiental, gestão de recursos hídricos e educação ambiental, utilizando diversos recursos e materiais.
- Organização de júri simulado: Júri simulado para debater temas controversos da área ambiental, como o uso de agrotóxicos, a exploração de recursos naturais e a responsabilidade social empresarial.
- Resolução de problemas: Resolução de problemas complexos e multidisciplinares que envolvam conhecimentos de diferentes áreas, como biologia, química, geografia e ecologia.
- Desenvolvimento de projetos: Projetos práticos que envolvam a aplicação dos conhecimentos em situações reais, como a elaboração de um plano de gestão ambiental, a realização de uma auditoria ambiental ou a criação de uma campanha de educação ambiental.
- Aula prática: Realização de experimentos e análises de solo, água e ar para avaliar a qualidade ambiental e identificar a presença de poluentes e contaminantes.
- Aula prática: Coleta e identificação de espécies de plantas e animais para estudo da biodiversidade e dos ecossistemas locais.
- Aula prática: Utilização de microscópios e outros equipamentos para observação e análise de microrganismos e outros componentes do meio ambiente.
- Aula prática: Construção de modelos e maquetes para representar diferentes ecossistemas e simular processos ambientais, como o ciclo da água e a erosão do solo.
- Aula prática: Elaboração de relatórios técnicos e científicos sobre as atividades e os resultados das práticas realizadas em laboratório.
- Aula prática: Pesquisa e aplicação de métodos e técnicas de análise ambiental, como o uso de indicadores biológicos e físico-químicos.
- Aula prática: Utilização de softwares e aplicativos para análise de dados, mapeamento e geoprocessamento.
- Aula prática: Desenvolvimento de projetos de pesquisa em meio ambiente, com a aplicação do método científico e a elaboração de hipóteses e experimentos.
- Aula prática: Discussão e análise de problemas ambientais locais e globais, com a proposição de soluções e medidas mitigadoras.

ATENÇÃO!

Esta lista serve apenas como uma referência de procedimentos didáticos.

Os professores têm autonomia para redigir os procedimentos didáticos de acordo com as necessidades de suas aulas.



ANEXO 9

1. EXEMPLOS DE PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS PARA A HABILITAÇÃO EM **MARKETING**

- Aula expositiva e dialogada com utilização de vídeos de campanhas publicitárias de empresas e produtos, entrevistas com profissionais de marketing e palestras sobre marketing digital.
- Aula expositiva e dialogada com utilização de gráficos para apresentar dados de pesquisas de mercado, análises de indicadores de desempenho e tendências do mercado.
- Aula expositiva e dialogada com discussões em sala de aula sobre temas como branding, marketing de conteúdo, e-commerce e marketing de relacionamento, utilizando diferentes dinâmicas de grupo.
- Aula expositiva e dialogada com apresentação de estudos de caso de empresas que se destacaram no mercado por meio de suas estratégias de marketing, como Apple, Coca-Cola e Google.
- Realização de exercícios de fixação sobre conceitos, estratégias e ferramentas de marketing, em diferentes formatos.
- Gamificação com a criação de jogos e desafios sobre marketing, com diferentes níveis de dificuldade, recompensas e rankings.
- Estudo de texto: Textos relevantes sobre marketing, como artigos, livros, e-books, leis, resoluções, portarias e normas, para aprofundar o conhecimento, com resumos, mapas mentais, apresentações e debates.
- Produção de texto: Elaboração de diferentes tipos de texto, como planos de marketing, campanhas publicitárias, textos para redes sociais e materiais de comunicação, com base em casos práticos e situações-problema.
- Tutoria entre pares: Implementação de um sistema de tutoria entre pares, em que alunos com maior domínio auxiliam os colegas com dificuldades.
- Discussão em grupo: Discussão sobre temas e desafios da área de marketing, como marketing digital, marketing de influência e marketing sustentável, utilizando diferentes dinâmicas e ferramentas de comunicação.
- Simulação: Simulação de situações reais do mercado de trabalho, como negociações com clientes, apresentações de produtos e campanhas publicitárias.
- Brainstorming: Realização de brainstorming para gerar ideias e soluções criativas para problemas e desafios de marketing, como o desenvolvimento de novas estratégias, o lançamento de produtos e a fidelização de clientes.
- Elaboração de mapas mentais: Mapas mentais sobre conceitos complexos, como o mix de marketing, o ciclo de vida do produto e as estratégias de segmentação de mercado, para facilitar a compreensão e organização.
- Criação de mapas de empatia: Mapas de empatia para compreender as necessidades e perspectivas dos clientes e consumidores.
- Aplicação do Design Thinking: Utilização do Design Thinking para desenvolver soluções inovadoras para problemas de marketing, como a criação de novas campanhas, o desenvolvimento de produtos e a melhoria da experiência do cliente.
- Sala de aula invertida: Alunos estudando previamente o conteúdo e tempo em sala de aula dedicado à resolução de problemas, debates e atividades práticas.
- Análise de casos reais: Análise de casos reais de sucesso e fracasso de empresas e produtos no mercado, com foco nas estratégias de marketing utilizadas.

- Visitas técnicas: Visitas técnicas a empresas, agências de publicidade, órgãos de pesquisa de mercado e outros locais para conhecer a prática profissional e interagir com profissionais experientes.
- Aplicação da técnica Philips 66: Discussões em pequenos grupos sobre temas específicos da área de marketing.
- Realização de estudos dirigidos: Estudos dirigidos sobre temas complexos e específicos da área, como marketing digital, branding e comportamento do consumidor, utilizando diversos recursos e materiais.
- Organização de júri simulado: Júri simulado para debater temas controversos da área de marketing, como publicidade infantil, marketing social e ética na comunicação.
- Resolução de problemas: Resolução de problemas complexos e multidisciplinares que envolvam conhecimentos de diferentes áreas, como comunicação, administração e psicologia.
- Desenvolvimento de projetos: Projetos práticos que envolvam a aplicação dos conhecimentos em situações reais, como a criação de um plano de marketing, o desenvolvimento de uma campanha publicitária ou a realização de uma pesquisa de mercado.
- Aula prática em laboratório de informática: Criação de websites e blogs, utilizando plataformas como WordPress e Wix, para aplicar o conhecimento em marketing digital e comunicação online.
- Aula prática em laboratório de informática: Elaboração de apresentações e materiais de divulgação, utilizando softwares como PowerPoint e Canva, para comunicar ideias e projetos de forma eficaz.
- Aula prática em laboratório de informática: Utilização de ferramentas de análise de dados e métricas de marketing digital, como Google Analytics e Facebook Insights, para monitorar o desempenho de campanhas e estratégias online.
- Aula prática em laboratório de informática: Criação de conteúdo para redes sociais, como textos, imagens e vídeos, para promover marcas, produtos e serviços.
- Aula prática em laboratório de informática: Desenvolvimento de campanhas de email marketing, utilizando plataformas como Mailchimp e Sendinblue, para alcançar e engajar clientes.
- Aula prática em laboratório de informática: Pesquisa e análise de mercado online, utilizando ferramentas de pesquisa e bancos de dados, para identificar tendências, oportunidades e concorrentes.
- Aula prática em laboratório de informática: Elaboração de planilhas e dashboards para gestão e controle de indicadores de marketing, utilizando softwares como Excel e Google Sheets.
- Aula prática em laboratório de informática: Utilização de softwares de design gráfico, como Photoshop e Illustrator, para criar peças publicitárias e materiais de comunicação visual.
- Aula prática em laboratório de informática: Exploração de ferramentas de automação de marketing, como RD Station e Hubspot, para otimizar processos e melhorar a eficiência das campanhas.

ATENÇÃO!

Esta lista serve apenas como uma referência de procedimentos didáticos.

Os professores têm autonomia para redigir os procedimentos didáticos de acordo com as necessidades de suas aulas.

ANEXO 10

1. EXEMPLOS DE PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS PARA A HABILITAÇÃO EM **SEGURANÇA DO TRABALHO**

- Aula expositiva e dialogada com utilização de vídeos, imagens e gráficos para apresentar estatísticas de acidentes de trabalho, casos de doenças ocupacionais, e exemplos de medidas de segurança em diferentes setores e atividades.
- Aula expositiva e dialogada com discussões em sala de aula sobre temas como ergonomia, prevenção e combate a incêndios, saúde ocupacional e gestão de riscos, utilizando diferentes dinâmicas de grupo.
- Aula expositiva e dialogada com apresentação de estudos de caso de acidentes de trabalho e doenças ocupacionais, com análise das causas e consequências e das medidas preventivas que poderiam ter sido adotadas.
- Aula expositiva e dialogada com leitura e interpretação de normas regulamentadoras, como a NR-1, NR-6, NR-10, NR-12, NR-17, NR-33 e NR-35, com debates sobre os desafios da legislação e sua aplicação na prática.
- Realização de exercícios de fixação sobre conceitos, legislação e normas de segurança do trabalho, em diferentes formatos.
- Gamificação com a criação de jogos e desafios sobre segurança do trabalho, com diferentes níveis de dificuldade, recompensas e rankings.
- Estudo de texto: Textos relevantes sobre segurança do trabalho, como normas regulamentadoras, manuais técnicos, artigos científicos e leis, para aprofundar o conhecimento, com resumos, mapas mentais, apresentações e debates.
- Elaboração de diferentes tipos de texto, como relatórios técnicos, planos de segurança, procedimentos operacionais e treinamentos, com base em casos práticos e situações-problema.
- Tutoria entre pares: Implementação de um sistema de tutoria entre pares, em que alunos com maior domínio auxiliam os colegas com dificuldades.
- Discussão em grupo: Discussão sobre temas e desafios da área de segurança do trabalho, como novas tecnologias, riscos emergentes e responsabilidade social, utilizando diferentes dinâmicas e ferramentas de comunicação.
- Simulação: Simulação de situações reais, como inspeções de segurança, investigação de acidentes e treinamentos de emergência, com os alunos desempenhando diferentes papéis.
- Brainstorming: Realização de brainstorming para encontrar soluções criativas para problemas de segurança do trabalho, como a prevenção de acidentes, a promoção da saúde ocupacional e a gestão de riscos.
- Elaboração de mapas mentais: Mapas mentais sobre temas complexos, como a legislação trabalhista, as normas regulamentadoras e os diferentes tipos de riscos ocupacionais, para facilitar a compreensão e organização.
- Criação de mapas de empatia: Mapas de empatia para compreender as necessidades e perspectivas dos diferentes stakeholders envolvidos em questões de segurança do trabalho, como trabalhadores, empregadores, sindicatos e órgãos governamentais.

- Aplicação do Design Thinking: Utilização do Design Thinking para desenvolver soluções inovadoras para problemas de segurança do trabalho, como a criação de novos equipamentos de proteção, o desenvolvimento de programas de prevenção e a melhoria das condições de trabalho.
- Sala de aula invertida: Alunos estudando previamente o conteúdo e tempo em sala de aula dedicado à resolução de problemas, debates e atividades práticas.
- Análise de casos reais: Análise de casos reais de acidentes de trabalho e doenças ocupacionais, com foco nas causas, nas consequências e nas medidas preventivas.
- Visitas técnicas: Visitas técnicas a empresas, indústrias, canteiros de obras e outros locais de trabalho para observar as condições de segurança, os riscos ocupacionais e as medidas de prevenção.
- Aplicação da técnica Philips 66: Discussões em pequenos grupos sobre temas específicos da área de segurança do trabalho.
- Realização de estudos dirigidos: Estudos dirigidos sobre temas complexos e específicos da área, como higiene ocupacional, ergonomia e legislação trabalhista, utilizando diversos recursos e materiais.
- Organização de júri simulado: Júri simulado para debater temas controversos da área de segurança do trabalho, como a responsabilidade civil e criminal em acidentes de trabalho, e os desafios da fiscalização e do cumprimento das normas.
- Resolução de problemas: Resolução de problemas complexos e multidisciplinares que envolvam conhecimentos de diferentes áreas, como saúde, engenharia e direito.
- Desenvolvimento de projetos: Projetos práticos que envolvam a aplicação dos conhecimentos em situações reais, como a elaboração de um plano de prevenção de riscos, a implementação de medidas de segurança em um ambiente de trabalho ou a realização de uma campanha de conscientização sobre segurança do trabalho.

ATENÇÃO!

Esta lista serve apenas como uma referência de procedimentos didáticos. Os professores têm autonomia para redigir os procedimentos didáticos de acordo com as necessidades de suas aulas.

A shopping cart filled with cardboard boxes, some labeled 'FRAGILE', is shown against a blurred green background. The cart is orange and silver.

ANEXO 11

1. EXEMPLOS DE PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS PARA A HABILITAÇÃO EM **VENDAS**

- Aula expositiva e dialogada com utilização de vídeos de profissionais de vendas realizando apresentações, negociando com clientes e fechando vendas.
- Aula expositiva e dialogada com utilização de gráficos para apresentar dados de desempenho de vendas, análises de mercado e tendências do setor.
- Aula expositiva e dialogada com discussões em sala de aula sobre temas como atendimento ao cliente, marketing digital, e-commerce e vendas consultivas, utilizando diferentes dinâmicas de grupo.
- Aula expositiva e dialogada com apresentação de estudos de caso de empresas que se destacaram no mercado por meio de suas estratégias de vendas, como Amazon, Apple e Mercado Livre.
- Realização de exercícios de fixação sobre conceitos, técnicas e estratégias de vendas, em diferentes formatos.
- Gamificação com a criação de jogos e desafios sobre vendas, com diferentes níveis de dificuldade, recompensas e rankings.
- Estudo de texto: Textos relevantes sobre vendas, como artigos, livros, e-books, leis, resoluções, portarias e normas, para aprofundar o conhecimento, com resumos, mapas mentais, apresentações e debates.
- Produção de texto: Elaboração de diferentes tipos de texto, como propostas comerciais, e-mails de vendas, roteiros de telemarketing e apresentações de produtos, com base em casos práticos e situações-problema.
- Tutoria entre pares: Implementação de um sistema de tutoria entre pares, em que alunos com maior domínio auxiliam os colegas com dificuldades.
- Discussão em grupo: Discussão sobre temas e desafios da área de vendas, como vendas online, vendas B2B e vendas internacionais, utilizando diferentes dinâmicas e ferramentas de comunicação.
- Simulação: Simulação de situações reais do mercado de trabalho, como atendimento ao cliente, negociação com fornecedores e fechamento de vendas.
- Brainstorming: Realização de brainstorming para gerar ideias e soluções criativas para problemas e desafios de vendas, como a prospecção de clientes, o aumento das vendas e a fidelização de clientes.
- Elaboração de mapas mentais: Mapas mentais sobre o processo de vendas, as etapas da jornada de compra do cliente e as diferentes técnicas de negociação, para facilitar a compreensão e organização.
- Criação de mapas de empatia: Mapas de empatia para compreender as necessidades e perspectivas dos clientes e consumidores em diferentes mercados e segmentos.
- Aplicação do Design Thinking: Utilização do Design Thinking para desenvolver soluções inovadoras para problemas de vendas, como a criação de novas estratégias, o desenvolvimento de produtos e a melhoria da experiência do cliente.
- Sala de aula invertida: Alunos estudando previamente o conteúdo e tempo em sala de aula dedicado à resolução de problemas, debates e atividades práticas.
- Análise de casos reais: Análise de casos reais de sucesso e fracasso de empresas e produtos no mercado, com foco nas estratégias de vendas utilizadas.
- Visitas técnicas: Visitas técnicas a empresas, lojas, centros de distribuição e outros locais para conhecer a prática profissional e interagir com profissionais experientes.
- Aplicação da técnica Philips 66: Discussões em pequenos grupos sobre temas específicos da área de vendas.

- Realização de estudos dirigidos: Estudos dirigidos sobre temas complexos e específicos da área, como gestão de vendas, técnicas de negociação e comportamento do consumidor, utilizando diversos recursos e materiais.
- Organização de júri simulado: Júri simulado para debater temas controversos da área de vendas, como ética nas vendas, práticas comerciais abusivas e o papel do vendedor na sociedade.
- Resolução de problemas: Resolução de problemas complexos e multidisciplinares que envolvam conhecimentos de diferentes áreas, como comunicação, marketing e psicologia.
- Desenvolvimento de projetos: Projetos práticos que envolvam a aplicação dos conhecimentos em situações reais, como a criação de um plano de vendas, o desenvolvimento de uma estratégia de marketing digital ou a realização de uma pesquisa de mercado.

ATENÇÃO!

Esta lista serve apenas como uma referência de procedimentos didáticos. Os professores têm autonomia para redigir os procedimentos didáticos de acordo com as necessidades de suas aulas.

ANEXO 12

1. EXEMPLOS DE PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS PARA A HABILITAÇÃO EM **AGRONEGÓCIO**

- Aula expositiva e dialogada com utilização de vídeos, imagens e gráficos para apresentar dados e informações sobre o mercado do agronegócio, como produção, exportação, consumo, preços e tendências.
- Aula expositiva e dialogada com discussões em sala de aula sobre temas como segurança alimentar, desenvolvimento rural, agricultura familiar, agroecologia e biotecnologia, utilizando diferentes dinâmicas de grupo.
- Aula expositiva e dialogada com apresentação de estudos de caso de empresas e projetos de sucesso no agronegócio, como cooperativas, agroindústrias e startups do setor.
- Aula expositiva e dialogada com leitura e interpretação de leis, decretos, portarias e normas técnicas relacionadas ao agronegócio, com debates sobre os desafios da legislação e sua aplicação na prática.
- Realização de exercícios de fixação sobre conceitos, legislação e normas do agronegócio, em diferentes formatos.
- Gamificação com a criação de jogos e desafios sobre temas do agronegócio, como gestão de recursos naturais, produção agropecuária e comercialização de produtos.
- Elaboração de diferentes tipos de texto, como relatórios técnicos, planos de negócios, projetos de marketing e estudos de viabilidade, com base em casos práticos e situações-problema.
- Tutoria entre pares: Implementação de um sistema de tutoria entre pares, em que alunos com maior domínio auxiliam os colegas com dificuldades.
- Discussão em grupo: Discussão sobre temas e desafios da área de agronegócio, como inovação tecnológica, sustentabilidade e mercados internacionais, utilizando diferentes dinâmicas e ferramentas de comunicação.
- Simulação: Simulação de situações reais do agronegócio, como negociações de compra e venda, gestão de estoques e planejamento da produção.
- Brainstorming: Realização de brainstorming para encontrar soluções criativas para problemas e desafios do agronegócio, como o desenvolvimento de novos produtos, a otimização da produção e a redução do impacto ambiental.
- Elaboração de mapas mentais: Mapas mentais sobre temas complexos, como cadeias produtivas, sistemas de produção e gestão da qualidade, para facilitar a compreensão e organização.
- Criação de mapas de empatia: Mapas de empatia para compreender as necessidades e perspectivas dos diferentes stakeholders do agronegócio, como produtores rurais, consumidores, empresas e órgãos governamentais.
- Aplicação do Design Thinking: Utilização do Design Thinking para desenvolver soluções inovadoras para problemas do agronegócio, como a criação de novos produtos, a melhoria da logística e a otimização da produção.
- Sala de aula invertida: Alunos estudando previamente o conteúdo e tempo em sala de aula dedicado à resolução de problemas, debates e atividades práticas.
- Análise de casos reais: Análise de casos reais de sucesso e fracasso de empresas e projetos no agronegócio, com foco nas estratégias e decisões tomadas.
- Visitas técnicas: Visitas técnicas a propriedades rurais, empresas agroindustriais, cooperativas, centros de pesquisa e órgãos governamentais para conhecer a prática e interagir com profissionais.
- Aplicação da técnica Philips 66: Discussões em pequenos grupos sobre temas específicos da área de agronegócio.

- Realização de estudos dirigidos: Estudos dirigidos sobre temas complexos e específicos da área, como gestão de recursos naturais, marketing agropecuário e finanças rurais, utilizando diversos recursos e materiais.
- Organização de júri simulado: Júri simulado para debater temas controversos da área de agronegócio, como a produção de alimentos transgênicos, o uso de agrotóxicos e a sustentabilidade na agricultura.
- Resolução de problemas: Resolução de problemas complexos e multidisciplinares que envolvam conhecimentos de diferentes áreas, como administração, economia, agronomia e zootecnia.
- Desenvolvimento de projetos: Projetos práticos que envolvam a aplicação dos conhecimentos em situações reais, como a elaboração de um plano de negócios para uma empresa agroindustrial, o desenvolvimento de um novo produto agropecuário ou a criação de uma campanha de marketing para o agronegócio.

ATENÇÃO!

Esta lista serve apenas como uma referência de procedimentos didáticos. Os professores têm autonomia para redigir os procedimentos didáticos de acordo com as necessidades de suas aulas.