

Escola Técnica Estadual Rodrigues de Abreu - 135
ATO DE CRIAÇÃO - Decreto n.º 50.625 de 30/03/06
Rua Virgílio Malta, 12-70 Centro CEP: 17015-220 Fone: (14) 31046900 - Bauru-SP

Plano de Trabalho Docente - PTD

Etec/CD: Escola Técnica Estadual Rodrigues de Abreu

Curso: MTec PI Administração

Turno: Integral

Série/Módulo: 2A

Componente Curricular: Laboratório de Processos Criativos

Docente: IRIANI APARECIDA NORATO MELHEM

Plano Didático

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 29/04/2026)

Etapa 1: de 09/02/2026 até 24/02/2026

Habilidades relacionadas às Competências Gerais / Eixo Estruturante

(EMIFCG04) Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade.

Habilidades específicas associadas ao Eixo Estruturante

(EMIFCHS04) Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global.

Base(s)

O pensamento Criativo

- Conceito de criatividade

Procedimentos Didáticos

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

Instr. Avaliação

Participação em Aula (Atendimento às Normas, Coerência/Coesão, Elaborar Propostas)

Etapa 2: de 25/02/2026 até 12/03/2026

Habilidades relacionadas às Competências Gerais / Eixo Estruturante

(EMIFCG04) Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade.

Habilidades específicas associadas ao Eixo Estruturante

(EMIFCHS05) Selecionar e mobilizar intencionalmente recursos criativos para resolver problemas reais relacionados temas e processo de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global.

Base(s)

- Etapas do pensamento criativo:

- preparação;
- incubação;
- iluminação;
- verificação.

Procedimentos Didáticos

Aula expositiva e dialogada por meio de apresentação de slides com a exposição e discussão dos conceitos relacionados ao assunto abordado.

Instr. Avaliação

Avaliação Prática (Coerência/Coesão, Cumprimento das Tarefas Individuais, Execução do Produto)

Etapa 3: de 13/03/2026 até 27/03/2026

Habilidades relacionadas às Competências Gerais / Eixo Estruturante

(EMIFCG05) Questionar, modificar e adaptar ideias existentes e criar propostas, obras ou soluções criativas, originais ou inovadoras, avaliando e assumindo riscos para lidar com as incertezas e colocá-las em prática.

Habilidades específicas associadas ao Eixo Estruturante

(EMIFMAT04) Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências reflexão crítica na produção do conhecimento matemático e sua aplicação no desenvolvimento de processos tecnológicos diversos.

Base(s)

- Ferramentas para estímulo do pensamento criativo.

Processo de pesquisa como ponto central de fundamentação de ideias

Procedimentos Didáticos

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

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 29/04/2026)

Instr. Avaliação
Trabalho/Pesquisa (Atendimento às Normas, Coerência/Coesão, Criatividade na Resolução de Problemas)
Etapa 4: de 30/03/2026 até 14/04/2026
Habilidades relacionadas às Competências Gerais / Eixo Estruturante
(EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.
Habilidades específicas associadas ao Eixo Estruturante
(EMIFMAT04) Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências reflexão crítica na produção do conhecimento matemático e sua aplicação no desenvolvimento de processos tecnológicos diversos.
Base(s)
• Organização e divisão de tarefas;
Procedimentos Didáticos
Discussão em grupo por intermédio de leitura e análise de texto relacionado à temática estudada em aula
Instr. Avaliação
Avaliação Escrita (Objetividade, Relacionamento de Conceitos, Relacionamento de Ideias)
Etapa 5: de 15/04/2026 até 29/04/2026
Habilidades relacionadas às Competências Gerais / Eixo Estruturante
(EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.
Habilidades específicas associadas ao Eixo Estruturante
(EMIFCHS06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais relacionados a temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global.
Base(s)
• Recursos a serem utilizados: - diferentes linguagens, mídias e plataformas.
Procedimentos Didáticos
Discussão em grupo por intermédio de leitura e análise de texto relacionado à temática estudada em aula
Instr. Avaliação
Trabalho/Pesquisa (Criatividade na Resolução de Problemas, Interatividade, Cooperação e Colaboração, Objetividade)
Estratégias de Recuperação Contínua
A recuperação contínua acontecerá durante todas as atividades desenvolvidas em sala. Assim que diagnosticada a necessidade de recuperação será realizado o acompanhamento direto com o aluno e se necessário o desenvolvimento de atividades e exercícios extras em sala e/ ou em casa. Aos alunos com rendimento insatisfatório ao final do bimestre, um plano de atividades através da FIADE será oportunizado com vídeo aulas e apostilas, listas de exercícios, pesquisas, provas de recuperação.
Material de Apoio Didático
ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. A Gerência da Criatividade. São Paulo: MARKRON Books, 1996. BAUMAN, Zygmunt. Modernidade líquida. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001. BLECHER, Nelson; INOVAÇÃO: Como transformar idéias em dinheiro. Revista EXAME. Ed. 856, n.23, p. 23-28. São Paulo: Novembro, 2005. BOTELHO, Eduardo Ferreira. Do Gerente ao Líder. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1991. - Filmes e documentários diversos, alinhados ao Eixo Tecnológico. - Vídeo aulas; Jornais, Revistas, Semanários; Pesquisas na INTERNET, slides preparados pela professor. - material de apoio didático será preparado e socializado no decorrer das aulas, principalmente pelas plataformas digitais. Entre eles: apresentações (slides); representações gráficas e cartográficas; imagens, figuras, charges e representações visuais; textos; arquivos; entre outros Livro: Ciências da Natureza e suas Tecnologias: Na Escola e na Comunidade - Projetos Integradores. Longas e curta metragens, tanto ficcionais quanto documentais
Atividades Escolares de Integração
Proposta entre Língua Portuguesa e Laboratório de processos criativos; (EMIFCG04) Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade. Palavra que cria do texto à criação artística.
Proposta de Projetos

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 29/04/2026)

Palavra que cria do texto à criação artística.

Proposta entre Língua Portuguesa e Laboratório de processos criativos; (EMIFCG04) Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade. Palavra que cria do texto à criação artística.

Interdisciplinariedade: Língua Portuguesa

1º semestre - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 07/07/2026)

Etapa 1: de 04/05/2026 até 17/05/2026

Habilidades relacionadas às Competências Gerais / Eixo Estruturante

(EMIFCG04) Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade.

Habilidades específicas associadas ao Eixo Estruturante

(EMIFCHS04) Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global.

Base(s)

• Aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais;

Procedimentos Didáticos

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

Instr. Avaliação

Participação em Aula (Argumentação Consistente, Coerência/Coesão, Interatividade, Cooperação e Colaboração)

Etapa 2: de 18/05/2026 até 31/05/2026

Habilidades relacionadas às Competências Gerais / Eixo Estruturante

(EMIFCG05) Questionar, modificar e adaptar ideias existentes e criar propostas, obras ou soluções criativas, originais ou inovadoras, avaliando e assumindo riscos para lidar com as incertezas e colocá-las em prática.

Habilidades específicas associadas ao Eixo Estruturante

(EMIFCHS04) Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global.

Base(s)

- sequências, os laços de repetição, as variáveis, as condicionais e os algoritmos;

Procedimentos Didáticos

• Aula expositiva e dialogada por meio de apresentação de slides com a exposição e discussão dos conceitos relacionados ao assunto abordado.

Instr. Avaliação

Avaliação Prática (Compreensão, Criatividade na Resolução de Problemas, Cumprimento das Tarefas Individuais)

Etapa 3: de 01/06/2026 até 14/06/2026

Habilidades relacionadas às Competências Gerais / Eixo Estruturante

(EMIFCG04) Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade.

Habilidades específicas associadas ao Eixo Estruturante

(EMIFCHS04) Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global.

Base(s)

- modelagem de problemas;

Procedimentos Didáticos

• Resolução de atividades de fixação a partir dos conceitos estudados na aula expositiva e com feedback das respostas pelo professor

Instr. Avaliação

Trabalho/Pesquisa (Coerência/Coesão, Criatividade na Resolução de Problemas, Interatividade, Cooperação e Colaboração)

Etapa 4: de 15/06/2026 até 28/06/2026

Habilidades relacionadas às Competências Gerais / Eixo Estruturante

(EMIFCG05) Questionar, modificar e adaptar ideias existentes e criar propostas, obras ou soluções criativas, originais ou inovadoras, avaliando e assumindo riscos para lidar com as incertezas e colocá-las em prática.

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 07/07/2026)

Habilidades específicas associadas ao Eixo Estruturante

(EMIFCHS06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais relacionados a temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global.

Base(s)

- soluções e representações por fluxogramas;

Procedimentos Didáticos

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

Instr. Avaliação

Avaliação Escrita (Objetividade, Relacionamento de Conceitos, Relacionamento de Ideias)

Etapa 5: de 29/06/2026 até 07/07/2026

Habilidades relacionadas às Competências Gerais / Eixo Estruturante

(EMIFCG04) Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade.

Habilidades específicas associadas ao Eixo Estruturante

(EMIFCHS04) Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global.

Base(s)

- ferramentas matemáticas.

Procedimentos Didáticos

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

Instr. Avaliação

Trabalho/Pesquisa (Coerência/Coesão, Criatividade na Resolução de Problemas, Execução do Produto)

Estratégias de Recuperação Contínua

A recuperação contínua acontecerá durante todas as atividades desenvolvidas em sala. Assim que diagnosticada a necessidade de recuperação será realizado o acompanhamento direto com o aluno e se necessário o desenvolvimento de atividades e exercícios extras em sala e/ ou em casa.

Aos alunos com rendimento insatisfatório ao final do bimestre, um plano de atividades através da FIADE será oportunizado com vídeo aulas e apostilas, listas de exercícios, pesquisas, provas de recuperação.

Material de Apoio Didático

ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. A Gerência da Criatividade. São Paulo: MARKRON Books, 1996.

BAUMAN, Zygmunt. Modernidade líquida. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BLECHER, Nelson; INOVAÇÃO: Como transformar idéias em dinheiro. Revista

EXAME. Ed. 856, n.23, p. 23-28. São Paulo: Novembro, 2005.

BOTELHO, Eduardo Ferreira. Do Gerente ao Líder. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1991.

- Filmes e documentários diversos, alinhados ao Eixo Tecnológico. - Vídeo aulas; Jornais, Revistas, Semanários; Pesquisas na INTERNET, slides preparados pela professor. -

material de apoio didático será preparado e socializado no decorrer das aulas, principalmente pelas plataformas digitais. Entre eles: apresentações (slides); representações gráficas e cartográficas; imagens, figuras, charges e representações visuais; textos; arquivos; entre outros

Livro: Ciências da Natureza e suas Tecnologias: Na Escola e na Comunidade - Projetos Integradores.

Longas e curta metragens, tanto ficcionais quanto documentais

Atividades Escolares de Integração

Proposta entre Língua Portuguesa e Laboratório de processos criativos; (EMIFCG04) Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade. Palavra que cria do texto à criação artística.

Proposta de Projetos**Palavra que cria do texto à criação artística.**

Proposta entre Língua Portuguesa e Laboratório de processos criativos; (EMIFCG04) Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade. Palavra que cria do texto à criação artística.

Interdisciplinariedade: Língua Portuguesa

Parecer do Coordenador de Curso:

(25/03/2026) - O PTD está de acordo com o plano de curso.