



PREFEITURA DE SÃO JOSÉ DOS CAMPOS

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO

De 01/09/2022 a 30/09/2022

Projeto: Atividades Complementares para a Educação Integral - eixo tecnologia - ASSOCIAÇÃO JOSEENSE DE AÇÃO SOCIAL- TC nº. 17/2022

1. SUMÁRIO GERENCIAL

a. Número de crianças atendidas no mês de setembro: 2598

b. Atividades Extra Plano de trabalho

Atividade realizada: Desenvolver a construção de um robô.

Descrição: Elaborar um robô com materiais reciclados. A proposta é desenvolver a habilidade socioemocional em se colocar no lugar do outro. Doar um brinquedo elaborado com materiais reciclados.

1. DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Meta 1 - Implementar um modelo educativo no qual o aluno ocupe o centro do processo de aprendizagem através do uso de metodologias ativas, do intercâmbio educacional por meios digitais, incluindo conceitos, experiências práticas e sinergia entre ciência, tecnologia e inovação.

Etapa 1.1.1: Implementação da estrutura de trabalho

Atividades realizadas: Visitas às unidades escolares, início no dia 29/09/22, com a equipe de supervisão da Ajas. Relatório de escolas visitadas pela equipe de supervisão e técnica, enviadas em anexo.

Documento em anexo: Lista e análises das escolas visitadas e fotos.

Etapa 1.2: Contratação e capacitação dos profissionais:

Atividades realizadas: A capacitação é proposta através do HTC, onde são mediadas formações na área do eixo de tecnologia, maker e robótica. Desta forma, seguindo conforme o proposto no projeto.

Documentos em anexo: foto do HTC.

Etapa 1.2.2: HTC semanal para formação continuada.

Atividades realizadas: HTC semanal para formação continuada em serviço: troca de experiências, impressões e oficinas. No mês de setembro foram ministrados por profissionais da Ajas. Essa formação foi dividida em duas partes, realizadas na Go It e a segunda parte na Ajas.

Documentos em anexo: foto em anexo.

Etapa 1.2.3: O HTI dos professores para revisão e adequação dos planos e conforme cada turma atendida, elaborados e enviados semanalmente.

Documento anexo: planos de aula.

Etapa 1.2.4: Acompanhamento e monitoramento das práticas, através dos planos de aula que demonstram as fotos enviadas.

Documento em anexo: fotos.

Etapa 1.3.1: Planejamento das aulas embasados em agrupamentos em todas as aulas. São considerados os agrupamentos e suas especificidades.

Documento em anexo: Planejamento de aula.

Etapa 1.3.2: Desenvolvimento das habilidades e objetos de conhecimento das práticas pedagógicas de Experimentação Maker, Programação e Robótica.

Atividades realizadas: Foram propostas atividades para que os alunos possam desenvolver habilidades nas práticas de tecnologia, programação e maker, em conformidade e concordância com o projeto. As atividades foram separadas por ciclos I e II, alunos dos anos iniciais foram propostas as atividades de leds, motores, introdução da programação. Ciclo II: houveram mais desafios nos mesmo tópicos e acrescentou-se o ferro de solda para desenvolver habilidades necessárias para explorar fenômenos da vida cotidiana que evidencie propriedade física dos materiais, como: densidade, condutibilidade térmica e elétrica. Conhecer os componentes eletrônicos e aprender onde usar as soldas na prática, tais como: nos notebooks, tablets, etc.

Desenvolveu as atividades de leds e motores e conceito de mensagem (broadcast) na programação da Aula com scratch desenvolvimento do jogo do Mario e reutilização de código. Aprender a otimizar e reutilizar códigos, com criação de clones e reset.

Documentos em anexo: relatório de aula.

Etapa 1.3.3: Tabular as diferentes atividades, conforme em consonância com o projeto.

Documento em anexo: Tabela das atividades.

Meta 2 - Ampliar o tempo de permanência dos alunos nas escolas ou sob sua responsabilidade.

Etapa 2.1.1 - Registrar diariamente a frequência dos alunos inscritos nas atividades.

Atividade realizada: Foi desenvolvida a lista de chamada para o educador da sala de tecnologia para acompanhar a frequência das aulas mediadas

Documento em anexo: lista em anexo.

Etapa 2.1.2: Verificar semanalmente junto às escolas a frequência dos alunos inscritos, comparando se os alunos ausentes faltaram no período regular e no contraturno ou apenas no contraturno.

Atividade realizada: Foi realizada a lista de frequência na comparação dos alunos do regular e do contraturno.

Documento em anexo: lista em anexo.

Etapa 2.1.3: Tabular as informações coletadas mensalmente, elaborando relatório comparativo sobre a frequência no período regular e no contraturno.

Atividade realizada: Foi realizado um relatório comparativo.

Documento em anexo: lista em anexo.

Meta 3: Prover as condições para a redução dos índices de evasão escolar, de abandono e de reprovação.

Etapa 3.1.1: Verificar junto às escolas a frequência dos alunos matriculados, comparando se alunos ausentes faltaram ao período regular.

Atividade realizada: Foi desenvolvida a lista de chamada para o educador da sala de tecnologia acompanhar a frequência e comparando os alunos ausentes no contraturno.

Documento em anexo: lista de presença comparativa.

Etapa 3.1.3: Informar a unidade escolar sobre possíveis casos de ausência ou abandono.

Atividades desenvolvidas: Educadores quando necessário sempre reportam sobre a ausência dos alunos para o GP da escola. No mês de setembro, para melhorar a frequência dos alunos, foram propostas atividades aos pais.

Proposta aula na Emefi Prof.^a Ilga Pusplatais, para compreensão dos pais sobre o conceito 5.0 e estimular os seus filhos a frequentar as aulas do eixo-tecnologia.

Documento em anexo: fotos.

Meta 4: Oferecer educação de qualidade aos alunos do ensino fundamental, com foco no desenvolvimento da educação integral.

Etapa 4.1.1: Planejar as atividades complementares do EIXO TECNOLOGIA, em consonância com a LDB, a BNCC, e o currículo do município de São José dos Campos.

Atividades desenvolvidas: Elaborar atividades em consonância a BNCC –Língua Portuguesa, Ciências da Natureza e Artes. Possibilitar a exploração de fenômenos da vida cotidiana que evidenciem propriedades físicas dos materiais.

Documento anexo: Plano de aula

Etapa 4.1.2: Executar as atividades complementares do EIXO TECNOLOGIA, em consonância com a LDB, a BNCC, e o currículo do município de São José dos Campos.

Atividades desenvolvidas: Executar as atividades em consonância a BNCC –Língua Portuguesa, Ciências da Natureza e Artes. Possibilitar a exploração de fenômenos da vida cotidiana que evidenciem propriedades físicas dos materiais.

Documento anexo: fotos.

Etapa 4.1.3: Adequação das atividades do EIXO TECNOLOGIA, conforme a necessidade e especialidades de cada escola/turma atendida.

Atividades desenvolvidas: O educador, como mediador: maker, robótica e tecnologia proporcionam as ações pedagógicas dentro do respeito intrapessoal, interpessoal, incluindo nas atividades práticas do grupo, com foco em compreender os saberes e limites do aluno. Propondo um maior acompanhamento na mediação das atividades, partindo dos seus conhecimentos prévios e ajustando os desafios à realidade do aluno laudado.

Documento anexo: plano de aula adaptado.

Meta 5: Fortalecer o desenvolvimento de competências socioemocionais.

Etapa 5.1.1: Planejar e executar as atividades complementares do EIXO TECNOLOGIA, propondo situações em que a convivência, o trabalho em grupo e a cooperação estejam presentes, bem como formas práticas e alternativas para lidar com erros, “fracassos” e frustrações ao longo do processo de aprendizagem.

Atividades desenvolvidas: Desafios propostos em grupos desenvolvendo o aprendizado com a cooperação de cada aluno. Neste caso o erro é visto como um desenvolvimento para o conhecimento. O trabalho em grupo desenvolve a competência socioemocional, onde o aluno desenvolve prática, respeito e colaboração.

Documento em anexo: foto.

2. RESULTADOS ALCANÇADOS

Meta 1

Etapa 1.1.1: Implementação da estrutura de trabalho

Atividades realizadas: Visitas às unidades escolares.

Resultados alcançados: Foram feitas quatro visitas nas escolas e puderam ser constatadas boas condições para os alunos. Apenas pequenos ajustes em uma das salas, tais como: tomadas que não atendiam a necessidade dos notebooks. E em algumas escolas há ausência de projetores.

Etapa 1.2: Contratação e capacitação dos profissionais:

Atividades realizadas: A capacitação é proposta através do HTC, onde são ministradas formações na área do eixo de tecnologia, maker e robótica. Desta forma, seguindo conforme o proposto no projeto.

Documentos em anexo: foto do HTC.

Resultados alcançados: Educadores com mais embasamento e conhecimento nos conteúdos que mediam.

Etapa 1.2.2: HTC semanal para formação continuada em serviço: troca de experiências, impressões nas oficinas.

Atividades realizadas: No mês de setembro foram ministrados por profissionais da Ajas. Essa formação foi dividida em dois momentos, realizados: na Go It e a segunda parte na Ajas.

Resultados alcançados: Foram realizadas duas formações totalizando 10 horas.

Foi desenvolvido aprendizados aos educadores na proposta maker, com muitos desafios nas oficinas, trocas e compartilhamentos de experiências.

Etapa 1.2.3: O HTI dos professores para revisão e adequação dos planos e conforme cada turma atendida, elaborados e enviados semanalmente.

Resultados alcançados: Revisão e adequações dos planos proporcionam atividades direcionadas a realidade dos educandos, respeitando a sua individualidade, a do grupo e a especificidade de cada aluno.

Etapa 1.2.4: Acompanhamento e monitoramento das práticas, através dos planos de aula que demonstram as fotos enviadas.

Resultados alcançados: Recebidos cerca de 112 planos de aula de diferentes turnos dos anos iniciais e finais com a proposta do conceito 5.0, educação integral no contraturno escolar.

Etapa 1.3.1: Planejamento das aulas considerando os agrupamentos e suas especificidades.

Resultados alcançados: Aulas planejadas e embasadas dentro da proposta do maker, em consonância com a BNCC, proposta em agrupamentos produtivos para desenvolver as habilidades necessárias para resolução de problemas, trabalhar em equipe e socioemocionais.

Etapa 1.3.2: Desenvolvimento das habilidades e objetos de conhecimento das práticas pedagógicas de Experimentação Maker, Programação e Robótica.

Atividades realizadas: Foram propostas atividades para que os alunos possam desenvolver habilidades nas práticas de tecnologia, programação e maker, em conformidade e concordância com o projeto. As atividades foram separadas por ciclos I e II, alunos dos anos iniciais foram propostas as atividades de leds, motores, introdução da programação. Ciclo II:

houveram mais desafios nos mesmo tópicos e acrescentou-se o ferro de solda para desenvolver habilidades necessárias para explorar fenômenos da vida cotidiana que evidencie propriedade física dos materiais, como: densidade, condutibilidade térmica e elétrica. Conhecer os componentes eletrônicos e aprender onde usar as soldas na prática, tais como: nos notebooks, tablets, etc.

Desenvolveu as atividades de leds e motores e conceito de mensagem (broadcast) na programação da Aula com scratch desenvolvimento do jogo do Mario e reutilização de código. Aprender a otimizar e reutilizar códigos, com criação de clones e reset.

Resultados alcançados: Alunos começaram a entender a proposta de planejar, organizar suas ideias e executar o fazer do maker, dentro da proposta de cada grupo, resultando no esforço da equipe e do individual nos diferentes segmentos de experimentação Maker, Programação e Robótica.

Etapa 1.3.3: Tabular as diferentes atividades, conforme em consonância com o projeto. Documento em anexo: Tabela das atividades.

Resultados alcançados: apresentar as atividades desenvolvidas nas unidades escolares.

Meta 2 - Ampliar o tempo de permanência dos alunos nas escolas ou sob sua responsabilidade.

Resultados alcançados: Observou-se frequência média acima de 90% de alunos. Comprovou o mínimo de ausência de alunos na sala de aula no contraturno escolar, possibilitando novas habilidades e competências do educando no desenvolvimento do projeto do eixo tecnologia

Etapa 2.1.1 - Registrar diariamente a frequência dos alunos inscritos nas atividades.

Atividade realizada: Foi desenvolvida a lista de chamada para o educador da sala de tecnologia para acompanhar a frequência das aulas mediadas (lista em anexo).

Documento em anexo: lista de presença dos alunos em anexo.

Resultados alcançados: Comprovou o mínimo de ausências de alunos na sala de aula do contraturno.

Etapa 2.1.2: Verificar semanalmente junto às escolas a frequência dos alunos inscritos, comparando se os alunos ausentes faltaram no período regular e no contraturno ou apenas no contraturno.

Atividade realizada: Foi realizada a lista de frequência na comparação dos alunos do regular e do contraturno.

Documento em anexo: lista em anexo.

Resultados alcançados: Detectou os alunos faltosos e os desistentes.

Etapa 2.1.3: Tabular as informações coletadas mensalmente, elaborando relatório comparativo sobre a frequência no período regular e no contraturno.

Atividade realizada: Foi realizada um relatório comparativo.

Documento em anexo: lista em anexo.

Resultados alcançados: Houve a identificação das informações de faltas coletadas e compartilhadas com a GP da unidade escolar. Foi detectado os alunos faltosos e os desistentes.

Meta 3: Promover as condições para a redução dos índices de evasão escolar, de abandono e de reprovação.

Etapa 3.1.1: Verificar junto a escola os alunos matriculados, comparando se os alunos ausentes faltaram no período regular, no contraturno ou em ambos (bimestralmente).

Documento: relatório das listas de ausência e sua comparação no bimestre.

Resultados alcançados: Pontuar as ausências e propor rotatividade nas listas de espera.

Etapa 3.1.3: Informar a unidade escolar sobre possíveis casos de ausência ou abandono.
Atividades desenvolvidas: Os educadores quando necessário sempre reportam sobre a ausência dos alunos para o GP da escola. No mês de setembro, para melhorar a frequência dos alunos, foi proposto atividades aos pais.

Proposto aula no Emefi Prof.^a Ilga Pusplatais, para compreensão dos pais sobre o conceito 5.0 e estimular os seus filhos a frequentar as aulas do eixo-tecnologia.

Documento anexo: Fotos em anexo e relatório de frequência da escola.

Resultados alcançados: Melhorou a frequência dos alunos, após os pais entenderem a importância do conceito 5.0 e as habilidades, desenvolvidas nas ações pedagógicas para os seus filhos. Segundo a educadora desta unidade escolar houve uma melhora na frequência de 95% dos alunos.

Meta 4: Oferecer educação de qualidade aos alunos do ensino fundamental, com foco no desenvolvimento da educação integral.

Etapa 4.1.1: Planejar as atividades complementares do EIXO TECNOLOGIA, em consonância com a LDB, a BNCC, e o currículo do município de São José dos Campos.

Atividades desenvolvidas: Elaborar atividades em consonância a BNCC –Língua Portuguesa, Ciências da Natureza e Artes. Possibilitar a exploração de fenômenos da vida cotidiana que evidenciem propriedades físicas dos materiais.

Documento anexo: Plano de aula

Resultados alcançados: os educandos estão aprendendo na prática o saber fazer dentro das atividades propostas em explorar fenômenos das propriedades físicas dos materiais

Etapa 4.1.2: Executar as atividades complementares do EIXO TECNOLOGIA, em consonância com a LDB, a BNCC, e o currículo do município de São José dos Campos.

Atividades desenvolvidas: Executar as atividades em consonância a BNCC –Língua Portuguesa, Ciências da Natureza e Artes. Possibilitar a exploração de fenômenos da vida cotidiana que evidenciem propriedades físicas dos materiais.

Documento anexo: fotos.

Resultados alcançados: Foi desenvolvido nos educandos: o foco, percepção, o conhecimento, o cognitivo, o socioemocional, habilidade em solucionar problemas, autonomia e o aprender trabalhar em grupo.

Etapa 4.1.3: Adequação das atividades do EIXO TECNOLOGIA, conforme a necessidade e especialidades de cada escola/turma atendida.

Atividades desenvolvidas: O educador, como mediador: maker, robótica e tecnologia proporcionam as ações pedagógicas dentro do respeito intrapessoal, interpessoal, incluindo o aluno nas atividades práticas do grupo, compreendendo as especificidades e respeitando, os saberes e limites do aluno. Propondo um maior acompanhamento na mediação das atividades, partindo dos seus conhecimentos prévios e ajustando os desafios à realidade do aluno laudado.

Documento anexo: plano de aula adaptado.

Resultados alcançados: Melhorou a interação social com o trabalho em grupo e um maior desenvolvimento de autonomia

Meta 5: Fortalecer o desenvolvimento de competências socioemocionais.

Etapa 5.1.1: Planejar e executar as atividades complementares do EIXO TECNOLOGIA, propondo situações em que a convivência, o trabalho em grupo e a cooperação estejam presentes, bem como: formas práticas e alternativas. Desenvolvendo a habilidade para lidar com erros, “fracassos” e frustrações ao longo do processo de aprendizagem.

Resultados alcançados: alunos estão desenvolvendo as habilidades socioemocionais, tais como: ouvir as ideias dos colegas, pensar em elaborar projetos em grupo, respeitar as regras de convivência, solidariedade e colocar-se no lugar do outro.

3. IMPACTO DAS AÇÕES NOS INDICADORES DO PROJETO

Meta 1

Etapa 1.1.1: Implementação da estrutura de trabalho

Atividades realizadas: Visitas às unidades escolares iniciaram, no dia 29/09/22, com a equipe de supervisão da Ajas.

Documento em anexo: Lista e análises das escolas visitadas e fotos.

Resultados alcançados: foram feitas quatro visitas nas escolas e puderam ser constatadas boas condições para os alunos. Apenas pequenos ajustes em uma das salas, tais como: tomadas que não atendiam a necessidade dos notebooks. E em algumas escolas há ausência de projetores.

Impacto das ações: Melhorias de condições de trabalho, equipamentos, espaço físico e disponibilizar armários para guardar os materiais

Etapa 1.2: Contratação e capacitação dos profissionais:

Atividades realizadas: A capacitação é proposta através do HTC, onde são ministradas formações na área do eixo de tecnologia, maker e robótica. Desta forma, seguindo conforme o proposto no projeto.

Documentos em anexo: foto do HTC.

Resultado alcançado: Educadores com mais embasamento e conhecimento nos conteúdos que mediam.

Impacto das ações: Houve desenvolvimento do processo do ensino aprendizagem com maior competência no eixo da tecnologia aos alunos.

Etapa 1.2.2: HTC semanal para formação continuada.

Atividades realizadas: Quanto a formação dos profissionais são propostas no HTC. A formação em setembro foi ministrada em dois momentos: na parte da manhã na sala da Go It, desafios do scratch, e formação de robótica na Ajas em dias diferenciados.

Documentos em anexo: foto e pauta do HTC em anexo.

Resultado alcançado: Foram realizadas duas formações totalizando 10 horas.

Aprendizados dos educadores na proposta maker, com muitos desafios nas oficinas, trocas e compartilhamentos de experiências.

Impacto das ações: A formação continuada desenvolveu habilidades ao educador para mediar com dinâmica o eixo da tecnologia, robótica e maker.

Etapa 1.2.3: O HTI dos professores para revisão e adequação dos planos e conforme cada turma atendida, elaborados e enviados semanalmente.

Documento anexo: planos de aula.

Resultado alcançado: Houve uma maior revisão e adequações dos planos proporcionam atividades direcionadas a realidade dos educandos, respeitando a sua individualidade, a do grupo e a especificidade de cada aluno.

Impacto das ações: Aulas adequadas e direcionadas a turma, proporcionando maior engajamento dos alunos nas atividades

Etapa 1.2.4: Acompanhamento e monitoramento das práticas, através dos planos de aula que demonstram as fotos enviadas.

Documento em anexo: fotos.

Resultado alcançado: Acompanhamento e monitoramento das práticas, através dos planos de aula que demonstram as fotos enviadas.

Impacto das ações: Observar a práxis pedagógica dos educadores.

Etapa 1.3.1: Planejamento das aulas embasados em agrupamentos em todas as aulas. São considerados os agrupamentos e suas especificidades.

Documento em anexo: Planejamento de aula.

Resultado alcançado: aulas planejadas e embasadas dentro da proposta do maker, em consonância com a BNCC, proposta em agrupamentos produtivos para desenvolver as habilidades necessárias para resolução de problemas, trabalhar em equipe e socioemocionais.

Impacto das ações: Observou-se a interação, uma maior facilidade em planejar suas construções e o desenvolvimento do grupo nas atividades propostas.

Etapa 1.3.2: Desenvolvimento das habilidades e objetos de conhecimento das práticas pedagógicas de Experimentação Maker, Programação e Robótica.

Atividades realizadas: Foram propostas atividades para que os alunos possam desenvolver habilidades nas práticas de tecnologia, programação e maker, em conformidade e concordância com o projeto. As atividades foram separadas por ciclos I e II, alunos dos anos iniciais foram propostas as atividades de leds, motores, introdução da programação. Ciclo II: houveram mais desafios nos mesmo tópicos e acrescentou-se o ferro de solda para desenvolver habilidades necessárias para explorar fenômenos da vida cotidiana que evidencie propriedade física dos materiais, como: densidade, condutibilidade térmica e elétrica. Conhecer os componentes eletrônicos e aprender onde usar as soldas na prática, tais como: nos notebooks, tablets, etc.

Desenvolveu as atividades de leds e motores e conceito de mensagem (broadcast) na programação da Aula com scratch desenvolvimento do jogo do Mario e reutilização de código. Aprender a otimizar e reutilizar códigos, com criação de clones e reset.

Documentos em anexo: relatório de aula.

Resultados alcançados: os alunos começaram a entender a proposta de planejar, organizar suas ideias para desenvolver protótipos no concreto, resultado do esforço da equipe e do individual.

Impacto das ações: Houve maior engajamento na turma no trabalho em grupo e desenvoltura na condutibilidade térmica e elétrica, uso de solda para poder utilizar no projeto

Etapa 1.3.3: Tabular as diferentes atividades, por escola, por nome do educador, conforme em consonância com o projeto.

Resultados alcançados: apresentar as atividades desenvolvidas nas unidades escolares.

Impacto das ações: Verificou os números das atividades conforme estabelecida nos diferentes conteúdos

Meta 2 - Ampliar o tempo de permanência dos alunos nas escolas ou sob sua responsabilidade.

Resultados alcançados: Observou-se frequência média acima de 90% de alunos. Comprovou o mínimo de ausência de alunos na sala de aula no contraturno escolar, possibilitando novas habilidades e competências do educando no desenvolvimento do projeto do eixo tecnologia.

Impacto das ações: Demonstrou a frequência do aluno no contraturno nas atividades extracurriculares, para desenvolver e ampliar novos conhecimentos.

Etapa 2.1.1 - Registrar diariamente a frequência dos alunos inscritos nas atividades.

Neste caso o erro é visto como um desenvolvimento para o conhecimento. O trabalho em grupo desenvolve a competência socioemocional, onde o aluno desenvolve prática, respeito e colaboração

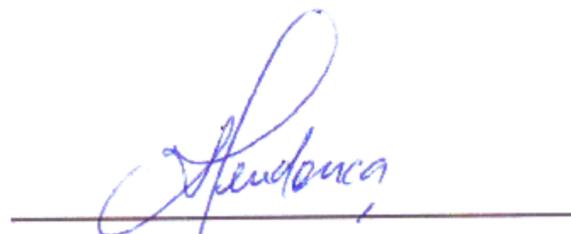
Documento anexo: foto e plano de aula.

Resultados alcançados: alunos estão desenvolvendo as habilidades socioemocionais, tais como: ouvir as ideias dos colegas, pensar em elaborar protótipos em grupo, respeitar as regras de convivência, solidariedade e colocar-se no lugar do outro.

Impacto das ações: Desenvolvendo nos alunos habilidades intrapessoal, interpessoal, foco, percepção, planejar, elaborar suas ideias e execução dos projetos.



Alair José Dias
Responsável pela Entidade
CPF 21991164840
RG 23775167



Andréa S. M. Nascimento
Responsável Técnico
CPF 005550177-02
RG 37953947-0

Eu, Rogério Araujo Guisard, Gestor da Parceria, aprovo o Relatório de execução das atividades pedagógicas presentes no Plano de Trabalho da OSC Associação Joseense de Ação Social - AJAS, referentes ao mês de setembro de 2022. As atividades descritas evidenciam as ações para o alcance das metas previstas no Plano de Trabalho.



Rogério Araujo Guisard
Matricula: 253498/1
Gestor de Parceria