



PREFEITURA DE SÃO JOSÉ DOS CAMPOS

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO

De 01/10/2022 a 31/10/2022

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 outubro: 2813

b. Atividades Extra Plano de trabalho

Atividade realizada:

- **1ª Atividade:** Desenvolvida a habilidade de construção de jogo do futebol de botão, proposta de elaborar no concreto, devido ao tema da Copa.
- **2ª Atividade:** Na evolução da atividade de comunicação tecnológica no mundo passando pelo código morse. Utilizando o fio que passava pela sala e na ponta havia leds. Os alunos precisavam decodificar a mensagem do outro aluno.

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 17/10/22, 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, fotos e lista de protocolos de entregas de notebooks.

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 dois momentos: manhã e tarde. Houve a propostas de quatro oficinas, todas realizadas na Ajas. O HTC iniciou das 8 horas às 12 horas e na parte da tarde foi das 13 horas às 17 horas, totalizando 8 horas de HTC, em consonância ao plano de trabalho.

Documentos em anexo: pauta do htc e foto das oficinas do HTC 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 em : desenvolver a habilidade em planejar, idealizar e elaborar ações para montagem do casarão e sua customização coletivamente nos cenários. No Ciclo II houve mais desafios, desenvolver a habilidade em planejar, idealizar e elaborar o cinema coletivamente e levar seus desenhos para o scratch. Desenvolver habilidades necessárias no ciclo I e II: explorar o pensamento criativo e elaborar história contextualizada. Usar os componentes eletrônicos e Leds nos projetos e colocar na prática, seus conhecimentos.

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.

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 outubro, para melhorar a frequência dos alunos, foram propostas atividades de sequências didáticas entre robótica e Scratch.

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 à BNCC – Ciências da Natureza, Língua Portuguesa 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 - 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.

Resultados alcançados: foram feitas três 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 necessidade de mudança da educadora de sala duas vezes no mesmo dia.

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

Atividades realizadas: No mês de outubro foram ministrados por profissionais da Ajas. Essa formação foi dividida em dois momentos: na parte da manhã das 8h às 12h e na parte da tarde 13h as 17 horas e realizadas no espaço da Ajas.

Resultados alcançados: Foram realizadas duas formações totalizando 8 horas. Houve quatro oficinas de confecções e aprendizagem: construção do bubbles maker, relógio, Scratch e trilha do sistema elétrico. Houve muito aprendizado dos 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: a 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 116 planos de aula de diferentes turnos dos anos iniciais e finais com a proposta do conceito 5.0, educação integral no contraturno escolar.

Etapa 1.3.2: 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 em: desenvolver a habilidade em planejar, idealizar e elaborar ações para montagem do casarão e sua customização coletivamente nos cenários. No Ciclo II houve mais desafios para desenvolver a habilidade em planejar, idealizar e elaborar o cinema coletivamente e levar seus desenhos para o scratch. Desenvolver habilidades necessárias no ciclo I e II: explorar o pensamento criativo e elaborar história contextualizada. Usar os componentes eletrônicos e Leds nos projetos e colocar na prática, seus conhecimentos.

Documentos em anexo: relatório de aula.

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: apresentou 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.

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 as frequências de alunos na sala de aula do contraturno. Comprovação do aumento de alunos em salas de aula, através do acompanhamento de frequência e execução das aulas, como foi proposto no projeto. Prover as condições para a redução dos índices de evasão escolar, de abandono e de reprovação. Resultados elaborados em gráficos do aumento gradativo das turmas de tecnologia.

Indicadores mensurados por: valores no total de alunos, tendo por base a lista de: 18/10/2022, enviada pela SME: CICLO I – correspondente a 42,98% do total e CICLO II – correspondente a 40,49% do total.

Número de alunos atendidos no Ciclo I: 1604

Número de alunos atendidos no Ciclo II: 1209

referentes à soma de alunos das atividades extracurriculares de Tecnologia. Aulas realizadas durante a semana.

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 um total de: 0,284,% na média, em referência ao montante de 2813 dos 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 realizado um relatório comparativo.

Documento em anexo: lista em anexo.

Resultados alcançados: Foram detectados 0,284% na média dos alunos faltosos e os desistentes.

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

Etapa 3.1.3: 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 à BNCC – Ciências da Natureza, Língua Portuguesa 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 e conhecer componentes eletrônicos, usando todo o aprendizado no planejamento, elaboração de ideias para confeccionar os projetos: casarão e cinema, associando ao scratch e pesquisa na sala 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.

Resultados alcançados: Foi desenvolvido nos educandos: o foco, percepção, o conhecimento, o cognitivo, e 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: Houve desenvolvimento dos alunos nas 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: 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 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 1.2.2: HTC semanal para formação continuada em serviço: troca de experiências, impressões nas oficinas.

Atividades realizadas: No mês de outubro foram ministrados por profissionais da Ajas. Essa formação foi dividida em dois momentos: na parte da manhã das 8h às 12h e na parte da tarde 1h às 17 horas, realizadas no espaço da Ajas.

Resultados alcançados: Foram realizadas duas formações totalizando 8 horas. Houve quatro oficinas de confecções e aprendizagem: construção do bubbles maker, relógio, Scratch e trilha do sistema elétrico. Houve muito aprendizado 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: a 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: Observou a práxis pedagógica dos educadores dentro do EIXO TECNOLOGIA. Muitos conhecimentos foram desenvolvidos na formação continuada proposta no HTC, tais como: elaboração dos kits, uso dos materiais elétricos, leds, motor, ferramentas físicas e virtuais. Todas essas ações foram desenvolvidas no aprendizado do maker, robótica e tecnologia com os alunos em sala de aula. Os educadores obtiveram mais embasamento para uso das práticas pedagógicas maker, desenvolveu os alunos em seres autônomos, criativos, com pensamento crítico, em ações que relacionam a teoria, na prática do fazer.

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 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 em: desenvolver a habilidade em planejar, idealizar e elaborar ações para montagem do casarão e sua customização coletivamente nos cenários. No Ciclo II houve mais desafios para desenvolver a habilidade em planejar, idealizar e elaborar o cinema coletivamente e levar seus desenhos para o scratch. Desenvolver habilidades necessárias no ciclo I e II: explorar o pensamento criativo e elaborar história contextualizada. Usar os componentes eletrônicos e Leds nos projetos e colocar na prática, seus conhecimentos.

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: Construiu maior engajamento na turma, no trabalho em grupo, na desenvoltura em pesquisar no notebook, sobre temas levantados, elaborando ideias para concretizar a construção dos projetos propostos.

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: Comprovar 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: Houve acolhimento ao 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.

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 de presença dos alunos em anexo.

Resultados alcançados: Comprovou as frequências de alunos na sala de aula do contraturno. Comprovação do aumento de alunos em salas de aula, através do acompanhamento de frequência e execução das aulas, como foi proposto no projeto. Prover as condições para a redução dos índices de evasão escolar, de abandono e de reprovação. Resultados elaborados em gráficos do aumento gradativo das turmas de tecnologia.

Indicadores mensurados por: valores no total de alunos, tendo por base a lista de: 18/10/2022, enviada pela SME: CICLO I – correspondente a 42,98% do total e CICLO II – correspondente a 40,49% do total.

Número de alunos atendidos no Ciclo I: 1604

Número de alunos atendidos no Ciclo II: 1209

referentes à soma de alunos das atividades extracurriculares de Tecnologia. Aulas realizadas durante a semana.

Impacto das ações: Verificou o aumento de alunos no contraturno e nas atividades extracurriculares do EIXO -TECNOLOGIA.

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: Foi detectado os alunos faltosos e os desistentes.

Impacto das ações: Oportunizou outras matrículas de alunos que estavam na lista de espera.

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.

Resultados alcançados: Houve a identificação das informações de faltas coletadas e compartilhada com a GP da unidade escolar.

Impacto das ações: Proporcionou as matrículas de alunos que estavam na fila de espera.

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

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 outubro, para melhorar a frequência dos alunos, desenvolveram-se os projetos de robótica associado ao Scratch.

Documento em anexo: relatório de frequência da escola.

Resultados alcançados: Constatou melhora na frequência da sala de tecnologia

Impacto das ações: Melhorou a frequência na sala de aula com maior uso dos projetos de robótica no EIXO TECNOLOGIA.

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, consonância com a LDB, a BNCC, e o currículo do município de São José dos Campos.

Atividades desenvolvidas: Elaborar atividades em consonância a BNCC – Ciências da Natureza, Língua portuguesa 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 e conhecer componentes eletrônicos, usando todo o aprendizado no planejamento, elaboração de ideias para confeccionar os projetos: casarão e cinema, associando ao scratch e pesquisa na sala de aula.

Impacto das ações: Houve o aprendizado dos alunos, na prática das atividades propostas, de explorar os materiais e seus fenômenos, ampliando seu repertório de conhecimento e usando os materiais do circuito elétrico e de Leds para montar os projetos propostos.

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.

Impactos das ações: ampliou o conhecimento e está desenvolvendo as atividades propostas com maior confiança e autonomia.

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.

Resultados alcançados: melhorou a interação social com o trabalho em grupo e um maior desenvolvimento na autonomia.

Impacto das ações: aluno se sente acolhido e pertencente ao meio que se encontra, produz suas atividades com maior interação com colegas e com o educador.

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

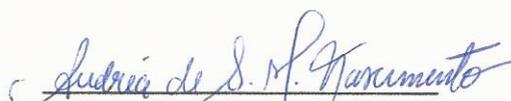
Documento anexo: foto e plano de aula.

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: houve o desenvolvimento nos alunos das 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 com ressalva o Relatório de Execução das atividades pedagógicas presentes no Plano de Trabalho da OSC Associação Joseense de Ação Social - AJAS, referentes ao mês de outubro de 2022. Observou-se a falta de entrega de um total de 16 (dezesesseis) notebooks em 08 (oito) Unidades Escolares. As demais atividades descritas evidenciam as ações para o alcance das metas previstas no Plano de Trabalho.



Rogério Araujo Guisard
Matricula: 253498/1
Gestor de Parceria