



PREFEITURA DE SÃO JOSÉ DOS CAMPOS

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO

De 01/11/2022 a 30/11/2022

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 novembro: 2866

b. Atividades Extra Plano de trabalho

Atividade realizada: Foi elaborado um portfólio de todas as atividades propostas nas aulas para a mostra maker, podendo ser exposta no Power point ou no físico para visualização dos pais na mostra cultural.

- 1ª Atividade: Desenvolvido a habilidade de: socialização intrapessoal, interpessoal, autoconfiança, autonomia, resolução de problema de tornar o aluno protagonista do seu conhecimento.

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 18/11/22, 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 1.2.2: HTC semanal para formação continuada.

Atividades realizadas: HTC foi realizado no dia 19/11/2022, para formação continuada em serviço: troca de experiências, impressões e oficinas. No mês de outubro 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: foto em anexo e pauta HTC

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 Bubbles make. No Ciclo II houve mais desafios desenvolver a habilidade em planejar, idealizar e elaborar o relógio coletivamente. Desenvolver habilidades necessárias no ciclo I e II: explorar o pensamento criativo e resolução de problemas. Usar os componentes eletrônicos e Leds nos projetos e colocar na prática, seus conhecimentos. Uso do kahoot para validar os aprendizados, mediados na sala do EIXO TECNOLOGIA.

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: Promover 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 novembro, para melhorar a frequência dos alunos, foram propostas atividades de sequências didáticas no búbles e relógio.

Documento em anexo: relatório de frequência da escola.

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, Matemática 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, Língua Portuguesa e Artes. Possibilitar a exploração de fenômenos da vida cotidiana que evidenciem propriedades físicas dos materiais.

Documento anexo: fotos.

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 quatro visitas nas escolas, e puderam ser constatadas boas condições para os alunos. Apenas pequenos ajustes em uma das salas, tais como: tomadas e armários que não atendiam a necessidade do projeto.

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 obtendo o 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 novembro 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 1 hora às 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 aprendizados 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 121 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 em: desenvolver a habilidade em planejar, idealizar e elaborar ações e escrever no dicionário maker para montagem relatando cada fase do bubbles maker e no scratch construir o jogo do pong, com desafios e especificações do ano/serie. No Ciclo II o desafio é desenvolver a habilidade em planejar, idealizar e elaborar o projeto do relógio em grupo e no scratch montar o jogo do pong. Desenvolver habilidades necessárias no ciclo I e II: explorar o pensamento criativo, compreender as diferentes engrenagens, compreender as montagens das máquinas e desenvolver as habilidades de todos os componentes dos circuitos elétricos, dos leds para utilizar nos projetos e colocar na prática os 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: 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.

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: Comprovar 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: 26/11/2022, enviada pela SME: CICLO I – correspondente a 57,8 % do total e CICLO II – correspondente a do total 42,2%.

Número de alunos atendidos no Ciclo I: 1657

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 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: 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).

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.

Resultados alcançados: Identificou alunos faltosos e desistentes.

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 os projetos de robótica bubbles maker e do relógio, associado ao Scratch, proporcionando encantamento aos alunos. Com uso de ideação e criação de projeto coletivo com sugestão de melhorias e aplicá-las.

Documento em anexo: relatório de frequência da escola

Resultados alcançados: Melhorou a frequência dos alunos. Segundo os educadores das unidades escolares, houve uma melhora na frequência de 90% 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, 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, matemática 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, as engrenagens, usando todo o aprendizado no planejamento, elaboração de ideias para confeccionar os projetos: bubbles maker e relógio, e desenvolver o jogo do Pong no 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, o socioemocional, habilidade em solucionar problemas, autonomia e o aprender trabalhar em grupo.

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 18/11/22, 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 em serviço: troca de experiências, impressões nas oficinas.

Atividades realizadas: No mês de novembro 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 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: 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.

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 customizado 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 a 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: Possibilitou verificar 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: Acolhimento 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.

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: 26/11/2022, enviada pela SME: CICLO I – correspondente a 57,8% do total e CICLO II – correspondente a do total 42,2%.

Número de alunos atendidos no Ciclo I: 1657

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

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.

Resultados alcançados: Identificou alunos faltosos e desistentes.

Impacto das ações: Foi possível detectar alunos desistentes e faltosos, para poder ajustar alunos ensalados no EIXO TECNOLOGIA.

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 os projetos de robótica bubbles maker e do relógio, associado ao Scratch, proporcionando encantamento aos alunos. Com uso de ideação e criação de projeto coletivo com sugestão de melhorias e aplicá-las.

Documento em anexo: relatório de frequência da escola.

Resultados alcançados: Constatou melhora na frequência da sala de tecnologia. Segundo os educadores das unidades escolares, houve uma melhora na frequência de 90% dos alunos.

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, matemática 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 sracth e pesquisa na sala de aula.


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

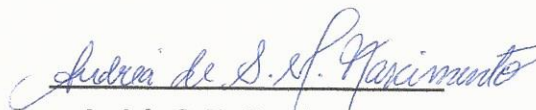
Documento anexo: foto e plano de aula.

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 o Relatório de Execução das atividades pedagógicas presentes no Plano de Trabalho da OSC Associação Joseense de Ação Social - AJAS, referentes ao mês de novembro 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