



DOCUMENTO ORIENTADOR PLATAFORMAS EDUCACIONAIS

Atualizado em:

Janeiro 2025

Atualização - 2025


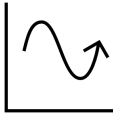


Sumário

START da ALURA.....	6
ROBÓTICA.....	12
KHAN ACADEMY.....	17
MATIFIC.....	23
LEIA SP.....	30
PREPARA SP.....	32
EMPREENDEDORISMO.....	36
SPEAK.....	38
ELEFANTE LETRADO.....	41
TAREFA SP.....	43

3ª Edição

PLATAFORMAS EDUCACIONAIS

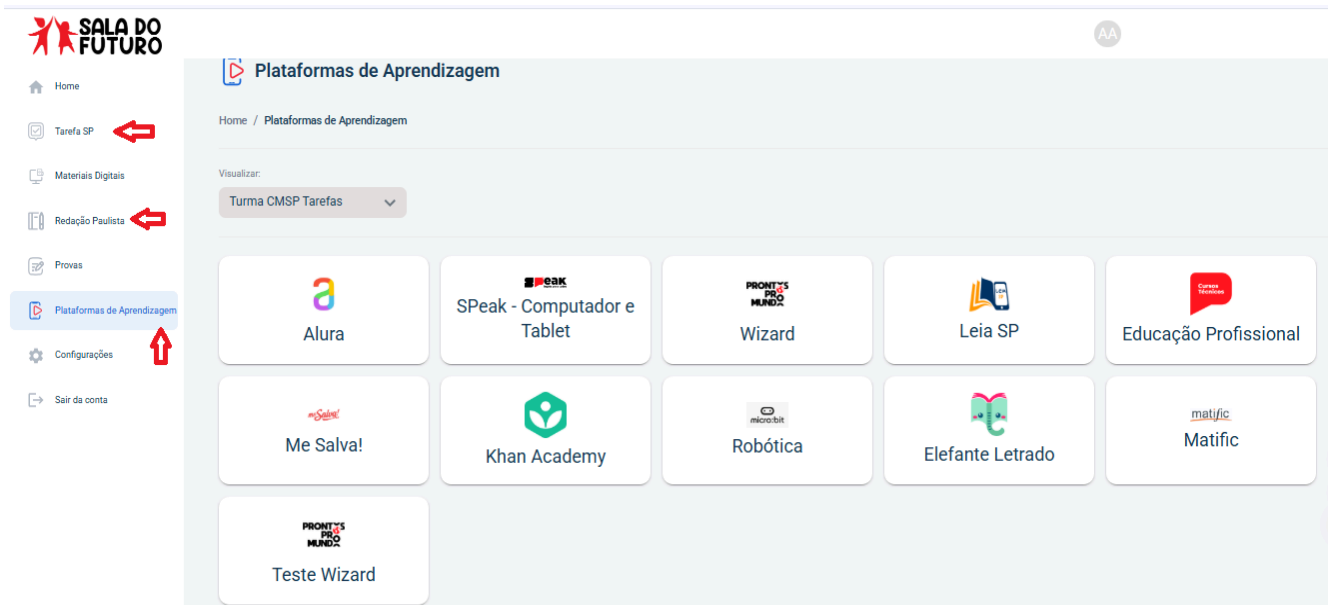
O potencial das plataformas educacionais no processo de ensino e aprendizagem.

			
<p>Personalização e adaptação</p> <p>Cada aluno aprende no seu próprio tempo, conforme suas necessidades.</p>	<p>Visibilidade</p> <p>Acompanhamento da evolução da aprendizagem e do engajamento de cada estudante.</p>	<p>Engajamento</p> <p>Conteúdo interativo e personalizado que fomenta a curiosidade, interesse e participação dos estudantes.</p>	<p>Desempenho</p> <p>Tecnologias educacionais integradas à rotina pedagógica que permitem ações pedagógicas mais efetivas e eficazes.</p>

As plataformas educacionais fazem parte de um conjunto de iniciativas para apoiar o desenvolvimento do trabalho do professor, com o objetivo comum de fortalecer os processos de aprendizagem, por meio de plataformas educacionais, de forma personalizada, contextualizada e significativa para o estudante, integrada às diretrizes da SEDUC-SP.

Acesso às plataformas

Login do estudante via Sala do Futuro: <https://saladofuturo.educacao.sp.gov.br/>



Central de Atendimento

Para atendimento a todas as plataformas, utilize o canal de suporte apenas para **dúvidas técnicas**:

- Erros de acesso a Sala do Futuro (estudante/responsável) ou ao CMSP (professor/gestor);
- Falha no login;
- Professor sem turma;
- Professor não consegue enviar/corrigir redação;
- Aluno sem acesso/não consegue salvar/não consegue enviar redação;
- Outras.

Central de Atendimento da SEDUC:

Telefone **0800 77 000 12**

Link: <https://atendimento.educacao.sp.gov.br/pós->

DADOS NECESSÁRIOS PARA ABERTURA DE CHAMADO:

Aluno	Professor
RA (completo) Unidade Escolar Turma Print da tela inteira Descrição do problema.	Nome completo RG Unidade Escolar Turma Print da tela inteira Descrição do problema.

START da ALURA



Plataforma que guia o processo de ensino-aprendizagem das componentes de Tecnologia e Inovação (EFAF) e Programação (IF-EM). Durante as atividades e desenvolvimento de projetos, os estudantes usam a programação como meio de desenvolver habilidades relacionadas ao campo da computação, como Pensamento Computacional, Cultura e Tecnologia Digital. Além disso, ao longo das aulas, eles têm oportunidades de desenvolver criatividade e espírito investigativo, potencializando a autoconfiança, a autoestima e o trabalho em grupo.

Desse modo, a plataforma possibilita que alunos solucionem problemas complexos a partir do desenho de estratégias com base na linguagem algorítmica, reconhecendo padrões e condições, de forma criativa e envolvente.

Programar é um dos caminhos mais completos para aprender e aperfeiçoar o Pensamento Computacional. Portanto, a Plataforma *Start by Alura* oferece uma experiência completa de aprendizagem que desenvolve o tema da Programação de forma interdisciplinar e contextualizada para a educação básica, com tutoriais, exercícios práticos e outros recursos digitais que possam tanto ser acessados pelo estudante de forma autogerida, quanto trabalhados pelos professores de maneira mediada com suas turmas.

Público-alvo

Professores com aula atribuída de Tecnologia e Inovação e Programação.

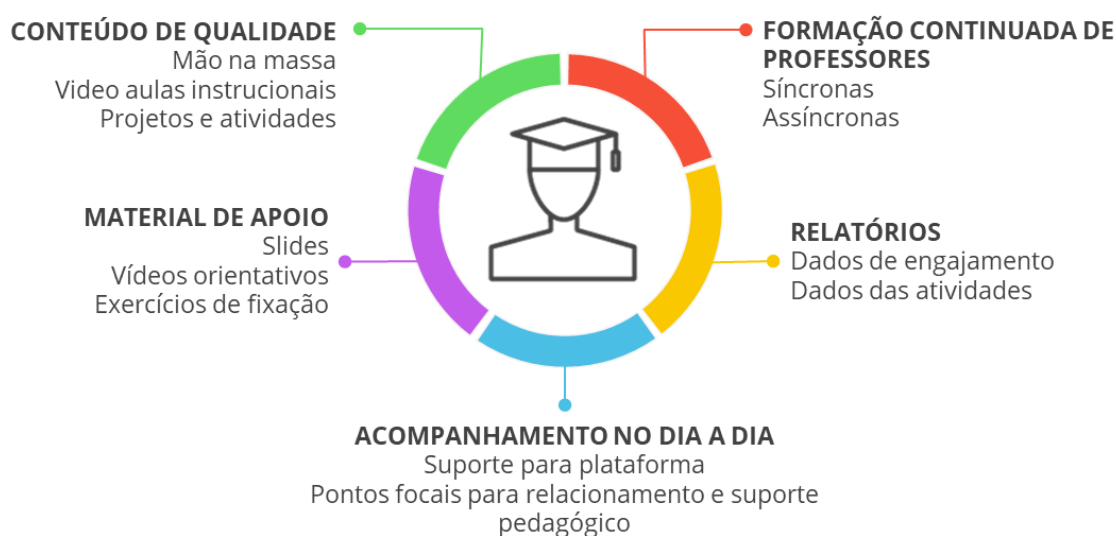
Estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental Anos Finais à 3ª série do Ensino Médio, incluindo os estudantes do turno noturno (expansão). Assim, segue detalhamento abaixo:

- ✓ 6ºEF - Tecnologia e Inovação
- ✓ 7ºEF - Tecnologia e Inovação
- ✓ 8ºEF - Tecnologia e Inovação
- ✓ 9ºEF - Tecnologia e Inovação - Apenas nas **PEI 7h / PEI 9h**
- ✓ 2ªEM - Programação - **Itinerário de Matemática e Ciência da Natureza**
- ✓ 3ªEM - Programação - **Itinerário de Matemática e Ciência da Natureza**

Principais recursos

- Prática de atividades de programação, com interface e experiência amigáveis.
- Conteúdo completo dentro da plataforma.
- Apoio didático-metodológico ao professor, com planos de aula e recursos didáticos, que viabilizem o ensino ativo e significativo de programação.
- Ferramentas para avaliação diagnóstica, formativa e somativa, visando uma constante compreensão dos níveis de aprendizagem dos estudantes.

O que a plataforma oferece:



Integração à rotina escolar

As aulas de programação acontecem no componente de Tecnologia e Inovação para os Anos Finais do Ensino Fundamental. Já para o Ensino Médio, temos o componente de Programação para estudantes da 1ª série, onde as aulas ocorrem no Itinerário Formativo Global, e para estudantes das 2ª e 3ª séries no Itinerário Formativo de Matemática e Ciências da Natureza.

As dinâmicas de ensino-aprendizagem ocorrem na plataforma *Alura*, onde estão o conteúdo, os exercícios e a proposta de projetos, e nos ambientes de

programação como o *StartLab* (programação em bloco), onde esses projetos são desenvolvidos. Dessa maneira, os(as) estudantes são motivados a produzir sites, jogos e projetos artísticos digitais em diferentes linguagens.

Assim, para apoiar professores durante este ano letivo, preparamos um conjunto de materiais e ações formativas.

O escopo-Sequência das aulas a serem trabalhadas na plataforma *Start B Alura* - principal recurso didático este ano - está neste link: [Escopo-Sequência 2025](#).

No Acervo Digital, também estão disponíveis para professores um conjunto de tutoriais sobre os principais recursos e funcionalidades da plataforma.

Por fim, pensando na formação continuada, a empresa Alura em parceria com a EFAPE produziu ATPCs, que são disponibilizadas semanalmente no AVA-EFAPE. Essas ATPCs possuem o propósito de apoiar você na preparação das aulas da semana, na aprendizagem dos conteúdos práticos e conceituais do componente e no domínio da própria plataforma Alura. O link de acesso ao AVA-EFAPE é este: <https://avaefape2.educacao.sp.gov.br/>

Sobre o papel do(a) professor(a) nas aulas com a Alura

Vemos o papel do(a) professor(a) de programação como o de mediador das diferentes experiências de aprendizagem presentes, dentro e fora, das plataformas. Por isso, é dever da SEDUC capacitar o(a) docente não apenas nos conhecimentos específicos do componente, mas também em práticas pedagógicas de ensino e avaliação que o(a) condicionem a usar a nova ferramenta, planejar, executar e avaliar o desempenho de seus estudantes durante as aulas.

Nesse sentido, a própria plataforma também desempenha um papel importante, pois, a partir dela, as Sequências de conteúdos e atividades serão apresentadas e praticadas em sala. É, também, por meio da plataforma, que o(a) professor(a) poderá acompanhar todas as entregas e o desempenho de suas turmas, inclusive de cada estudante. Com o conjunto desses esforços, acreditamos que cada docente e estudante será acompanhado, permitindo o encaminhamento e atendimento de suas necessidades.

Destarte, sugerimos a seguinte organização para uma boa prática docente:

Antes da aula

- Assistir as ATPCs referentes à aula que será ministrada na semana.
- Estudar o material de apoio destinado aos professores sobre a aula, presente na plataforma Alura.

- Fazer a Unidade de Formação Docente correspondente à aula trabalhada na semana.

Durante a aula

- Mediar dinâmicas de reflexão e aquisição de conhecimento sobre as práticas e conteúdos proposto na Sequência didática da plataforma
- Apoiar nas dúvidas sobre o conteúdo, a plataforma e o ambiente de programação
- Apoiar na identificação de estudantes com maiores dificuldades ou aptidões, direcionando-os(as) para o conteúdo mais adequado às suas necessidades e jornadas de aprendizagem.
- Corrigir ou fazer os exercícios da aula junto à turma, para retomar ou fechar a aula em sala.
- Promover avaliações formativas a partir do acompanhamento dos projetos e resoluções dos exercícios.

Pós-aula

- Estudar o painel de gestão, para entender o engajamento da turma, ou de estudantes que demandam acompanhamento individual.
- Avaliar um projeto entregue com base nas orientações presentes na próxima seção, conforme o escopo Sequência.

Avaliação

Para a composição da nota de Tecnologia e Inovação e Tecnologia e robótica na frente **Programação**, o(a) professor(a) pode optar pela seguinte estratégia:

Tecnologia e Inovação - Ensino Fundamental Anos Finais

Instruímos que a nota para o componente de Tecnologia e Inovação seja designada a partir do desempenho dos(as) estudantes nos projetos e nas avaliações de unidades e da prova paulista realizadas ao longo do bimestre na plataforma.

Entendemos por projetos uma experiência prática e estruturada, desenvolvida ao longo da unidade, com o propósito de criar algo tangível que estimule o desenvolvimento de habilidades em Computação de maneira criativa e contextualizada.

Já as avaliações de unidade são uma série de questões objetivas, aplicadas ao final da unidade, que possibilitam aplicar os conhecimentos adquiridos na unidade em diferentes contextos e coletar informações sobre o progresso e o desempenho dos estudantes em relação aos objetivos de aprendizagem.

Assim, sugerimos que para avaliar o desempenho e acompanhamento da aprendizagem dos seus estudantes, os professores podem:

- utilizar as rubricas disponíveis na plataforma *Alura*, para avaliar os projetos entregues no bimestre;*
- realizar a avaliação de unidade conforme orientado no escopo-Sequência do componente;
- atribuir pesos para projetos e avaliações, sendo a média do bimestre composta da seguinte forma:
 - 60% referente à avaliação do(s) projeto(s);
 - 25% referente à nota da Prova Paulista;e
 - 15% referente ao desempenho na avaliação de unidade na plataforma Star da Alura.

*Item: na existência de mais de uma entrega de projeto, cabe ao docente escolher qual/ quais projetos avaliar no bimestre.

Para mais, disponibilizamos [aqui](#) uma planilha de apoio ao cálculo e atribuição numérica na avaliação do estudante no bimestre.

Programação - Itinerário Formativo CN+MT - Ensino Médio

Instruímos que a nota para o componente de Programação seja designada a partir do desempenho dos(as) estudantes nos projetos e nas avaliações de unidades e da prova paulista realizados ao longo do bimestre na plataforma.

Entendemos por projetos uma experiência prática e estruturada, desenvolvida ao longo da unidade, com o propósito de criar algo tangível que estimule o desenvolvimento de habilidades em Computação de maneira criativa e contextualizada.

Já as avaliações de unidade são uma série de questões objetivas, aplicadas ao final da unidade, que possibilita aplicar os conhecimentos adquiridos na unidade em diferentes contextos e coletar informações sobre o progresso e o

desempenho dos estudantes em relação aos objetivos de aprendizagem.

Assim, sugerimos que para avaliar o desempenho e acompanhamento da aprendizagem dos seus estudantes, os professores podem:

- utilizar as rubricas disponíveis na plataforma Alura, para avaliar os projetos entregues no bimestre;*
- realizar a avaliação de unidade conforme orientado no escopo-Sequência do componente;
- atribuir pesos para projetos e avaliação de unidade, sendo a média do bimestre composta da seguinte forma:
 - 50% referente à avaliação dos projetos;
 - 35% referente à nota da Prova Paulista; e
 - 15% referente ao desempenho na avaliação de unidade na plataforma Star da Alura.

*Item: na existência de mais de uma entrega de projeto, cabe ao docente escolher qual/quais projetos avaliar no bimestre.

Para mais, disponibilizamos [aqui](#) uma planilha de apoio ao cálculo e atribuição numérica na avaliação do estudante no bimestre.

Centrais de suporte - Alura

Conte com o apoio da *Alura* para dúvidas de navegação na plataforma, pedidos de ajuda sobre funcionalidades ou sugestões de melhoria.

Quando usar:

- problemas com os planos de estudo;
- dúvidas de navegação na plataforma;
- pedidos de ajuda sobre funcionalidades ou sugestões de melhoria.

Link: <https://suporte-alurastart.alura.com.br/support/solutions/72000351117>

Whatsapp: +55 11 94942-1234

Telefone: 08005523000

E-mail: atendimento.alurastart@alura.com.br

ROBÓTICA

A robótica educacional consiste no uso de objetos tradicionais, combinados com dispositivos eletromecânicos e eletrônicos para produção de objetos controlados por meio da programação, possibilitando a automação de tarefas, resolução de problemas simples ou complexos que atenda à necessidade de um grupo, de uma comunidade ou de uma situação mais ampla.



Intencionalidade pedagógica

A robótica na educação contribui para o desenvolvimento do pilar “aprender a fazer” da UNESCO, com atividades criativas e lúdicas em um ambiente de aprendizagem atrativo, que **fomenta o interesse, a curiosidade, a descoberta e o protagonismo** dos estudantes na resolução de problemas.

Outro fator importante na robótica é que as atividades são geralmente desenvolvidas com base em **metodologias ativas** e, em sua maioria, **realizadas em grupo**, promovendo ao longo do processo discussões de ideias e fatos para a realização e construção de projetos e objetos de modo compartilhado.

A robótica educacional vai muito além de ensinar a juntar peças, programar e montar dispositivos. De fato, ela implica no **desenvolvimento de várias habilidades e competências de caráter interdisciplinar e interpessoal**. Entre estas podemos destacar o pensamento científico, o pensamento computacional, a empatia e cooperação, entre outros.

A robótica proporciona às crianças e adolescentes esta experiência, usando de forma recursiva, a **aplicação prática de conceitos que antes ficavam somente na abstração**. Quando o aluno projeta e constrói protótipos que integram criatividade, programação, mecânica e eletrônica, de fato, está acionando esta cadeia de inter-relacionamentos, o que torna as **aulas mais dinâmicas e atrativas** aos alunos.

Seguindo a proposta do Construcionismo de Seymour Papert (PAPERT, 1999), o objetivo é fazer com que, através de experimentações que intercalam a teoria e experiências de forma cooperativa (mão na massa), o **aluno construa modelos mentais para entender o mundo ao seu redor**.

Público-alvo de Robótica

- Professores com aula atribuída de Robótica em escolas do Programa de Ensino Integral (PEI) de 9 horas dos **Anos Finais do Ensino Fundamental ao Ensino Médio**,
- Estudantes Ensino Fundamental Anos Finais e Ensino Médio das escolas do Programa de Ensino Integral (PEI) de 9 horas.

Integração à rotina escolar

- As aulas de robótica acontecem no componente de Robótica das escolas PEI de 9h, para os estudantes Ensino Fundamental Anos Finais e Ensino Médio
- A matriz curricular das escolas PEI de 9h está organizada com 2 aulas direcionadas para robótica (com material digital).
- As dinâmicas de ensino-aprendizagem são orientadas pelo material digital de robótica, pelo uso da plataforma online de programação da placa da micro:bit, o *Make Code*, e pelo desenvolvimento de protótipos propostos no material. Junto a isso, há o registro das atividades realizadas em aula no gerenciador de tarefas do CMSP para acompanhamento do progresso dos estudantes, [o calendário pode ser consultado aqui —>](#)
- Consulte o [Escopo-Sequência 2025](#), disponível também no **acervo digital do CMSP** para aprofundamento na proposta pedagógica do componente.
- Organização da grade de aulas: sugerimos organizar as aulas de Robótica sempre em **dobradinhas**, de modo a potencializar a dinâmica de sala de aula e o aprendizado. E recomendamos que evitem sobreposição de aulas de robótica de diferentes turmas acontecendo no mesmo horário para otimizar o uso dos kits de robótica de modo rotativo entre as turmas. O ideal é usar 10 a 12 kits por turma, tendo **uma média de 4 estudantes por kit de robótica**.

Orientações para o professor

Antes da aula:

- **Assista as ATPCs de Robótica:** priorize assistir estas ATPCs semanalmente. Este é o principal recurso para **formação continuada**, apoio e aprofundamento do docente para cada uma das aulas do escopo Sequência (robótica).
- **Baixe e estude os Materiais Digitais de Robótica em ppt** para ter acesso aos slides ocultos, à animações, GIFs etc. E estude sempre a seção

“Dica do professor”, a qual dá dicas de abordagem de uma atividade e/ou de aprofundamento a um conceito.

- Assista aos **vídeos tutoriais** presentes no Material Digital para apoiar a aplicação da aula junto aos estudantes e indique esses vídeos aos estudantes com maior dificuldade em realizar a atividade do dia. São as seguintes playlists:
 - [6º e 7º Ano Ensino Fundamental](#)
 - [8º Ano Ensino Fundamental](#)
 - [9º Ano Ensino Fundamental](#)
 - [1ª, 2ª e 3ª Série do Ensino Médio](#)

Atenção, somente as aulas com projetos em programação e prototipagem têm vídeos tutoriais. As aulas com atividades desplugadas não possuem vídeos, e as orientações sempre irão constar nas ATPCs.

- Realize o **envio da “atividade do dia”** com antecedência via gerenciador de tarefas. Ela será a principal ferramenta de acompanhamento dos **projetos** desenvolvidos ou o acerto **nas questões** alternativas. Você pode acessar [nossa playlist de orientações adicionais](#) para conhecer como enviar a atividade a ser realizada **em sala de aula**. Abaixo os localizadores dos modelos de atividade no gerenciador de tarefas:
 - efrob6e7 (Ensino fundamental, robótica, 6º e 7º anos)
 - efrob08 (Ensino fundamental, robótica, 8º ano)
 - efrob09 (Ensino fundamental, robótica, 9º ano)
 - emrob123 (Ensino fundamental, robótica, 1ª, 2ª e 3ª séries)
- Familiarize-se com o Kit de Robótica disponibilizado às Unidades Escolares. Estude e explore utilizando o [manual](#) e a [playlist](#) fornecida pela SEDUC.
- Realize testes práticos das aulas que utilizam o Kit como recurso.
- Separe somente os componentes que serão usados para levar nas aulas da semana.
- Solicite antecipadamente os materiais de papelaria da aula aos estudantes ou à escola. Olhe nossa [visão resumida do escopo-sequência](#) com a lista de materiais destacados.

Durante as aulas:

- Faça a mediação das dinâmicas, reflexões e dúvidas sobre as práticas e os conteúdos propostos no material.
- Não pule seções do material.
- Realize a introdução, contextualização antes de partir para a atividade da aula.
- Nas aulas com prototipagem, coloque os estudantes em grupos, preferencialmente de 4 estudantes, e entregue os kits de robótica e/ou computadores. Em aulas de programação no MakeCode, trabalhe individualmente ou em duplas por dispositivo.
- Utilize o Kit com confiança, sem receios de entregá-los aos estudantes (1 kit a cada 4 estudantes).
- Enumere e entregue o conjunto de componentes a ser usado em aula sempre ao mesmo grupo de alunos.
- Realize a **“atividade do dia”** junto aos estudantes. Peça aos estudantes para compartilhar o resultado da atividade via gerenciador de tarefas. Ela será a principal ferramenta de acompanhamento dos **projetos** desenvolvidos em sala de aula.
- [Veja](#) como o estudante deve acessar a sua atividade e realizar o registro do trabalho que foi desenvolvido em sala de aula;
- Oriente os estudantes que façam o acesso ao MakeCode, plataforma de programação e simulação de robótica, via **sala do futuro, no card de Robótica**. E, uma vez dentro do site do MakeCode, que eles realizem com o email institucional, **o login toda vez que acessarem** a página do MakeCode. Assim, ele garante que o histórico de projetos fique salvo e, conseqüentemente, que você o(a) professor consiga corrigir os projetos enviados na “atividade do dia”.

Após as aulas:

- Dentro do Gerenciador de tarefas, acompanhe o envio dos estudantes e veja o acerto nas questões/exercícios da aula e o seu grau de desenvolvimento dos projetos (programação ou protótipo). Identifique lacunas de aprendizagem para reforçar nas próximas aulas.
- Avalie ao menos um projeto por mês e atribua uma nota com base nas [rubricas de cada escopo-sequência](#).
- Assista à ATPC correspondente da próxima aula para se preparar.
- Verifique sobre a aquisição ou separação de materiais para a próxima aula com antecedência.

Avaliação

Para composição da nota de **Robótica**, o(a) professor(a) pode optar pela seguinte estratégia:

A nota na frente de Robótica será sobre o desempenho das aulas, a partir das entregas no gerenciador de atividades feitas no bimestre pelos estudantes.

A avaliação pode acontecer de duas formas:

- **Análise do desempenho dos estudantes nas entregas de projetos**, por meio das [rubricas](#) referentes a cada escopo-Sequência;
- **Análise do desempenho dos estudantes nas questões fechadas**, no painel de gestão do gerenciador de tarefas.
- **Engajamento dos estudantes com as entregas em geral.**

Composição da nota total na frente de robótica: Parte deve ser composta pelo desempenhos nos exercícios, parte pela avaliação dos projetos do bimestre via rubricas. No primeiro bimestre, cabe ao docente decidir o peso de cada elemento. Já para os bimestres seguintes, iremos publicar um guia de apoio a avaliação em robótica para aprofundar os instrumentos, suas aplicações e como compor a nota.

Kits de robótica

Conheça a composição dos kits de robótica, as escolas elegíveis e as orientações de recebimento [clikando aqui](#) (esteja logado no seu navegador com o seu e-mail @servidor para ter acesso).

Em caso de dúvidas sobre a aquisição dos kits, verificar mais informações no boletim semanal da subsecretaria nº 49, de 20 de dezembro de 2024.

KHAN ACADEMY



A Khan Academy é uma plataforma de aprendizado que oferece exercícios interativos, vídeos explicativos e um painel de gestão personalizado, tudo projetado para ajudar os estudantes a aprenderem no seu próprio ritmo, dentro ou fora da sala de aula. Aqui, você encontra conteúdos de Matemática e Orientação de Estudos de Matemática, especialmente selecionados e desenvolvidos para o Ensino Médio, com o objetivo de fortalecer as bases do conhecimento e abrir caminhos para conquistas futuras.

Intencionalidade pedagógica

Alinhada à missão da SEDUC-SP de oferecer uma educação pública de excelência, a Khan Academy é um recurso pedagógico que tem como objetivo apoiar docentes e estudantes no aprimoramento das habilidades matemáticas, promovendo o aprendizado equitativo e personalizado. A plataforma facilita o diagnóstico das necessidades individuais e coletivas dos estudantes, oferecendo ferramentas que permitem intervenções pedagógicas assertivas e eficazes.

Ao possibilitar a criação de trilhas de estudo adaptadas ao ritmo e às necessidades de cada estudante, a Khan Academy contribui para práticas pedagógicas mais dinâmicas e integradas. Seus recursos interativos e baseados em tecnologia, aliados a elementos de gamificação, ajudam a tornar a aprendizagem da Matemática mais envolvente e significativa.

Público-alvo

Esta plataforma é pensada especialmente para estudantes do Ensino Médio, mas também acolhe educadores e gestores que desejam transformar o aprendizado em algo mais dinâmico, significativo e conectado com os desafios do mundo atual.

Principais recursos

A Khan Academy disponibiliza um conjunto abrangente de ferramentas e conteúdos que potencializam o aprendizado e promovem práticas pedagógicas mais eficazes. Esses recursos foram cuidadosamente projetados para atender às necessidades de estudantes, docentes e gestores, criando oportunidades para diagnósticos precisos e intervenções personalizadas. Conheça os principais destaques:

- **Tecnologia Adaptativa:** Ajuste automático de conteúdos conforme a proficiência dos estudantes, oferecendo insights valiosos para intervenções

pedagógicas.

- **Cursos e Vídeos Online:** Biblioteca extensa com conteúdos alinhados à BNCC, ideal para revisões e aprofundamentos.
- **Exercícios Auto-Corrigidos:** Economia de tempo para os docentes com feedback em tempo real.
- **Relatórios Detalhados:** Monitoramento do progresso em níveis individual, de turma e escola.
- **Currículo Alinhado à BNCC e ao Material Digital:** Todos os conteúdos e atividades seguem as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e do Material Digital oficial, garantindo uma conexão sólida com os objetivos educacionais da rede pública de ensino.
- **Relatórios Detalhados de Gestão e Aprendizagem:** Os relatórios da plataforma são ferramentas poderosas para gestores e docentes acompanharem o engajamento, desempenho e progressão dos estudantes. Eles permitem uma análise em diferentes níveis — individual, de turma ou escola —, auxiliando na tomada de decisões estratégicas e no acompanhamento contínuo do impacto pedagógico.

Integração à rotina escolar

A Khan Academy está integrada à organização curricular do Ensino Médio, com 4 aulas semanais do componente curricular de Matemática na FGB. As atividades são alinhadas ao Escopo-Sequência, com ênfase na revisão e consolidação de habilidades prioritárias.

Integração ao Escopo-Sequência e Material Digital: Unidade Temática (UT)

As **aulas da Khan Academy**, agora intituladas "**Revisão**", foram estrategicamente alinhadas às aulas do Escopo-Sequência. Esse alinhamento foi cuidadosamente elaborado para destacar habilidades prioritárias, facilitando a revisão, a recuperação e a consolidação de conteúdos essenciais.

O **Material Digital**, intitulado "**Unidade Temática (UT)**", complementa essa proposta ao identificar e abordar habilidades em defasagem. Ele oferece recomendações personalizadas, tanto coletivas quanto individuais, permitindo que os docentes planejem intervenções pedagógicas mais assertivas. Essa abordagem assegura que o ensino seja adaptado às necessidades específicas dos estudantes, respeitando seus ritmos de aprendizagem e promovendo avanços consistentes e significativos.

Conceito de Domínio

Com a metodologia de domínio empregada pela Khan Academy, os estudantes são encorajados a desenvolver e consolidar habilidades específicas de maneira profunda e sustentável. Esse conceito promove uma aprendizagem sólida, essencial para o progresso contínuo.

Monitoramento Avançado e Personalizado: Painel Escola Total para a Khan Academy

Para 2025, o painel registrará exclusivamente as atividades realizadas nos cursos correspondentes ao currículo de Matemática (FGB). Essa evolução possibilita diagnósticos mais precisos, permitindo a personalização de estratégias pedagógicas alinhadas às necessidades dos estudantes. Agora, com a atualização, seremos capazes de:

Identificar lacunas com maior precisão: Com dados detalhados e segmentados, será possível realizar diagnósticos assertivos, essenciais para planejar intervenções pedagógicas eficazes e personalizadas.

Fortalecer o planejamento pedagógico: Relatórios refinados ajudarão os professores a adaptar suas práticas para atender às necessidades reais de suas turmas e de cada estudante, promovendo um avanço consistente e significativo.

Guiar decisões estratégicas em todos os níveis: Dados claros e organizados facilitarão decisões informadas, conectando as ações em sala de aula, no ambiente escolar e em toda a rede SEDUC-SP em uma visão educacional integrada.

Recomendações de Uso: Para permitir o uso pedagógico qualificado, recomenda-se, para todas as séries do Ensino Médio:

- 30 minutos semanais.
- 1 Atividade completa por semana. Uma Atividade na Khan Academy equivale a um conjunto de exercícios agrupados.

Por que utilizar a Khan Academy em Matemática?

A adoção das aulas "Revisão" representa uma oportunidade única para docentes e gestores mobilizarem recursos tecnológicos com intencionalidade pedagógica. Os principais benefícios incluem:

- Suporte para recomposição de habilidades em diferentes níveis.
- Planejamento pedagógico mais eficiente com o auxílio de relatórios detalhados e diagnósticos precisos.
- A promoção de uma aprendizagem significativa, onde estudantes avançam em seu ritmo, atingindo o domínio das habilidades essenciais.

Com a Khan Academy, docentes e gestores podem transformar desafios em conquistas, criando um ambiente educacional inclusivo, inovador e focado no sucesso de cada estudante.

Orientação de Estudos de Matemática: A plataforma Khan Academy é um recurso estratégico no componente de Orientação de Estudos de Matemática para o Programa Ensino Integral (PEI), oferecendo ferramentas adaptativas e relatórios detalhados que apoiam tanto o professor quanto os estudantes no processo de recomposição de aprendizagens.

Objetivos:

- Promover a personalização do ensino, atendendo às necessidades específicas dos estudantes com base nos relatórios gerados pela plataforma.
- Reduzir as lacunas de aprendizagem em Matemática, identificadas a partir da Avaliação Diagnóstica de Entrada (ADE).
- Fortalecer habilidades fundamentais para garantir o progresso no currículo escolar.

Estratégias de Implementação

Integração da Avaliação Diagnóstica de Entrada (ADE):

- Utilizar os resultados da ADE, realizada no formato de avaliação de larga escala, como ponto de partida para identificar lacunas de aprendizagem.

- Com base nos resultados, elaborar planos de ação específicos para cada turma, priorizando as habilidades em maior defasagem.

Foco no Ensino Médio – 1ª e 2ª Séries:

O curso de Orientação de Estudos de Matemática será oferecido apenas para as 1ª e 2ª séries do Ensino Médio, com a utilização da plataforma Khan Academy como principal ferramenta pedagógica.

Na 3ª série do Ensino Médio, será utilizado material impresso em substituição aos recursos digitais, priorizando uma abordagem distinta para atender às necessidades específicas dessa etapa.

Exploração dos Recursos da Khan Academy:

- Configurar trilhas de aprendizagem personalizadas, alinhadas ao nível de proficiência dos estudantes e às habilidades curriculares prioritárias.
- Incorporar atividades colaborativas e produtivas:
 - Agrupamentos produtivos por nível de proficiência: estudantes com dificuldades semelhantes trabalham juntos em trilhas específicas.
 - Agrupamentos colaborativos por complementação: estudantes com diferentes níveis de proficiência interagem, promovendo a troca de conhecimentos.

Acompanhamento e Monitoramento:

- Utilizar os relatórios da plataforma para acompanhar o progresso dos estudantes e identificar novas demandas.
- Reavaliar periodicamente os agrupamentos e as estratégias, ajustando as trilhas conforme os avanços ou novas dificuldades.

Formação Continuada e Apoio ao Professor:

- Promover formações regulares para capacitar os professores no uso pedagógico da plataforma e na interpretação de relatórios.
- Incentivar o uso dos dados da Khan Academy como ferramenta para personalizar as recomendações e mitigar as lacunas de habilidades dos anos ou séries anteriores.

Avaliação e Feedback:

- Avaliar constantemente os resultados das atividades realizadas na plataforma, considerando tanto os relatórios quanto o feedback dos estudantes.
- Utilizar os *insights* para aprimorar o processo de ensino e promover práticas mais eficazes de recomposição de aprendizagens.
- Indicadores para acompanhamento pelos docentes e gestores escolares
- Engajamento dos estudantes, medido pelo uso frequente e pela conclusão de atividades na plataforma.
- Progresso no desenvolvimento das habilidades matemáticas, identificado pelos relatórios e avaliações periódicas.
- Redução das lacunas de aprendizagem, evidenciada pela melhora no desempenho dos estudantes.

Orientação ao Professor - Prática Docente

O papel do professor é central no sucesso do aprendizado, e o recurso pedagógico oferecido pela Khan Academy foi pensado para ser seu parceiro nessa jornada. Com uma abordagem que une tecnologia, intencionalidade pedagógica e flexibilidade, este material foi elaborado para oferecer suporte prático e estratégico em cada etapa do processo: planejamento, aula e pós-aula. A seguir, você encontrará orientações que valorizam sua experiência docente e ajudam a transformar o uso da plataforma em uma ferramenta poderosa para impulsionar o aprendizado dos estudantes.

Planejamento: O primeiro passo para o sucesso

Antes da aula, você tem a oportunidade de preparar um ambiente onde cada estudante possa avançar de forma significativa. Este momento é estratégico para:

- Mapear as necessidades da turma.
- Personalizar atividades com base no nível dos estudantes.

Durante a aula: O momento de brilhar juntos

Durante a aula, sua presença como mediador faz toda a diferença. É nesse momento que a tecnologia encontra a prática pedagógica, e o aprendizado ganha vida. Sugerimos:

- Atuar como mediador, promovendo engajamento e autonomia.
- Utilizar dados para ajustar práticas em tempo real.

Pós-aula: O aprendizado que não para

Após a aula, você pode usar os dados do painel de gestão da Khan Academy, para tomar decisões estratégicas e dar continuidade ao aprendizado. Esse é o momento de:

- Analisar relatórios para identificar avanços e lacunas.
- Planejar intervenções personalizadas com base nos dados.

O sucesso da educação depende do comprometimento coletivo. Com a Khan Academy, a SEDUC-SP reafirma seu compromisso em transformar vidas por meio de uma educação mais inclusiva e significativa. Juntos, podemos construir um futuro onde cada estudante tenha a oportunidade de desenvolver todo o seu potencial.

Suporte - Khan Academy:

<https://support.khanacademy.org/hc/pt-br/requests/new>

MATIFIC

A Matific é uma Plataforma de Jogos e Aprendizagem Matemática desenvolvida por Especialistas de Educação. Nela, são apresentados **jogos interativos** projetados para **apoiar o ensino-aprendizagem de matemática** dos estudantes oferecendo uma experiência **gamificada** e otimizando as aulas para o professor.



Intencionalidade pedagógica

Apoiar a **compreensão dos níveis de aprendizagem individual** dos estudantes, facilitando seu **diagnóstico** e amparando a **seleção de recursos**, para fortalecer e **diversificar as práticas pedagógicas** em Matemática. Possibilitar a construção de **trilhas personalizadas** através da interação entre estudantes e a plataforma, respeitando os diferentes ritmos e níveis de aprendizagem através da interação com tecnologia educacional de abordagem gamificada.

Público-alvo

Ensino Fundamental dos Anos Iniciais.

Ensino Fundamental dos Anos Finais.

Principais recursos

São apresentados **relatórios** que fornecem *insights* sobre as habilidades dos estudantes, **identificando pontos fortes e áreas que precisam de reforço**. Isso permite que os professores visualizem o **próximo passo**, com orientações sobre quais jogos podem auxiliar nesse processo.

O professor tem à sua disposição:

- **Trabalho Atribuído: Material digital - trilha:** Os conteúdos estão alinhados conforme o **Escopo Sequência** do **Material Digital** de Matemática, para cada ano apresentando-se em forma de **trilha de aprendizagem**. O professor pode visualizar e jogar as atividades previstas antes das aulas, possibilitando assim o planejamento do momento de forma mais assertiva e intencional.
- **Ilha da aventura:** Com foco nas habilidades e descritores essenciais para cada ano, e previstas dentro do componente de **Orientação de estudos de Matemática** para **6º a 8º anos**, na **Ilha da Aventura** os estudantes podem realizar uma **avaliação diagnóstica inicial** ao jogar os primeiros jogos, e a trilha de jogos que se seguem vai se constituindo a partir das **necessidades identificadas para cada estudante**. Essa trilha possibilita a **personalização e o respeito ao ritmo de aprendizagem** dos estudantes dentro das **habilidades previstas** para o processo de nivelamento nas **aulas de Orientação de estudos de Matemática**.
- **Arena:** espaço dedicado para que a turma possa **“jogar junto”** com o professor. Em formato de competição, essa ilha **estimula o**

engajamento e permite que o **docente indique o foco da aula** a partir das necessidades identificadas ou planejamento da aula.

Integração à rotina escolar

Alinhado ao Currículo Paulista e, particularmente, à Escopo Sequência do Material Digital, as **Aulas Matific**, têm **programação semanal**, visando apoiar no **desenvolvimento dos conteúdos e habilidades** aprendidas durante a semana.

Desta forma, estudantes e docentes têm a oportunidade de utilizar **recursos digitais gamificados** que ampliam as perspectivas de ensino-aprendizagem de Matemática. A marcação das **"Aulas Matific"**, denominadas **"Revisão"** está prevista no Escopo Sequência e foi traduzida em **Material Digital** dentro da **Ilha de Trabalhos Atribuídos**, para que os professores possam se apropriar das temáticas semanalmente, **mediando o uso da plataforma em sala de aula**.

❖ **Anos Iniciais : 1 atividade permanente** para o desenvolvimento das aulas de Revisão (Matific), **articulada ao Material Digital**, composta por **3 jogos**.

❖ **Anos Finais: uso semanal** de acordo com o indicado no Material Digital, e **marcação no escopo-sequência** como **"Revisão"**. Cada aula de revisão prevista é composta por **3 jogos** que desenvolvem o conteúdo trabalhado ao longo das aulas anteriores, permitindo o levantamento e a sistematização das evidências de aprendizagem.

Prática Docente - Orientação ao professor

Com o objetivo de **apoiar o professor** desde os primeiros passos no acesso e uso da Matific, elaboramos esse **material interativo** com tutoriais e explicações importantes. Além disso, segue abaixo breve resumos sobre **orientações práticas sobre uso** antes, durante e após as aulas:

Antes:

Antes da aula, o professor tem a oportunidade de **preparar um ambiente** onde cada estudante possa avançar de forma significativa. Este momento é fundamental para:

- **Mapear as necessidades** da turma, identificando as atividades previstas dentro da trilha ou selecionando atividades que dialoguem diretamente com as habilidades e desafios identificados.
- Organizar a sala de aula, planejando o uso de dispositivos e criando um espaço produtivo e acolhedor.

Durante:

Durante a aula, o **professor atua como um facilitador** da aprendizagem. Tendo disponível esse recurso digital pedagógico, é preciso garantir que o que os **estudantes realizam na plataforma seja conectado com as aulas desenvolvidas anteriormente**. Para que essa conexão ocorra e torne a aprendizagem significativa, sugerimos que o professor:

- **Acompanhe** pelo painel "**Monitoramento Ao vivo**", se os estudantes conseguiram acessar a plataforma, bem como **necessidades e o progresso** que se apresenta à medida em que eles vão finalizando os jogos.
- **Circule pela sala**, dialogando com os estudantes, intervindo quando necessário para **tirar dúvidas** e celebrar pequenos avanços.
- **Conecte os recursos digitais e analógicos**, usando a lousa, exemplos práticos e explicações para fortalecer os conceitos trabalhados na plataforma.
- **Fomente o engajamento**, promovendo trocas colaborativas entre os estudantes e incentivando um ambiente de aprendizado ativo e interativo.

Depois:

Após a aula, o professor tem acesso às **evidências de aprendizagem** apresentadas em forma de **relatórios de desempenho**, entre outros. Essas evidências contribuem para a **tomada de decisões pedagógicas**, possibilitando o **avanço contínuo do aprendizado**. Para que isso ocorra, é necessário que o professor:

- Dedique tempo para a **análise dos relatórios** de turma e personalizados, que oferecem uma visão clara sobre o engajamento e o progresso de cada estudante.

- **Planeje intervenções** necessárias, **adaptando suas práticas** para mitigar defasagens e atender às necessidades da turma e individuais.
- **Reconheça os avanços**, incentivando os estudantes e reforçando o interesse pelo aprendizado contínuo.

A partir das análises realizadas na plataforma, **o professor pode atribuir atividades para seus estudantes** (por grupo, ou para toda a turma), visando oferecer personalização da aprendizagem e atendimento aos diversos níveis de proficiência de seus estudantes.

Suporte - Matific

Quando acionar: funcionamento e recursos do uso da plataforma

- Suporte Matific Whats (11) 5555 0295
- Email: contato@matific.com

Redação Paulista

Plataforma voltada aos estudantes dos Anos Finais e Ensino Médio, com a proposta de possibilitar o desenvolvimento de escritas pedagógicas dos diversos gêneros textuais com base no plano de aula disponibilizado pela SEDUC. Após a produção, os estudantes enviam sua produção para avaliação do professor.

A correção em um primeiro momento é realizada pela assistente de correção, apoiando o trabalho pedagógico com autonomia para o professor dar uma devolutiva aos estudantes sobre suas produções.

O processo de produção ocorre durante as aulas de Redação e Leitura.

Intencionalidade Pedagógica

Fortalecer a competência escrita de estudantes da rede do estado de São Paulo, através de uma plataforma que amplie as possibilidades de aprendizagem do(a) estudante durante o processo de escrita, bem como ampare e apoie a correção e devolutiva docente, gerando dados para uma intervenção direcionada e efetiva.

Público-alvo

Professores e estudantes do componente Redação e Leitura

Principais recursos

- Gêneros das produções textuais alinhados ao material de Língua Portuguesa.
- 3 etapas de correção: i) a correção ortográfica automática, disponibilizada ao(à) estudante no momento da escrita; ii) a sugestão de correção gerada pela assistente de correção, disponibilizada para o(a) professor(a), como apoio/complemento a sua correção; iii) a correção final, realizada pelo(a) professor(a), incluindo nota por competência, nota final e comentários.

Integração à rotina escolar

Os planos de aulas foram elaborados articulando a organização das aulas voltadas para redação e as aulas de leitura.

Propostas de redação, critérios de correção, número mínimo de caracteres são elaboradas pelas equipes curriculares, dessa forma, fortalecendo a integração à rotina escolar de acordo com o proposto no material digital.

Componente - Redação e Leitura

- ❖ 2 aulas semanais.

Prática Docente

Antes da aula:

- Acessar a proposta da produção de texto publicada pela Seduc- SP de acordo com o ano/série.
- Planejar o processo para a produção do texto de acordo com o gênero textual apresentado no plano de aula.

Durante as aulas:

- Estabelecer estratégias para acompanhamento da produção e apoiar os estudantes.
- Acompanhar a **produção dos estudantes no caderno** e posteriormente na plataforma, verificando as redações que estão em rascunho e aquelas que, ainda, não foram iniciadas.

Pós-aula:

- Realizar a correção a partir dos critérios estabelecidos com o apoio da IA validando ou devolvendo para o estudante realizar ajustes.

O professor, além de utilizar os temas de redação propostos pelo time de conteúdo, **pode elaborar e propor os seus próprios temas.**

Dúvidas pedagógicas:

Encaminhar para: coped.decegep@educacao.sp.gov.br

Colocar no assunto: dúvida (exemplo: Gênero Proposto 6º ano_Março).

LEIA SP

Recurso digital que oferece uma série de títulos para estudantes e professores, que podem ser acessados por meio dos Clubes de Leitura, de forma ilimitada.



Intencionalidade pedagógica

O Leia SP busca incentivar a **leitura por fruição, bem como desenvolver as competências leitoras** (compreensão da obra, análise crítica, reflexão e intervenção na realidade). É um recurso didático digital que disponibiliza **obras literárias enriquecidas com perguntas para compreensão leitora** que buscam potencializar o engajamento do estudante, evidenciar sua aprendizagem, além de desenvolver o hábito e o prazer pela leitura. As estatísticas da leitura disponibilizadas pelo recurso possibilitam que o **professor atue de forma mais personalizada e assertiva com seus estudantes**, dentro e fora de sala. Os estudantes também podem customizar seus livros com ferramentas que alteram cor, mudam tamanho de fonte (inclusive com fonte para dislexia), entre outras. Tais funcionalidades auxiliam e transformam o processo de leitura de estudantes com alguma dificuldade.

Por fim, o acervo do Leia oferta livros de gêneros e temáticas diversas, entre os quais estão pautas atuais, amplamente discutidas na sociedade contemporânea, e que são consideradas parte importante do letramento de um jovem. O contato dos estudantes com uma ampla gama de temas contribui significativamente para sua **formação como leitores e indivíduos críticos, capazes de entender e interagir com o mundo ao seu redor de maneira informada e consciente**.

Público-alvo

Redação e Leitura (Professores e estudantes)

Anos Finais do Ensino Fundamental (Parcial e PEI).

Novo Ensino Médio (Parcial e PEI - Diurno e Noturno)

Novo Ensino Médio com habilitação profissional

Principais recursos

- Acesso ilimitado a mais de 100 títulos selecionados pela SEDUC, a partir de consulta à rede feita em 2024, via Sala de Leitura. O acervo é composto por biografias, quadrinhos, clássicos da literatura nacional e estrangeira, ficção e

fantasia, projeto de vida e empreendedorismo, história da civilização e cultura, filosofia, dentre outros.

- Atividades padronizadas ao longo da obra para assegurar a leitura atenta do(a) aluno(a), avaliando o desenvolvimento da competência leitora.
- Trilhas de leitura em que professores(as) podem acompanhar engajamento, títulos escolhidos pelos estudantes, questões respondidas, corretas ou incorretas.
- Customização do livro a partir de recursos de acessibilidade.

Integração à rotina escolar

Redação e Leitura - Anos Finais

- ❖ 2 aulas semanais de Redação e Leitura

Redação e Leitura - Ensino Médio (Parcial e PEI - Diurno)

- ❖ 1ª à 3ª série: 2 aulas semanais de Redação e Leitura;

Redação e Leitura - Ensino Médio (Parcial - Noturno)

- ❖ 1ª série: 1 aula semanal de Redação e Leitura;
- ❖ 2ª e 3ª séries: 2 aulas semanais de Redação e Leitura.

Suporte - Leia SP

➤ Dúvidas sobre o acesso à Sala do Futuro, Professores/Estudantes sem turmas e outras questões sobre acesso anteriores a entrada na Plataforma Leia SP:

Central de Atendimento da SEDUC: telefone **0800 77 000 12** e do link:

<https://atendimento.educacao.sp.gov.br/>

PREPARA SP - Em breve

Plataforma de estudos personalizado para preparação dos estudantes para o ENEM e os principais vestibulares do país, com o apoio de professores especialistas e preparação emocional.

Intencionalidade pedagógica

- Oferecer apoio acadêmico e emocional preparatório para o ENEM, Provão Paulista e demais vestibulares;
- Engajar os estudantes no processo de aprendizagem de forma ativa por meio de planos de estudos personalizados que sejam desafiadores e considerem o nível de dificuldade dos vestibulares;
- Potencializar a familiarização do estudante com as características e estrutura de avaliação do ENEM e de outros vestibulares por meio de simulados e provas anteriores;
- Incentivar o ingresso ao Ensino Superior como continuação dos estudos e passo para a realização dos projetos de vida.

Público-alvo

3ª série do Ensino Médio - Estudos em casa e nos Clubes de Estudos Prepara SP (para escolas que aderiram).

1º e 2ª série do Ensino Médio - Uso da plataforma de forma opcional em casa.

Principais recursos

- Plano de estudos personalizado de acordo com tempo de estudos disponível e conteúdos mais frequentes no ENEM;
- Videoaulas com conteúdo abordado no ENEM e vestibulares das quatro áreas do conhecimento (Linguagens, Códigos e suas Tecnologias; Matemática e suas Tecnologias; Ciências Humanas e suas Tecnologias; Ciências da Natureza e suas Tecnologias);
- Exercícios de aprofundamento e entendimento dos conceitos abordados de acordo com formato das avaliações de ingresso ao Ensino Superior;

- Simulados e provas anteriores do ENEM e vestibulares para prática e aprendizado sobre a estrutura da avaliação;
- Conteúdos de apoio emocional durante os estudos prévios e preparação para a prova.

Integração à rotina escolar

O uso da plataforma do Prepara SP tem como público-alvo prioritário os estudantes que estão na 3ª série do EM e tem uso previsto principalmente como material de apoio para os encontros dos Clubes de Estudo quanto para uso individual conforme o planejamento do próprio estudante com toda autonomia e adaptado à sua rotina fora da escola.

Material Digital

→ Materiais digitais com o objetivo de apoiar os estudantes na qualificação da decisão de seguir para o Ensino Superior, informá-los sobre os processos necessários, e motivá-los a continuarem estudando.

Trilha de aprendizagem na plataforma do Prepara SP

→ Curadoria de conteúdo (vídeos + exercícios) das quatro áreas do conhecimento mais presentes no ENEM e vestibulares que impactam o desempenho dos estudantes.

→ Devido a diferença de quantidade de aulas, a Trilha Aceleração é disponibilizada na organização diurna (turmas matutinas, vespertinas e integrais) e noturna.

A organização das duas metodologias e a previsão de vídeos e questões por aula podem ser acompanhadas pelas matrizes de acompanhamento de cada bimestre. Elas podem ser encontradas [neste link](https://drive.google.com/drive/folders/1WSILJ6wc10k0Trg4fXCaL1OZyVe8LP3J) (<https://drive.google.com/drive/folders/1WSILJ6wc10k0Trg4fXCaL1OZyVe8LP3J>), com um tutorial de uso como apoio.

Orientações ao Professor - Prática Docente

A atuação docente tem como propósito despertar, motivar e acompanhar os estudantes no planejamento e preparação para os próximos passos do seu

projeto de vida, demonstrando que há muito o que realizar após a conclusão do Ensino Médio. Isso significa estimular estudantes a sonhar com novas trajetórias que podem ser inéditas em seu contexto familiar e social. A partir disso, todo e qualquer professor pode recomendar aos finalistas do Ensino Médio que se preparem para desafios como ENEM, Provão Paulista e outros vestibulares, ou processos seletivos, por meio da plataforma do Prepara SP.

A plataforma do Prepara SP é um material didático que possibilita ao professor agir como mentor e tutor dos estudantes, monitorando seu progresso e motivando-os na criação de uma rotina de estudos. Para alcançar esses objetivos, o docente conta com apoio dos materiais digitais disponíveis no repositório do CMSP, Formações dadas pelos Professores Especialistas em Currículo que atuam como pontos focais da frente para o vestibular em cada diretoria de ensino e tutoriais no Acervo Digital. Além disso, o professor pode acionar o PEC da sua Diretoria de Ensino para evolução nos desafios referentes ao Vestibular.

Antes da aula

- Apropriar-se da plataforma e buscar apoio junto aos PECs e equipe gestora para esclarecer dúvidas e construir uma agenda de uso dos equipamentos, conforme o que está disponível em sua unidade escolar.
- Conversar com o professor de Projeto de Vida sobre sonhos dos estudantes e como podem apoiá-los juntos.

Durante a aula

- Motivar o estudante a refletir sobre a decisão de ingressar no Ensino Superior.
- Compartilhar informações importantes sobre as formas de ingresso.
- Utilizar um calendário de vestibulares com a turma para que não percam as datas chaves.
- Apresentar referências de colegas que conseguiram ingressar no Ensino Superior para inspiração dos estudantes (Rodas de conversa, Mural dos Universitários).
- Acolher e apoiar estudantes para sanar dificuldades de navegação e acesso na plataforma, auxiliando estudantes na aquisição do hábito de navegação e aproveitamento das aulas.
- Conscientizar as turmas sobre a importância da rotina de estudos para quem realizará vestibulares ou processos seletivos semelhantes, de modo que aproveitem ao máximo o momento em sala de aula para fazer os exercícios com

atenção e tranquilidade em um ambiente colaborativo.

- Incentivar as turmas a vivenciarem os momentos de preparo coletivo, tirarem dúvidas uns dos outros e compreenderem as carreiras oferecidas pelas universidades.
- Promover um ambiente amistoso e saudável para troca de vivências e reflexões sobre a conclusão do ensino médio e o início de uma nova jornada.

Suporte

Pode encontrar respostas para dúvidas frequentes sobre o uso da plataforma [nesse link](#). Dúvidas e/ou dificuldades no acesso à plataforma ou ao painel de acompanhamento no Escola Total, abra um chamado na **Central de Atendimento da SEDUC** pelo telefone **0800 77 000 12** ou pelo link <https://atendimento.educacao.sp.gov.br/>.

EMPREENDEDORISMO

A plataforma de Projeto de Empreendedorismo é uma ferramenta online de aprendizagem baseada em projetos. Esta plataforma será utilizada para desenvolver e entregar todas as etapas das aulas de empreendedorismo da terceira série do componente de Empreendedorismo. Ela permite que os alunos, em parceria com o professor, criem e trabalhem seus projetos individualmente (período expansão) ou em equipe (período diurno)

A proposta é que os estudantes do diurno, ao fazer os primeiros acessos à plataforma conforme a orientação do material digital, criem um projeto e cadastrem os estudantes, que farão parte daquele grupo. As entregas feitas são por grupo e valerão para todos os participantes, portanto não é necessário um equipamento para cada estudante nas aulas em que são previstas entregas por meio da plataforma.

Os professores fazem a mediação do progresso dos estudantes e são responsáveis pela liberação de cada etapa para os estudantes; após o trabalho inicial devem validar a entrega a cada passo e liberar a etapa seguinte até a conclusão do projeto.

Os estudantes da expansão (período noturno) farão uso individual da plataforma e contam com atividades avaliativas a cada etapa.

Intencionalidade pedagógica

Apoiar as aulas de empreendedorismo para facilitar o desenvolvimento de cada etapa dos projetos. Esta ferramenta deve ser trabalhada de maneira articulada com outros materiais fornecidos pela Secretaria da Educação. Os projetos realizados nas aulas de Empreendedorismo devem ser entregues por meio dela e a previsão é de um projeto concluído por semestre. A quantidade de etapas concluídas a cada mês no período diurno é variável e o acompanhamento do professor como sempre é indispensável para garantir a qualidade da entrega de cada etapa para que ao final o projeto de empreendedorismo escolhido por cada grupo esteja coerente.

Público-alvo

3ª Série do Ensino Médio somente na disciplina Empreendedorismo (itinerário formativo).

Integração à rotina escolar: conforme vimos tanto a navegação quanto a correção e o monitoramento de cada etapa depende da liberação e devolutiva (*feedback*) dos professores. As etapas personalizadas pelos estudantes a partir do projeto proposto são exibidas em um mural, que pode ser compartilhado para apresentações entre equipes da mesma turma. O professor define a abertura e o fechamento de cada etapa para que o projeto possa evoluir. A plataforma é integrada ao sistema da escola de modo que os alunos e professores já se encontrarão enturmados com conteúdo de apoio, como glossário, arquivos e links disponíveis, além de um guia de navegação que fica sempre disponível.

Principais recursos

- Aprendizagem baseada em projetos
- Possibilidade de integração com Projeto de Vida para composição de um plano de negócios
- Possibilidade de um ambiente de aprendizagem diversificado e flexível
- Desenvolvimento de compreensão sobre etapas e estruturas para a construção de projetos
- Devolutiva direta sobre cada etapa concluída
- Incentivo à autonomia

Prática docente

Antes da aula: o professor faz o planejamento da aula de acordo com o material digital considerando em quais aulas utilizará a plataforma e qual etapa deve ficar liberada aos estudantes. Para alunos do período diurno é necessário que o professor libere as etapas que pretende que os estudantes cumpram.

Durante a aula:

Desenvolve a proposta a partir do material digital e, em casos de aulas práticas, acompanha e monitora o trabalho dos estudantes, que trabalharão em grupo.

Registra a aula dada na Sala do Futuro selecionando o número da aula e demais anotações (diário de classe).

Depois da aula: acompanha a realização das tarefas e registra as correções/validações para cada etapa concluída na plataforma de Projeto de Empreendedorismo

Suporte

Pode encontrar respostas para dúvidas frequentes sobre o uso da plataforma [nesse link](#). Dúvidas e/ou dificuldades no acesso à plataforma ou ao painel de acompanhamento no Escola Total, abra um chamado na **Central de Atendimento da SEDUC** pelo telefone **0800 77 000 12** ou pelo link <https://atendimento.educacao.sp.gov.br/>.

SPEAK



Plataforma de estudos personalizados de língua inglesa, visando o desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas de acordo com o nível atual de proficiência do estudante.

Intencionalidade pedagógica

- Fortalecer o ensino e aprendizagem da língua inglesa, desenvolvendo as quatro habilidades linguísticas (leitura, escrita, compreensão auditiva e conversação);
- Permitir que o professor apoie cada estudante de acordo com a sua necessidade de aprendizagem;
- Desenvolver maior autonomia no estudante, por meio do acompanhamento e realização da sua trilha de aprendizagem personalizada;
- Ampliar as perspectivas e interesses em outras culturas para o exercício do protagonismo social;
- Estimular a rotina de estudos dos estudantes, possibilitando o desenvolvimento a partir da sua fluência atual;
- Possibilitar visibilidade do engajamento e da proficiência na língua inglesa dos estudantes para docentes, gestão escolar e SEDUC;
- Melhorar o desempenho no ENEM e vestibulares.

Público-alvo

O uso da plataforma EF é previsto nas aulas de Língua Inglesa do 7º ano à 3ª série do Ensino Médio.

A plataforma também é prevista em todos os termos do EJA e de forma complementar no CEL.

Principais recursos

- Abordagem das quatro habilidades na Língua Inglesa (compreensão leitora, produção escrita, compreensão auditiva e produção oral);
- Trilha de aprendizagem personalizada de acordo com o teste de nivelamento feito no primeiro acesso;
- Disponibilidade de conteúdos e exercícios em multimídia (texto, áudio, vídeo/animações), compreendendo atividades orais, gramaticais e de escuta/entendimento;
- Trilhas de estudos temáticas para estudantes que finalizarem a sua trilha

individual, além de *flashcards* para prática de vocabulário, dicionário para tradução e laboratório de gramática com atividades para aprofundamento no conteúdo.

Integração à rotina escolar

As aulas desse componente contam com duas metodologias ao longo do bimestre, com aulas utilizando o Material Digital e um volume maior de aulas no nível individual de cada estudante:

Aula utilizando o Material Digital

- Materiais digitais que trabalham temas da BNCC para Língua Inglesa e prática de leitura de textos autênticos;
- Disponíveis no repositório do CMSP.

Trilha de estudos no nível de proficiência

- Trilha de aprendizagem a partir do nível de proficiência do estudante após teste de nivelamento;
- Cada estudante acessa a trilha do seu respectivo nível, e realiza atividades que abordam as 4 habilidades linguísticas.

A organização das duas metodologias é diferente para cada ano-série e os professores devem seguir o escopo-Sequência para trabalhar tanto o material digital quanto a plataforma, isso deve ocorrer de forma complementar e nunca deixar de utilizar um ou outro recurso.

Prática docente - Orientação ao professor

Aulas na trilha de estudos individual dos estudantes

Antes da aula

- Acessar as formações do AVA EFAPÉ para compreender estratégias;
- Observar os relatórios do Painel BI para compreender o nível de cada estudante.

Durante

- Agrupar os alunos de acordo com seus níveis de proficiência;
- **Acompanhar o desenvolvimento dos estudantes** durante as lições;
- Observar a evolução dos estudantes na área Meu Progresso e Metas na plataforma de cada um.

Pós-aula:

- **Analisar as metas de lição e as atividades realizadas** pelos estudantes, avaliando o nível de desenvolvimento de cada um por meio dos relatórios.

Os indicadores fornecidos pela plataforma servem de insumo para o replanejamento da prática pedagógica, visando a que todos os alunos aprendam e atinjam os objetivos educacionais propostos.

Dúvidas Frequentes

Você pode encontrar as respostas para dúvidas mais frequentes [nesse link](#). Caso tenha algum erro no acesso, abra um chamado na **Central de Atendimento da SEDUC** pelo telefone **0800 77 000 12** ou pelo link <https://atendimento.educacao.sp.gov.br/>.

ELEFANTE LETRADO

A Plataforma de Leitura Elefante Letrado é uma tecnologia educacional que tem por objetivos favorecer a formação do hábito da leitura e promover o desenvolvimento da compreensão leitora dos estudantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.



Intencionalidade pedagógica

Ofertar recursos pedagógicos complementares nas aulas de língua portuguesa para estudantes do Ensino Fundamental (1º a 5º ano), melhorando proficiência leitora e a participação no mundo letrado, visando ao desenvolvimento de práticas sociais de leitura.

Público-alvo

Ensino Fundamental dos Anos Iniciais
Professores regentes

Principais recursos

- Biblioteca digital com livros de diferentes gêneros textuais (contos, poesias, crônicas, fábulas etc).

Para os estudantes:

- Jogos pedagógicos
- Espaço para escrita criativa
- Gravação de áudio
- Gamificação
- Leitura (fluencímetro)

Para o professor:

- Níveis de proficiência (pré-leitor e 1º ao 5º ano)
- Nivelamento de estudantes/ Teste de fluência leitora
- Relatórios
- Avaliação do professor sobre os áudios de leitura
- Avaliação do professor sobre as atividades de escrita
- Repositório de conteúdos

Integração à rotina escolar

- ❖ 1 atividade permanente por semana para o desenvolvimento da aula dentro da plataforma Elefante Letrado.
- ❖ Pelo menos 25 minutos de uso da plataforma por semana

Prática Docente - Orientação ao professor

Antes da aula:

- Acessar a plataforma, para identificar os níveis de seus estudantes.
- Organizar o ambiente para que seja adequado ao momento da leitura.
- Planejar a aula, considerando o nível de proficiência dos estudantes.

Durante:

- Realizar a **mediação da leitura**, quando necessário.
- **Acompanhar o desenvolvimento dos estudantes** durante a leitura.
- **Explorar a história, por meio de perguntas e hipóteses** dos alunos antes de iniciarem a leitura

Pós-aula:

- **Compartilhar as histórias lidas**, observando se houve compreensão do texto.
- **Analisar as metas de leitura e as atividades realizadas** pelos estudantes, avaliando o nível de desenvolvimento de cada um por meio dos relatórios.

Com base nessas evidências de aprendizagem (relatórios e fluência leitora), **os professores podem acompanhar, analisar e reorganizar o processo de desenvolvimento dos estudantes em leitura.**

Indicadores fornecidos pela plataforma servem de insumo para o replanejamento da prática pedagógica, visando a que todos os alunos aprendam e atinjam os objetivos educacionais propostos.

TAREFA SP

Trata-se de uma plataforma que contém um banco de questões elaboradas a partir do material digital. As questões são disponibilizadas para o professor enviar para suas turmas a partir do registro da aula dada.

Intencionalidade pedagógica

Para estudantes: fortalecer a aprendizagem dos estudantes através de atividades/tarefas integradas às aulas do Material Digital.

Para docentes: reduzir esforço de elaboração, atribuição e correção de atividades durante e pós-aula

Para gestão/ coordenação: identificar, através das atividades, os diferentes níveis de engajamento e aprendizagem dos estudantes para apoio pedagógico mais eficiente e personalizado.

Público-alvo

Ensino Fundamental dos Anos finais

Novo Ensino Médio

Novo Ensino Médio com habilitação profissional

Componentes que possuem tarefa do dia Anos Finais e Ensino Médio, disponibilizadas pelo órgão central:

Componentes Curriculares		
Arte	História	Educação Financeira
Educação Física	Filosofia	Física
LEM - Inglês (6º e 7º anos)	Geografia	Biologia
Língua Portuguesa	Sociologia	Química
Matemática	Ciências	

Principais recursos

- Acesso via CMSP: integração entre repositório de materiais digitais ao

gerenciador de tarefas, proporcionando um acesso facilitado e centralizado para professores(as) e estudantes.

- A plataforma possibilita a criação de listas de exercícios e atividades diversas e disponibiliza tarefas padrão/públicas para serem enviadas aos estudantes ao longo do ano letivo e entregar o gabarito, bem como a resolução das questões para que o estudante tenha a devolutiva logo após realização e entrega da atividade.
- Plataforma possibilita a coleta, organização e apresentação de dados de engajamento e aprendizagem, integrando-se ao painel de dados da SEDUC (Power BI).

Integração à rotina escolar

- Disponibilização de um **banco de questões públicas**, para serem usadas para envio de atividades aos estudantes, diminuindo o esforço de elaboração de atividades por parte dos docentes e apoiando na criação de rotina de estudos de estudantes.
 - Docente, que hoje já tem à sua disposição o gerenciador de tarefas para criar atividades próprias e enviar às suas turmas, terá acesso também às atividades elaboradas pela SEDUC, as quais estão diretamente relacionadas à cada aula do material digital disponibilizado.
 - As tarefas do dia terão entre 3 e 4 questões, a depender da necessidade pedagógica, por componente curricular por aula do Material Digital trabalhado no dia.
 - Após envio da atividade pelo professor através do registro de aulas, o estudante terá 2 dias para realização da tarefa ou conforme indicação do professor, sendo possível a alteração do prazo pelo professor.
 - As tarefas possuem tipos de questões variadas: certo ou errado; preencher letras; resposta única; resposta múltipla.

Prática Docente

Antes da aula:

- O professor faz o planejamento da aula de acordo com o material digital.

Durante:

- Desenvolve a proposta do material digital.

Pós-aula

- Registra a aula dada, selecionando o número da aula, assim a tarefa é disparada para a turma.
- Acompanha a realização das tarefas por meio do relatório disponibilizado na SED.

O **professor também tem total autonomia para produzir suas próprias tarefas**, de acordo com suas necessidades.