



Início das Atividades nos Pólos																				
Apresentação das Atividades do Projeto nas Escolas da RedeMunicipal.																				
Ações Iniciais do Projeto: Realizar a contratação de pessoal necessário para o início do Projeto, para viabilizar a realização dos trabalhos e atividades Contratação de Serviços Terceirizados																				
Realizar a contratação de pessoal para Apresentação das Atividades do Projeto Proceder à aquisição de equipamentos específicos para as atividades selecionadas																				
Realizar a gestão Pedagógica, Administrativa, Cultural e Educacional, de acordo com as diretrizes indicadas no Plano de Trabalho e ratificadas pela Secretaria Municipal de Educação																				

SOBRE A OSC

A organização da Sociedade Civil vencedora do certame atenderá as diretrizes de gestão e administração apontadas pelos gestores da Secretaria Municipal de Educação presentes no Plano de Trabalho Referencial e Termo de Referência.

Caberá à OSC a gestão administrativa e financeira, pedagógica e tecnológica das atividades relacionadas ao Programa INOVA ARRAIAL, bem como a manutenção e segurança do espaço e a aquisição de bens, conforme descrito:



- a) **Gestão administrativa e financeira:** garantia de funcionamento dos equipamentos, controle das finanças do equipamento, contratação e gestão de pessoas, pagamento dos gastos ordinários de manutenção e conservação dos bens, incluindo, contas de água, energia elétrica, telefone, etc;
- b) **Gestão pedagógica:** coordenação e implementação das atividades; elaboração de propostas pedagógicas; definição das atividades e cursos a serem ofertados em conformidade com o plano político-pedagógico; execução do plano político-pedagógico apresentado neste documento; avaliação continuada dos resultados obtidos e da coerência entre a oferta e demanda do público alvo; realização da mediação pedagógica necessária ao bom andamento das atividades;
- c) **Gestão tecnológica:** garantia do funcionamento dos recursos tecnológicos e audiovisuais; instalação e manutenção dos equipamentos de computação e audiovisuais; manutenção da rede local de computadores; provisão de acesso à internet;
- d) **Manutenção e segurança:** zelo pela conservação do espaço físico; limpeza das instalações; reparos no edifício; manutenção das áreas externas; reparos nos sistemas elétrico e hidráulico conforme necessidade; garantia da segurança do espaço físico e dos equipamentos;
 - A OSC selecionada deverá comunicar formalmente e previamente a Administração Pública qualquer tipo de alteração estrutural no espaço físico, procedendo a mudança somente após o aceite do setor de engenharia da Administração Pública.
- e) **Aquisição de bens e serviços:** requisição, compra e controle dos materiais e equipamentos, outros insumos para a operacionalização do Programa, provisão de equipamentos, mobiliário e ferramentas que viabilizem a oferta de modalidades previstas pela OSC, em estrita conformidade com o Decreto nº39972023.

Cabe também à OSC a prestação de serviços que atenda aos seguintes requisitos:

- a) Disponibilizar as atividades de contraturno;



- b) **Adequação do espaço** – As instalações dos espaços para implantação do Projeto *INOVA ARRAIAL* devem receber adaptações que otimizem o espaço e o torne adequado à realização das atividades nos diferentes eixos previstos. Deve haver a aquisição dos bens e materiais necessários para a adequada prestação de serviços descritos neste plano de trabalho.
- c) **Apresentação de plano político-pedagógico** – As atividades devem ser estruturadas dentro de uma lógica coerente com os valores de diversidade e inclusão, agregando os seguintes aspectos:
- d) As atividades devem ser ofertadas nos períodos de contraturno escolar, compatível com a idade dos interessados e deve ser exigida a frequência dos jovens no ensino regular;
- e) Potencializar as atividades sociais e educacionais, através da criação de um espaço lúdico e interativo.

DA FISCALIZAÇÃO

- a) A fiscalização da execução dos serviços será feita por servidores da Secretaria Municipal de Educação, Cultura, Ciência e Tecnologia, Esporte e Lazer (SEMECCTEL), especialmente designado para tal finalidade, de forma a fazer cumprir rigorosamente as condições expressas neste Plano de Trabalho;
- b) Coordenação Pedagógica: acompanhamento e registro das atividades ofertadas no contraturno, as quais deverão ser previamente avaliadas e aprovadas pela Comissão Pedagógica da SEMECCTEL e pelo gestor do Fundo Municipal de Educação.
- c) Assessoramento na integração do currículo às atividades desenvolvidas no contraturno da Educação Básica (Ensino Fundamental 1º ao 9º ano);
- d) Licenciamento do sistema de gestão das atividades elencadas no Projeto.

CONTEÚDO PEDAGÓGICO

O Projeto ofertará as seguintes atividades:

- a) Aulas de Tecnologia e Inovação (Informática e Robótica);
- b) Aulas de Idiomas (Língua Inglesa, inicialmente);



- c) Esportes Coletivos (Futebol, Vôlei, Vôlei de Praia, entre outros);
- d) Esportes Individuais (Judô, Karatê, Muay Thai, Xadrez, entre outros);
- e) Atividades Culturais, Artísticas e Expressões Corporais, entre outras;
- f) Atividades que contemple e complemente o Reforço Escolar nas disciplinas de Português e Matemática, criando as condições para o desenvolvimento de respostas educativas alternativas como os centros de reforço escolar de tipo presencial (70%) e por meio da internet (30%).

DOS SERVIÇOS COMPRENDIDOS NA EXECUÇÃO DO PROJETO

- a) Transporte escolar dos alunos (ida/volta da Unidade Escolar de origem até o Parque Público Hermes Barcellos);
 - As unidades escolares próximas ao Parque Público Hermes Barcellos não necessitarão de transporte.
- b) Monitoria e acompanhamento dos alunos no traslado da Unidade Escolar de origem até o Parque Público;
- c) Monitoria e acompanhamento dos alunos (Pessoa com Deficiência (PcD) física, intelectual, sensoriais, entre outras, no traslado da Unidade Escolar de origem até o Parque Público;
- d) Fornecimento de lanche que atendam às normas em absoluto atendimento ao Artigo 18 da Resolução nº 6, de 8 de maio de 2020.

Destaca-se que:

I - A promoção do ensino-aprendizagem de crianças, adolescentes e jovens, serão organizados em espaços de desenvolvimento, considerando que a participação e o engajamento da comunidade escolar na consolidação do Programa **Educação Integral - Projeto Inova Arraial** requer espaços físicos que possibilitem a execução dos objetivos e as metas.

II - As atividades administrativas e os espaços de desenvolvimento deverão funcionar de segunda-feira à sexta-feira, das 7h às 18h, em ações no contraturno, constituindo-se em uma estratégia para ampliar o aprendizado dos discentes e consolidando a educação integral no município.



1. DIAGNÓSTICO DAS ESCOLAS E PÚBLICO-ALVO

Atividades	Nº de vagas
Robótica - 1º ao 9º	3.460
Informática – 1º ao 9º	3.460
Línguas - 1º ao 9º	3.460
Esportes - 1º ao 9º	3.460
Atividades Culturais - 1º ao 9º	3.460
Reforço Escolar - 1º ao 9º	3.460
Total	3.460

- *Considerando o número de alunos matriculados na rede municipal de Arraial do Cabo em março de 2023(mapa discente).*

PÚBLICO-ALVO

O Programa *INOVA ARRAIAL* deverá disponibilizar o número de vagas equivalentes ao número de alunos matriculados no total, tendo como público-alvo alunos do 1º ao 9º ano da rede pública de ensino municipal. Tendo em vista que o Programa visa instituir a Educação em tempo integral, tem caráter compulsório para os alunos da Rede Municipal de Ensino. As atividades de Esportes serão diversificadas, devendo ser possível aos alunos optarem por qual atividade tem mais interesse. As vagas por cada modalidade esportiva deverão ser distribuídas estimativamente, podendo após a fase de escolha dos alunos, as referidas vagas serem redistribuídas para exatidão da oferta pela Parceira das modalidades, considerando-se insumos, equipamentos e pessoal necessários para cada atividade, dependendo do número de inscritos.



SISTEMA DE ADMINISTRAÇÃO DOS PÓLOS – INOVA ARRAIAL

Descentralizado por equipamento, focado de acordo com o seu público-alvo e suas respectivas demandas. Devem contar com um sistema centralizado de administração de informações, que possibilite o controle da utilização dos recursos e do desenvolvimento de indicadores de resultado, gestão e processo, conforme descrito no anexo J.

POPULAÇÃO FOCO ATENDIDA NO PROGRAMA EDUCAÇÃO INTEGRAL

Os alunos do 1º ao 9º do Ensino Fundamental da Rede Pública Municipal de Ensino são o público alvo do projeto. O atendimento dos estudantes será priorizado, na perspectiva da formação integral.

Desse modo, os alunos que estudam os conteúdos específicos de cada disciplina escolar no turno da manhã, complementam seus “saberes escolares” no contraturno, objetivando vincular o conceito, aplicação e mobilização do conhecimento na relação ensino-aprendizagem (BRASIL, 2009, p.43).

DIRETRIZES DO PROGRAMA EDUCAÇÃO INTEGRAL

- Fortalecimento do papel central da escola no Programa/Projeto de Educação Integral;
- Articulação com as políticas públicas realizadas e planejadas no âmbito municipal (Meio Ambiente, Esportes, Desenvolvimento Social, Turismo, Pesca e Segurança Pública);
- Participação em programas de governo que tenham interfaces com as escolas e comunidades (esportes, cultura, desenvolvimento Social, Ciência e Tecnologia, Educação, Meio Ambiente);
- Democratização do acesso ao esporte educacional, como forma de inclusão social, mediante a oferta de condições adequadas para as práticas esportivas;
- Promoção da cultura, estimulando a integração entre comunidade e escola e promovendo a construção do conhecimento por meio da valorização e da reinterpretação dos bens culturais comunitários;



- Condições para inserção, reinserção e permanência da criança, adolescente e jovem no sistema educacional;
- Promoção da inclusão digital, por meio da popularização do conhecimento científico/tecnológico e do acesso à tecnologia da informação à criança, adolescente e jovem no sistema educacional;
- Desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da inovação por meio da melhoria das práticas pedagógicas, reestruturação física das unidades escolares e do estímulo a integração com universidades e instituições de pesquisas nas atividades de educação e inovação da educação.
- Capacitação de educadores e gestores municipais, disseminando a política de educação do município de Arraial do Cabo;
- Fortalecimento de ações à questões relativas ao meio ambiente, estimulando o desenvolvimento de projetos comunitários para desafios ambientais.

FASES DO PROGRAMA EDUCAÇÃO INTEGRAL

Na fase inicial do projeto, deverão ser contratadas equipes para: divulgar e apresentar as atividades que serão desenvolvidas no **Programa Educação Integral - Projeto Inova Arraial**, notadamente o alinhamento das atividades ao currículo previsto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que assegurem a formação humana integral ao longo da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, ano 2023, atendidas as determinações do Art. 31, inciso VII alínea “b” do Decreto nº3997/2023.

Diante da matriz curricular sugerida e da tabela de profissionais, haverá a necessidade de profissionais para dar visibilidade/apresentação de cada temática que será ofertada por Espaço de Desenvolvimento às Unidades Escolares, que compõem a Rede Pública Municipal de Educação.

METAS PARA O PROJETO INOVA ARRAIAL DO PROGRAMA EDUCAÇÃO INTEGRAL

A educação integral pressupõe o acesso do estudante a todas as áreas do conhecimento de maneira articulada e permanente, rompendo com a fragmentação das disciplinas e dando sentido aos conteúdos, na perspectiva/premissa de que todos os alunos são capazes de aprender. Nesse contexto, as questões que emergem como prioritárias no estabelecimento do Projeto são:

- Redução da evasão escolar;



- Tornar a escola mais atrativa para o aluno;
- Melhorar a relação/interação Escola/Aluno/Escola com a família e a comunidade;
- Promover o desenvolvimento em crianças, adolescentes e jovens nas dimensões atitudinais e culturais e participação na vida da cidade;
- Desenvolver ação integrada e convergente para a melhoria do ensino, estabelecendo um diálogo aberto com as diversas tecnologias e com a comunidade, na interação de saberes e práticas diferenciadas.

METAS A SEREM ATINGIDAS

INDICADORES		METAS
Indicador	Fonte de Verificação	Referências
Atendimento dos objetivos do Programa	Secretaria Municipal de Educação	100% cumprido de acordo com especificação da proposta pedagógica aprovada pela Secretaria Municipal de Educação
Número de atividades oferecidas no mês	Secretaria Municipal de Educação	100% cumprido de acordo com especificação da proposta pedagógica aprovada pela Secretaria Municipal de Educação
Vagas Oferecidas	Secretaria Municipal de Educação	3460 (Mapa Discente – Março de 2023)
Feira Anual de Novas Tecnologias	Secretaria Municipal de Educação	Anexo C
Cumprimento dos horários e atividades	Secretaria Municipal de Educação	100% cumprido de acordo com especificação da proposta pedagógica aprovada pela Secretaria Municipal de Educação

Núcleo de Tecnologia (Informática e Robótica - 1º ao 9º Ano)
Competência: Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.



Descrição da Meta:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Selecionar, produzir, aplicar e avaliar recursos didáticos e tecnológicos para apoiar o processo de ensinar e aprender. Importante frisar que as metas abaixo estabelecidas são de longo prazo, portanto, para os anos iniciais do Programa, as metas estabelecidas para o 3º ao 9º ano, dependem de um nivelamento dos alunos, pois a maioria nunca teve contato com a robótica educacional. Desta forma, a fase inicial de cada segmento será o nivelamento e após, será introduzida a meta proposta, na medida da capacidade cognitiva dos alunos. Sendo a meta exigida na íntegra a partir da evolução dos alunos iniciais do 1º e 2º ano, que vivenciarão o programa idealizado desde a base.

Descrição das ações		Meta em 2023	Meta em 2024
Anos Iniciais	1º e 2º- Introdução à informática, robótica e à programação realizada em ambientes lúdicos e criativos.	20%	80%
	3º ao 5º Desenvolvimento da linguagem tecnológica com a inclusão de <i>MicroBit</i> , editores de vídeo e plataformas de prototipagem online.	20%	80%
Anos Finais	6º e 7º Ano - Fluência na linguagem tecnológica, com a criação de projetos práticos.	20%	80%
	8º e 9º - Compreender a transformação digital e seus impactos, além de prototipar robôs de até 35 kg, com kits REV e programação Java em ambiente Android.	20%	80%



Núcleo de Idiomas (Língua Inglesa - 1º ao 9º Ano)		
Competência: Utilizar novas tecnologias, com novas linguagens e modos de interação, para pesquisar, selecionar, compartilhar, posicionar-se e produzir sentidos em práticas de letramento na língua inglesa, de forma ética, crítica e responsável.		
Descrição da Meta: Língua Inglesa - Comunicar-se na língua inglesa, por meio do uso variado de linguagens em mídias impressas ou digitais, reconhecendo-a como ferramenta de acesso ao conhecimento, de ampliação das perspectivas e de possibilidades para a compreensão dos valores e interesses de outras culturas e para o exercício do protagonismo social.		
Descrição das ações	Meta em 2023	Meta em 2024
EIXO ORALIDADE – Compreensão e produção oral de língua inglesa.	20%	80%
EIXO LEITURA – Leitura de textos diversos em língua inglesa (verbais, verbo-visuais, multimodais) presentes em diferentes suportes e esferas de circulação.	20%	80%
EIXO ESCRITA – Produz textos em língua inglesa relacionados ao cotidiano, em diferentes suportes e esferas de circulação.	20%	80%
EIXO CONHECIMENTOS LINGUÍSTICOS – Conhece o funcionamento da língua inglesa, com base nos usos de linguagem trabalhados nos eixos Oralidade, Leitura, Escrita e Dimensão intercultural.	20%	80%



Núcleo de Esportes (1° ao 9° Ano)		
Objetivo/Competência: Incentivar a prática de esportes em suas diferentes manifestações (profissional e comunitário/lazer).		
Descrição da Meta para Atividades Esportivas: Propor e produzir alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas esportivas tematizadas na escola.		
Descrição das ações	Meta em 2023	Meta em 2024
Recriar, individual e coletivamente, e experimentar brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.	20%	80%
Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.	20%	80%
Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	20%	80%
Praticar um ou mais esportes, usando habilidades técnico-táticas básicas, construindo, coletivamente, procedimentos e normas de convívio que viabilizem a participação de todos na prática de exercícios físicos, com o objetivo de promover a saúde.	20%	80%
Identificar as diferenças e semelhanças entre a conscientização corporal e as de condicionamento físico e discutir como a prática de cada uma dessas manifestações pode contribuir para a melhoria das condições de vida, saúde, bem-estar e cuidado consigo mesmo.	20%	80%



Núcleo de Cultura e Artes (1º ao 9º Ano)

Objetivo/Competência:

Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.

Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.

Descrição da Meta:

Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.

Incentivar a prática de formas artísticas em suas diferentes manifestações e linguagens: Artes visuais, Dança, Música e o Teatro).

Descrição das ações para	Meta em 2023	Meta em 2024
Valorizar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.	20%	80%
Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.	20%	80%
Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).	20%	80%
Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais	20%	80%
Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando - as nas criações em Arte.	20%	80%
Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de recursos tecnológicos (games e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais.	20%	80%



Núcleo de Cultura e Artes (1º ao 9º Ano)

Objetivo/Competência:

Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.

Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.

Descrição da Meta:

Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.

Incentivar a prática de formas artísticas em suas diferentes manifestações e linguagens: Artes visuais, Dança, Música e o Teatro).

Descrição das ações para	Meta em 2023	Meta em 2024
Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.	20%	80%
Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.	20%	80%



Núcleo de Reforço Escolar (Português 1º ao 9º Ano)			
Competência:			
a) Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.			
Descrição da Meta para o Reforço Escolar: Desenvolver estratégias para a aprendizagem em Português, na perspectiva que os saberes estão intrinsecamente relacionados à compreensão do papel das disciplinas no cotidiano dos alunos, bem como nas práticas de reflexão que permitam aos estudantes ampliarem suas capacidades de uso da língua/linguagens (em leitura e em produção).			
Descrição das ações para a Língua Portuguesa		Meta em 2023	Meta em 2024
Anos Iniciais	Ler e compreender de maneira autônoma, textos narrativos como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas.	20%	80%
	Construir histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias)	20%	80%
	Assistir, em vídeo digital, o programa infantil com instruções de montagem, de jogos e brincadeiras e, a partir dele, planejar e produzir tutoriais em áudio ou vídeo.	20%	80%
Anos Finais	Identificar e reproduzir, em textos de resenha crítica de brinquedos ou livros de literatura infantil, a formatação própria desses textos (apresentação e avaliação do produto).	20%	80%
	Identificar, em notícias, o fato central, suas principais circunstâncias e eventuais decorrências; em reportagens e fotorreportagens.	20%	80%
	Planejar uma campanha publicitária sobre questões/problemas, temas, causas significativas para a escola e/ou comunidade, a partir de um levantamento de material sobre o tema ou evento, da definição do público-alvo, do texto ou peça a ser produzido – cartaz, banner, folheto, panfleto, anúncio impresso e para internet, spot,	20%	80%



Núcleo de Reforço Escolar (Português 1º ao 9º Ano)			
Competência:			
a) Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.			
Descrição da Meta para o Reforço Escolar: Desenvolver estratégias para a aprendizagem em Português, na perspectiva que os saberes estão intrinsecamente relacionados à compreensão do papel das disciplinas no cotidiano dos alunos, bem como nas práticas de reflexão que permitam aos estudantes ampliarem suas capacidades de uso da língua/linguagens (em leitura e em produção).			
Descrição das ações para a Língua Portuguesa		Meta em 2023	Meta em 2024
	propaganda de rádio, TV etc. –, da ferramenta de edição de texto, áudio ou vídeo que será utilizada, etc.		
Polo 5 – Centro de Reforço Escolar (Matemática - 1º ao 5º Ano)			
Competência:			
a) Reconhecer que a Matemática é uma ciência humana, fruto das necessidades e preocupações de diferentes culturas, em diferentes momentos históricos, e é uma ciência viva, que contribui para solucionar problemas científicos e tecnológicos e para alicerçar descobertas e construções, inclusive com impactos no mundo do trabalho.			
b) Utilizar processos e ferramentas matemáticas, inclusive tecnologias digitais disponíveis, para modelar e resolver problemas cotidianos, sociais e de outras áreas de conhecimento, validando estratégias e resultados.			
Descrição da Meta para o Reforço Escolar: Desenvolver estratégias para a aprendizagem em Matemática, na perspectiva que os saberes estão intrinsecamente relacionados à compreensão do papel das disciplinas no cotidiano dos alunos, bem como nas práticas de reflexão que permitam aos estudantes ampliarem suas capacidades de uso da língua/linguagens (em leitura e em produção).			
Descrição das ações para Matemática		Meta em 2023	Meta em 2024
Anos Iniciais	Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer	20%	80%



Núcleo de Reforço Escolar (Português 1º ao 9º Ano)		
Competência:		
a) Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.		
Descrição da Meta para o Reforço Escolar: Desenvolver estratégias para a aprendizagem em Português, na perspectiva que os saberes estão intrinsecamente relacionados à compreensão do papel das disciplinas no cotidiano dos alunos, bem como nas práticas de reflexão que permitam aos estudantes ampliarem suas capacidades de uso da língua/linguagens (em leitura e em produção).		
Descrição das ações para a Língua Portuguesa	Meta em 2023	Meta em 2024
situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação.		
Estimar e comparar quantidades de objetos de dois conjuntos (em torno de 20 elementos), por estimativa e/ou por correspondência (um a um, dois a dois) para indicar “tem mais”, “tem menos” ou “tem a mesma quantidade”.	20%	80%
Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.	20%	80%
Organizar e ordenar objetos familiares ou representações por figuras, por meio de atributos, tais como cor, forma e medida.	20%	80%
Relacionar figuras geométricas espaciais (cones, cilindros, esferas e blocos retangulares) a objetos familiares do mundo físico.	20%	80%
Medir a duração de um intervalo de tempo por meio de relógio digital e registrar o horário do início e do fim do intervalo.	20%	80%



Núcleo de Reforço Escolar (Português 1º ao 9º Ano)			
Competência:			
a) Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.			
Descrição da Meta para o Reforço Escolar: Desenvolver estratégias para a aprendizagem em Português, na perspectiva que os saberes estão intrinsecamente relacionados à compreensão do papel das disciplinas no cotidiano dos alunos, bem como nas práticas de reflexão que permitam aos estudantes ampliarem suas capacidades de uso da língua/linguagens (em leitura e em produção).			
Descrição das ações para a Língua Portuguesa		Meta em 2023	Meta em 2024
Comparar comprimentos, capacidades ou massas, utilizando termos como mais alto, mais baixo, mais comprido, mais curto, mais grosso, mais fino, mais largo, mais pesado, mais leve, cabe mais, cabe menos, entre outros, para ordenar objetos de uso cotidiano.		20%	80%
Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações cotidianas.		20%	80%



Núcleo de Reforço Escolar (Matemática - 6º ao 9º Ano)

Competência:

c) Reconhecer que a Matemática é uma ciência humana, fruto das necessidades e preocupações de diferentes culturas, em diferentes momentos históricos, e é uma ciência viva, que contribui para solucionar problemas científicos e tecnológicos e para alicerçar descobertas e construções, inclusive com impactos no mundo do trabalho.

d) Utilizar processos e ferramentas matemáticas, inclusive tecnologias digitais disponíveis, para modelar e resolver problemas cotidianos, sociais e de outras áreas de conhecimento, validando estratégias e resultados.

Descrição da Meta para o Reforço Escolar: Desenvolver estratégias para a aprendizagem em Matemática, na perspectiva que os saberes estão intrinsecamente relacionados à compreensão do papel das disciplinas no cotidiano dos alunos, bem como nas práticas de reflexão que permitam aos estudantes ampliarem suas capacidades de uso da língua/linguagens (em leitura e em produção).

Descrição das ações para Matemática		Meta em 2023	Meta em 2024
Anos Finais	Resolver problemas que envolvam variação de proporcionalidade direta entre duas grandezas, para associar a quantidade de um produto ao valor a pagar, alterar as quantidades de ingredientes de receitas, ampliar ou reduzir escala em mapas, entre outros.	20%	80%
	Resolver e elaborar problemas com números racionais positivos na representação decimal, envolvendo as quatro operações fundamentais e a potenciação, por meio de estratégias diversas, utilizando estimativas e arredondamentos para verificar a razoabilidade de respostas, com e sem uso de calculadora.	20%	80%
	Interpretar e resolver situações que envolvam dados de pesquisas sobre contextos ambientais, sustentabilidade, trânsito, consumo responsável, entre outros, apresentadas pela mídia em tabelas e em diferentes tipos de gráficos e redigir textos escritos com o objetivo de sintetizar conclusões.	20%	80%
	Planejar e coletar dados de pesquisa referente a práticas sociais escolhidas pelos alunos e fazer uso de planilhas eletrônicas para registro, representação e interpretação das informações, em tabelas, vários tipos de gráficos e texto.	20%	80%



Núcleo de Reforço Escolar (Matemática - 6º ao 9º Ano)

Competência:

c) Reconhecer que a Matemática é uma ciência humana, fruto das necessidades e preocupações de diferentes culturas, em diferentes momentos históricos, e é uma ciência viva, que contribui para solucionar problemas científicos e tecnológicos e para alicerçar descobertas e construções, inclusive com impactos no mundo do trabalho.

d) Utilizar processos e ferramentas matemáticas, inclusive tecnologias digitais disponíveis, para modelar e resolver problemas cotidianos, sociais e de outras áreas de conhecimento, validando estratégias e resultados.

Descrição da Meta para o Reforço Escolar: Desenvolver estratégias para a aprendizagem em Matemática, na perspectiva que os saberes estão intrinsecamente relacionados à compreensão do papel das disciplinas no cotidiano dos alunos, bem como nas práticas de reflexão que permitam aos estudantes ampliarem suas capacidades de uso da língua/linguagens (em leitura e em produção).

Descrição das ações para Matemática		Meta em 2023	Meta em 2024
	Planejar e realizar pesquisa envolvendo tema da realidade social, identificando a necessidade de ser censitária ou de usar amostra, e interpretar os dados para comunicá-los por meio de relatório escrito, tabelas e gráficos, com o apoio de planilhas eletrônicas.	20%	80%
	Resolver e elaborar problemas que envolvam medidas de área de figuras geométricas, utilizando expressões de cálculo de área (quadriláteros, triângulos e círculos), em situações como determinar medida de terrenos.	20%	80%
	Resolver problemas por meio do estabelecimento de relações entre arcos, ângulos centrais e ângulos inscritos na circunferência, fazendo uso, inclusive, de <i>softwares</i> de geometria dinâmica.	20%	80%