
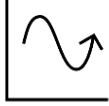




# PLATAFORMAS EDUCACIONAIS

maio/2024

## O potencial das plataformas educacionais no processo de ensino-aprendizagem

			
<p>Cada aluno aprende na sua própria velocidade, conforme suas necessidades (personalizado/adaptativo)</p>	<p><b>Visibilidade</b> do engajamento e evolução da aprendizagem de cada estudante, permitem ações pedagógicas mais eficazes</p>	<p>Conteúdo interativo e personalizado que atrai <b>curiosidade e interesse</b> dos estudantes</p>	<p>Contribui para gerar <b>resultados efetivos</b> quando devidamente integrada à rotina pedagógica</p>

As plataformas educacionais fazem parte de um conjunto de iniciativas para apoiar o desenvolvimento do trabalho do professor, com objetivo comum de fortalecer o processo de aprendizagem por meio de plataformas educacionais, de forma personalizada, contextualizada e significativa para o estudante, integrada ao Currículo Paulista.

## Acesso às plataformas:

Login via CMSP: <https://cmspweb.ip.tv/>



## Central de Atendimento

Para atendimento a todas as plataforma, acessar o canal de Suporte Técnico. **Quando usar: dúvidas técnicas**

- Erros de acesso ao CMSP;
- 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/>

**DADOS NECESSÁRIOS PARA ABERTURA DE CHAMADO:**

---

Nome completo do estudante/RA (completo) / UE/Turma/ print da tela/descrever o problema.

Nome completo do professor/RG/ UE/Turma/ print da tela/descrever o problema.



Plataforma que contribui para o ensino e aprendizagem de pensamento computacional e desenvolvimento de habilidades digitais por meio da Programação. Programar é um dos caminhos mais completos para aprender e aperfeiçoar Pensamento Computacional, e por isso incluir o estudante no mundo digital voltado para programação, possibilita o desenvolvimento de habilidades importantes para todas as pessoas e para a vida, envolvendo a diversidade no mundo da tecnologia e no mundo.

## **Intencionalidade Pedagógica**

Desenvolver competências como autonomia, colaboração, pensamento computacional e letramento digital através da programação. Possibilitar 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.

## **Público-alvo**

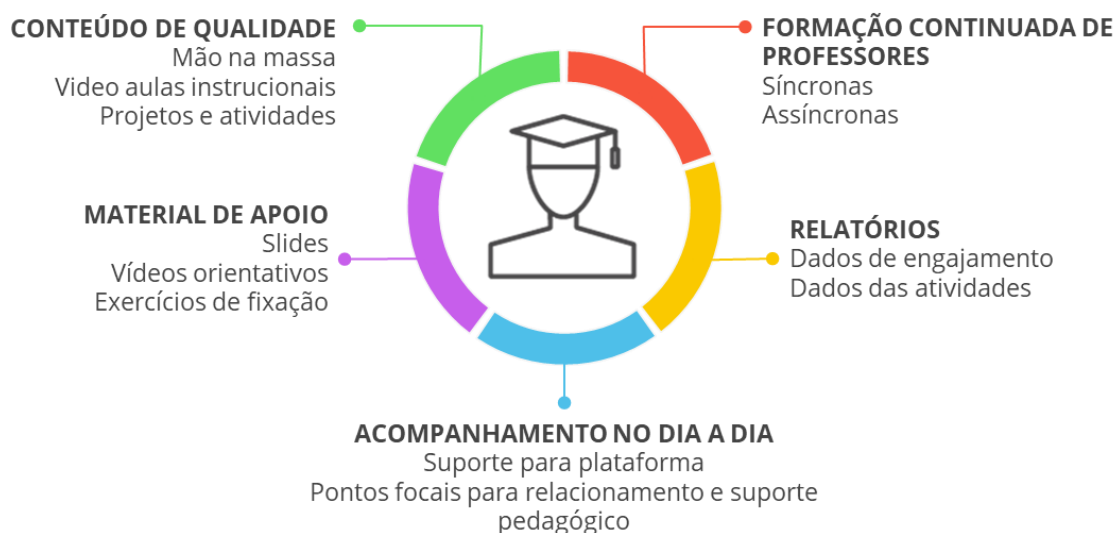
Professores com aula atribuída de Tecnologia e Inovação e Tecnologia e Robótica. Estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental Anos Finais à 3ª série do Ensino Médio, incluindo os estudantes do turno noturno (expansão).

## **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 Tecnologia e Robótica, para estudantes da 1ª série, as aulas ocorrem no Itinerário Formativo Global e para estudantes da 2ª e 3ª séries no Itinerário Formativo de Matemática e Ciências da natureza.

As dinâmicas de ensino-aprendizagem ocorrem na plataforma Alura, onde está o conteúdo, exercícios e proposta de projetos, e nos ambientes de programação como o Scratch, onde esses projetos são desenvolvidos. Os(as) estudantes são motivados a produzir sites, jogos e projetos artísticos digitais em diferentes linguagens.

Para apoiar professores durante este ano letivo preparamos um conjunto de

---

materiais e ações formativas. Para orientá-la sobre a proposta pedagógica do componente, temos a ementa de Tecnologia e Inovação e Tecnologia e Robótica, disponível no Acervo Digital do CMSP: <https://bit.ly/3wteqC0> . O escopo-sequência das aulas a serem trabalhadas na plataforma Alura, que será seu principal recurso didático este ano, está neste link: <https://bit.ly/4a96wM5>. 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 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, será a partir dela que 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 desempenho de suas turmas, inclusive, de cada estudante. Acreditamos que com o conjunto desses esforços, cada docente e estudante será acompanhado, permitindo que suas necessidades sejam endereçadas e atendidas. Assim, 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.

#### **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 para o conteúdo mais adequado às suas necessidades e jornadas de aprendizagem.
- Promover avaliações formativas a partir do acompanhamento dos projetos, e resolução dos exercícios.

### **Pós-aula**

- Estudar o painel de gestão para entender o engajamento da turma, ou de estudantes que demandam acompanhamento individual.
- A cada mês, avaliar um projeto entregue com base nas orientações presentes na próxima seção.

## **Avaliação**

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

A nota na frente de Programação será sobre o desempenho nos projeto entregues no bimestre;

- **Para avaliar o desempenho:** rubricas na plataforma Alura. Cada projeto possui rubrica específica.
- **Composição da nota total na frente de programação:** avaliação de dois projetos por bimestre, um para cada mês letivo.
- A escolha dos projetos a serem avaliados para composição da nota cabe ao(a) professor(a).

## **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.

---

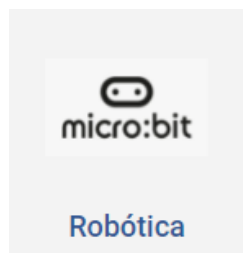
**Quando usar:** problemas com os planos de estudo, dúvidas de navegação na plataforma, pedidos de ajuda sobre funcionalidades ou sugestões de melhoria

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

**Whatsapp:** +55 11 94942-1234

**Telefone:** 08005523000

**E-mail:** [atendimento.alurastart@alura.com.br](mailto:atendimento.alurastart@alura.com.br)



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 com a filosofia do “**aprender fazendo**”, com atividades criativas, 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 - robótica**

- ❖ Professores com aula atribuída de Tecnologia e Inovação (EFAF) em PEI 9º, com turmas de 8º e 9º ano.
- ❖ Estudantes do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental Anos Finais das escolas de Período Integral de 9 horas.

### **Integração à rotina escolar**

- As aulas de robótica acontecem no componente de Tecnologia e Inovação das escolas PEI de 9h, somente para 8º e 9º.
- A matriz curricular das escolas PEI de 9h está organizada com 4 aulas de Tecnologia e Inovação, sendo 2 direcionadas para programação (com Alura) e 2 para robótica (com material digital).
- As dinâmicas de ensino-aprendizagem são orientadas pelo material digital de tecnologia e inovação - robótica e pelo uso da plataforma online de programação



e simulação do uso da placa da micro:bit, o MakeCode, onde projetos são desenvolvidos.

- Consulte a ementa e escopo sequência disponíveis no **acervo digital do CMSP** para aprofundamento na proposta pedagógica do componente e sugestão de organização das frentes de robótica e programação dentro do componente de Tecnologia.
- Organização da grade de aulas: sugerimos organizar as aulas de tecnologia sempre em **dobradinhas para cada uma das frentes**, de modo a potencializar a dinâmica de sala de aula e o aprendizado.

## Orientações para o professor:

### Antes da aula:

- **Assista as ATPCs de Tecnologia:** Priorizar assistir as 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 de “Dica do professor”, os quais dão dicas de abordagem de uma atividade e/ou de aprofundamento no 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 2 playlists: [Orientações Gerais](#) e a de com o [passo a passo da atividade do dia da aula](#).
- Realize o **envio da “atividade do dia”** com antecedência à aula via gerenciador de tarefas. Ela será a principal ferramenta de acompanhamento dos **projetos** desenvolvidos em sala de aula. Você pode acessar para conhecer como enviar a atividade a ser realizada **em sala de aula**: <https://youtu.be/1ZkbdBKRY-M?si=NIUHvhHufdV-iW67>.

### Durante as aulas:

- Medie as dinâmicas, reflexões e dúvidas sobre as práticas e os conteúdos propostos no material.
- Realize a **“atividade do dia”** junto aos estudantes durante a aula. 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.

- Há propostas de projetos na seção “na prática” em quase todas as aulas. Contudo, entendendo o ritmo e especificidades de cada escola, o objetivo de uso de realização das atividades do dia / projetos por parte dos estudantes é de **no mínimo 1 atividade / projeto por mês**.
- Veja como o estudante deve acessar a sua atividade e realizar o registro do trabalho que foi desenvolvido em sala de aula: <https://youtu.be/EvbVNgex7Kw?si=RzKNrNyg5n0hZlwD> e os oriente no processo. Para um tutorial mais completo, [clique aqui](#).
- Oriente aos estudantes que façam o acesso ao MakeCode, plataforma de programação e simulação de robótica, via **card do CMSP**. E, uma vez dentro do site, que 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”.
- Identifique estudantes com maiores dificuldades ou aptidões, direcionando-os para o conteúdo mais adequado às suas necessidades e jornadas de aprendizagem, por exemplo, a seção “para ir além”.

### Após as aulas:

- Análise o painel de gestão das atividades no gerenciador de tarefas entenda o engajamento da turma e/ou identifique estudantes que demandam acompanhamento individual.
- Avaliar ao menos um projeto/atividade do dia entregue com base nas orientações presentes na próxima seção.

### **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 nos projetos entregues no bimestre;

- **Para avaliar o desempenho**, os(as) docentes podem utilizar a rubrica desenvolvida para a frente de robótica. Disponível no acervo digital do CMSP. A rubrica será a mesma para todas as atividades desenvolvidas durante o ano de 2024 nessa frente.
- **Composição da nota total na frente de robótica:** avaliação de pelo menos um

---

projeto no bimestre.

- A escolha dos projetos a serem avaliados para composição da nota cabe ao(a) professor(a).
- Baixe a [rubrica de robótica](#) para apoio à avaliação e **assista a ATPC de avaliação de robótica**, disponível em abril/2024 no AVA da EFAPE. Utilize a [ferramenta de apoio ao cálculo final da nota](#) do componente de Tecnologia e Inovação no EFAF também apresentado nesta mesma ATPC. Ambos documentos estão disponíveis no acervo digital do CMSP.

### **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, entrar em contato com o CIEQ via e-mail ([cieq@educacao.sp.gov.br](mailto:cieq@educacao.sp.gov.br)).



A Khan Academy oferece exercícios, vídeos educativos e um painel de aprendizado personalizado que habilita os alunos a estudarem no seu próprio ritmo, dentro e fora da sala de aula. São disponibilizadas atividades de matemática para o Ensino Fundamental dos Anos Finais e Ensino Médio. O foco é o domínio de habilidades para ajudar os alunos a estabelecerem bases sólidas, de maneira a não limitar seu aprendizado subsequente.

### **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 Médio

## **Principais recursos**

- Tecnologia adaptativa para estudantes e docentes, ofertando conteúdos, materiais e atividades conforme a proficiência demonstrada;
- Cursos e vídeos online gratuitos para estudantes e docentes;
- Exercícios e testes auto-corrigidos para docentes;
- Currículo alinhado à BNCC e ao Material Digital;
- Ferramentas para avaliações diagnóstica, formativa e somativa;
- Relatórios de engajamento, desempenho e progressão de aprendizagem em diversos níveis, para estudantes, docentes e gestores.

## **Integração à rotina escolar**

Alinhado ao Currículo Paulista e, particularmente, à Sequência Didática do Material Digital, as Aulas Khan tem programação semanal, visando a revisão e/ou consolidação dos conteúdos aprendidos durante a semana.

Desta forma, estudantes e docentes têm a oportunidade de utilizar recursos digitais que ampliam as perspectivas de ensino-aprendizagem de Matemática. A

---

marcação das “Aulas Khan” está prevista no Escopo Sequência e foi traduzida em Material Digital, para que os docentes possam se apropriar das temáticas semanalmente, mediando o uso da plataforma em sala de aula.

- ❖ 1ª série do EM: uso semanal (aulas regulares de Matemática. Aulas de Orientação de Estudos - quinzenal para PEI de 7h e semanal para PEI de 9h)
- ❖ 2ª e 3ª séries do EM: uso quinzenal (aulas regulares de Matemática. Aulas de Orientação de Estudos - semanal para PEI de 7h e 9h).

### **Suporte da Khan Academy:**

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



A Matific é uma Plataforma de Jogos e Aprendizagem Matemática desenvolvida por Especialistas de Educação.

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:

**-Ilha da aventura - trilha:** Os conteúdos estão alinhados conforme o escopo-sequência de Matemática, apresentando-se em forma de trilha de aprendizagem.

**-Zona de treinamento:** aqui é oferecida uma maneira simples de navegar, praticar e reforçar habilidades específicas, com feedback imediato da pontuação geral por habilidade a ser desenvolvida.

### **Integração à rotina escolar**

Alinhado ao Currículo Paulista e, particularmente, à Sequência Didática 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” está prevista no Escopo Sequência e foi traduzida em Material Digital, para que os docentes possam se apropriar das temáticas semanalmente, mediando o uso da plataforma em sala de aula.

- ❖ Anos Iniciais : 1 atividade permanente para o desenvolvimento da aula Matific, articulada ao Material Digital
- ❖ Anos Finais: uso semanal de acordo com o indicado no Material Digital (aulas regulares de Matemática e de Orientação de Estudos)

### **Canal de atendimento Matific**

Quando acionar: funcionamento e recursos do uso da plataforma

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

Suporte:

Suporte Matific  
[contato@matific.com](mailto:contato@matific.com)  
(11) 5555 0295



Trata-se de uma plataforma de produção de redações via CMSP utilizada nas aulas de Língua Portuguesa - anos finais e Redação e Leitura - Ensino Médio.

### **Público-alvo**

**Língua Portuguesa** (Professores e estudantes) - Anos Finais do Ensino Fundamental (Parcial e PEI) .

**Redação e Leitura** (Professores e estudantes)  
Novo Ensino Médio (Parcial e PEI - Diurno e Noturno)  
Novo Ensino Médio com habilitação profissional

## 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.

## Principais recursos

- Propostas de redação alinhadas ao Material Digital e ao Currículo Paulista;
- 3 etapas de correção: a correção ortográfica automática, disponibilizada ao(à) estudante no momento da escrita; a sugestão de correção gerada por Inteligência Artificial, disponibilizada para o(a) professor(a) como apoio/complemento à sua correção; a correção final, realizada pelo(a) professor(a), incluindo nota por competência, nota final e comentários;
- Geração de dados de engajamento e aprendizagem em tempo real, acompanhados pelo Power BI.

## Integração à rotina escolar

Propostas de redação, critérios de correção, número mínimo de palavras são elaboradas pelas equipes curriculares, dessa forma, fortalecendo a integração à rotina escolar de acordo com o proposto no currículo de língua portuguesa.

### **Anos finais - Componente - Língua Portuguesa:**

- ❖ 6 aulas semanais de Língua Portuguesa;
- ❖ Destas, ao menos 1 aula semanal dedicada à Redação e/ou Leitura.

### **Ensino Médio - Componente - 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.

### Dúvidas pedagógicas:

- ★ Gêneros propostos;
- ★ Critérios de correção;
- ★ Propostas;
- ★ Número mínimo de palavras;
- ★ Escopo sequência;
- ★ Outros.

Encaminhar para: [coped.decegep@educacao.sp.gov.br](mailto:coped.decegep@educacao.sp.gov.br)

Colocar no assunto: dúvida (exemplo: Gênero Proposto 6º ano\_Março)



### Leia SP

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

### Intencionalidade pedagógica

Incentivar a leitura por fruição, bem como desenvolver as competências leitoras (compreensão da obra, análise crítica, reflexão e intervenção na realidade) dos

---

estudantes da rede pública do Estado de São Paulo, por meio de uma biblioteca digital interativa.

Ofertar livros de gêneros e temáticas diversas, incluindo *best-sellers* e obras atrativas para o público-alvo, permitindo a livre escolha do estudante. Ao longo da leitura, introduzir recursos de avaliação para mensurar a compreensão, análise e reflexão sobre a obra lida, disponibilizando dados em tempo real para docentes, escola, diretoria e rede.

## **Público-alvo**

**Língua Portuguesa** (Professores e estudantes) - Anos Finais do Ensino Fundamental (Parcial e PEI) .

**Redação e Leitura** (Professores e estudantes)  
Novo Ensino Médio (Parcial e PEI - Diurno e Noturno)  
Novo Ensino Médio com habilitação profissional

## **Principais recursos**

- Acesso ilimitado a aproximadamente 100 títulos selecionados pela SEDUC, a partir de consulta à rede feita em 2022, 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.

- Clubes de leitura em que professores(as) podem acompanhar engajamento, títulos escolhidos pelos estudantes, questões respondidas, corretas ou incorretas.

## **Integração à rotina escolar**

Língua Portuguesa - Anos Finais

- ❖ 6 aulas semanais de Língua Portuguesa;

- ❖ Destas, ao menos 1 aula semanal dedicada à Redação e/ou 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.

### Dúvidas técnicas:

- Acesso CMSP;
- 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, através do telefone **0800 77 000 12** e do link: <https://atendimento.educacao.sp.gov.br/>

### DADOS NECESSÁRIOS PARA ABERTURA DE CHAMADO:

Nome completo do estudante/RA (completo) / UE/Turma/ print da tela/descrever o problema.

Se for uma dúvida em relação a um determinado livro, indicar o nome do livro.

Nome completo do professor/RG/ UE/Turma/ print da tela/descrever o problema.



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

---

## Intencionalidade pedagógica

- Oferecer apoio acadêmico e emocional preparatório para o ENEM e vestibulares;
- Engajamento dos 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;
- Ofertar a chance de realizar simulados e provas anteriores do ENEM e vestibulares para aprendizado sobre a estrutura das avaliações, aprofundando conteúdos abordados nas aulas da formação geral básica;
- Incentivando o ingresso ao Ensino Superior como continuação dos estudos e passo para a realização dos projetos de vida.

## Integração à rotina escolar

O uso da plataforma Me Salva na 3ª série do EM é prevista nas aulas de Aceleração para Vestibular. As aulas desse componente contam com duas metodologias ao longo dos bimestres:

### 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.
- Disponíveis no repositório do CMSP.

### Trilha Aceleração na plataforma Me Salva

- Curadoria de conteúdo (vídeos + exercícios) das quatro áreas do conhecimento mais presentes no ENEM e vestibulares que impactam o desempenho dos estudantes.
- Conteúdos priorizados na “Trilha Aceleração” na plataforma.
- 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](#) com um tutorial de uso como apoio.

---

## **Público alvo**

3ª série do Ensino Médio - Uso nas aulas de Aceleração para Vestibular e nos estudos em casa.

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 que podem ser abordados nas 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.

## **Dúvidas Frequentes**

Pode encontrar respostas para dúvidas frequentes sobre o uso da plataforma [nesse link](#).



Plataforma de estudos personalizado 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 e conversação);
- Permitir que o professor apoie cada estudante de acordo com a sua necessidade de aprendizagem;
- Desenvolver maior autonomia no estudante, através 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;

### **Integração à rotina escolar**

O uso da plataforma EF é previsto nas aulas de inglês do 8º ano à 3ª série do Ensino Médio. As aulas desse componente contam com duas metodologias ao longo do bimestre:

#### **Material Digital para aula espelhada**

- Materiais digitais para guiar o professor no processo de utilização da plataforma para retomada de conteúdos básicos.
- Disponíveis no repositório do CMSP.

- 
- Espelhamento da plataforma em sala de aula e consolidação coletiva de aprendizagem.

### **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 ocorre na alocação de 1 aula por semana para cada uma delas. Sendo assim, caso a turma tenha 2 aulas de inglês por semana, 1 delas será no modelo de aula espelhada e a outra na trilha de estudos no nível de proficiência.

### **Público alvo**

8º ano do Ensino Fundamental a 3ª série do Ensino Médio.

### **Principais recursos**

- Abordagem das quatro habilidades na língua inglesa (Leitura, Escrita, Conversação e Compreensão Auditiva);
- Trilha de aprendizagem personalizada de acordo com o teste de nivelamento 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.

## Dúvidas Frequentes

Você pode encontrar as respostas para dúvidas mais frequentes [nesse link](#). Caso tenha algum erro no acesso, você pode reportá-lo no e-mail [plataformaefsp@ef.com](mailto:plataformaefsp@ef.com).



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 (fluenciômetro)

**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



## **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.

### **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.
- O banco de questões oferta 1 tarefa contendo 2 questões no mínimo 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.

### **Público-alvo**

Ensino Fundamental dos Anos finais

Novo Ensino Médio

Novo Ensino Médio com habilitação profissional