

UNIDADE DE ENSINO:

Cod INEP:

PROFESSOR(A):

Nº Matricula:

Investimento de suporte ao Ensino Remoto**1) Quais os principais indicadores educacionais da sua escola, por nível?**

Indicadores	EF - ANOS INICIAIS		EF - ANOS FINAIS		ENSINO MÉDIO	
	2019	2020	2019	2020	2019	2020
Taxa de aprovação					91,2	96,7
Taxa de reprovação					2,2	0
Taxa de evasão					6,6	3,3
Distorção idade-série					44,2	44,2
IDEB					3,9	
Indicadores	EJA - EF		EJA - EM		EPT	
	2019	2020	2019	2020	2019	2020
Taxa de aprovação						
Taxa de reprovação						
Taxa de evasão						

2) O seu projeto atuará em qual nível de ensino?

Níveis de ensino	SIM	NÃO
EF - ANOS INICIAIS		
EF - ANOS FINAIS		
ENSINO MÉDIO	x	

Modalidade de Ensino	SIM	NÃO
EJA - EF		
EJA - EM		
EPT		

3) O seu projeto pode apoiar a melhoria da escola em que indicador?

Indicadores	SIM	NÃO
Taxa de aprovação	x	
Taxa de reprovação	x	
Taxa de evasão	x	

Indicadores	SIM	NÃO
Distorção idade-série		x
IDEB	x	

4) Desenvolvimento do projeto

Título:	ologia em tempos de pandemia: trabalhando com metodologias ativas no modelo r
Área do conhecimento:	Ciências Humanas e Sociais Aplicadas
Objetivo? (até 1.000 caracteres). Há 859 caractere(s) utilizado(s).	Esse projeto busca tornar as aulas de Sociologia mais atrativas no modelo remoto e ensino híbrido, ampliando a participação dos estudantes das três séries do Ensino Médio nas aulas de Sociologia e aprimorando os processos avaliativos na disciplina, na perspectiva do ensino por competências e habilidades, por meio do uso de metodologias ativas que podem ser trabalhadas com o aporte tecnológico discriminado abaixo, utilizando também como ferramenta e suporte pedagógico o Portal e Aplicativo Estude Em Casa, da SEDUC . Com isso, espera-se alcançar um maior número de estudantes, conduzir as aulas com foco na aprendizagem significativa e, dessa forma, contribuir para a melhoria dos indicadores elencados acima. A ação através da elaboração de mural de artigos sobre a compreensão dos textos de sociologia pelos alunos com temas interdisciplinares diversos.
Atividades a desenvolver (até 3 itens)	sala de aula invertida gamificação aprendizagem entre pares

Número de alunos beneficiados diretamente com o projeto (estimativa)	500
--	-----

5) Equipamentos para aquisição

Detalhamento dos Itens	Quantid.	Valor (R\$)
Wacom One CTL472 - Mesa Digitalizadora, Preto / Vermelho	1	R\$285
Notebook Lenovo ultrafino ideapad S145 i5-8265U, 8gb, 256GB SSD Ge	1	R\$3.999,00
Microfone de lapela By M1	1	R\$110,00
Fone de ouvido on Ear Bluetooth tune 500, JBL, Preto	1	R\$269,00
HD 1 TB Externo Portátil Seagate Expasion USB 3	1	324,75