

ORIENTAÇÕES PARA PROJETOS





PREFEITURA DE SÃO PAULO

PREFEITURA DE SÃO PAULO

Ricardo Nunes

Prefeito

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Fernando Padula

Secretário Municipal de Educação

Maria Sílvia Bacila

Secretária Executiva Pedagógica

Samuel Ralize de Godoy

Secretário Adjunto de Educação

Ronaldo Tenório

Chefe de Gabinete

Sueli Mondini

Chefe da Assessoria de Articulação
das Diretorias Regionais de Educação - DREs

COORDENADORIA PEDAGÓGICA - COPED

Lucimeire Cabral de Santana - Coordenadora

DIVISÃO DE CURRÍCULO - DC

Elisangela Nogueira - Diretora

Adriana Zenezi

Ariana Souza de Santana

Beatriz de Almeida Pagni - estagiária

Daniela Justino do Nascimento

Deborah Barroso Sodré

Eduardo Murakami da Silva

Eva Aparecida dos Santos

Fabiana Bezerra Nogueira

Fabiana Cristina da Luz

Fernanda Depizzol Paes Ferreira

Fernando Sales Vitorino

Gabriel Luiz Maschietto - estagiário

Luana Marganelli Esberard

Luciana Dias Simões

Luciene Aparecida Grisólio Cioffi

Rafael Francelino dos Santos

Rhaely Cristina da Silva - estagiária

Samir Ahmad dos Santos Mustapha

Solange Cristina Corregio

NÚCLEO DE LITERATURA

Academia Estudantil de Letras - AEL

Academia de Letras dos Professores - ALP

Samir Ahmad dos Santos Mustapha

Gabriel Luiz Maschietto - estagiário (revisor)

PROJETO GRÁFICO

CENTRO DE MULTIMEIOS - CM

Ana Rita da Costa - Diretora

NÚCLEO DE CRIAÇÃO E ARTE - NUCA

Açunciara Aizawa Silva

Aline Frederick Santos

Angélica Dadario

Cassiana Paula Cominato

Fernanda Gomes Pacelli

Julia Gonçalves Rizzo - estagiária (Projeto e Diagramação)

Marcos Roberto da Silva Moreira

Raquel Nogueira Janoni - estagiária

Simone Porfirio Mascarenhas

Roberta Cristina Torres da Silva - Revisão textual

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

São Paulo (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria Pedagógica.
Orientações para projetos. – São Paulo : SME / COPED, 2026.
44 p. : il.

Bibliografia

1. Educação e ensino. 2. Projetos educacionais. I. Título.

CDD 371.3



Qualquer parte desta publicação poderá ser compartilhada (cópia e redistribuição do material em qualquer suporte ou formato) e adaptada (remix, transformação e criação a partir do material para fins não comerciais), desde que seja atribuído crédito apropriadamente, indicando quais mudanças foram feitas na obra. Direitos de imagem, de privacidade ou direitos morais podem limitar o uso do material, pois necessitam de autorizações para o uso pretendido.

A Secretaria Municipal de Educação de São Paulo, em conformidade à Lei nº 9.610/1998, reconhece a especial proteção aos direitos autorais, mediante autorização prévia e expressa do detentor da obra. No caso de eventuais desconformidades, reitera o compromisso de diligentemente corrigir inadequações. Consulte material disponibilizado em: educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br

ÀS EDUCADORAS E AOS EDUCADORES DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE SÃO PAULO,

Um projeto educacional reúne diversas atividades que são orientadas para a realização de objetivos específicos. Surge quando os sujeitos de uma Unidade Educacional decidem agir a partir de um problema. A Secretaria Municipal de Educação de São Paulo potencializa diversas possibilidades de realização de projetos educacionais, inclusive para o contraturno dos estudantes e, em alguns casos, como forma de ampliação de jornada dos docentes e/ou como organização de Unidades Educacionais de tempo integral.

Entre as possibilidades, estão destacadas, neste documento, quais são e como organizar estes projetos que envolvem articulação e promoção de leitura literária, o trabalho com diferentes linguagens, fluência digital, uso das tecnologias para o desenvolvimento do pensamento computacional e educação midiática.

Projetos que objetivam ampliar possibilidades de desenvolvimento de aprendizagens relacionadas ao pensamento científico, crítico e criativo e ao protagonismo dos estudantes na perspectiva de uma educação integral, proporcionando novos caminhos e soluções inovadoras na resolução de problemas com responsabilidade, participação e apropriação do território, e que possam garantir o pertencimento e o real sentido de Cidade Educadora.

SUMÁRIO

05 O QUE É E COMO REALIZAR UM PROJETO?

- 06 INTRODUÇÃO
- 07 FASES DE UM PROJETO (CICLO DE VIDA)
- 08 A PRODUÇÃO DO DOCUMENTO
- 10 COM A PALAVRA

11 PROJETOS DE LITERATURA E MEDIAÇÃO DE LEITURA

- 12 CLUBE DE LEITURA
- 14 JOVENS MEDIADORES
- 16 ACADEMIA ESTUDANTIL DE LETRAS - AEL
- 19 SARAU
- 20 SLAM

22 PROJETOS DE TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM

- 23 ALUNO MONITOR
- 26 ROBÓTICA CRIATIVA
- 28 CIRCUITO DAS MINAS

30 PROJETOS DE EDUCAÇÃO PARA A COMUNICAÇÃO

- 31 EDUCOMUNICAÇÃO

37 GRÊMIO ESTUDANTIL

39 ESPORTE E JOGOS DE TABULEIRO

- 40 DIVISÃO DE ESPORTES - DIESP
- 41 PROGRAMA JOGOS DE TABULEIRO

42 REFERÊNCIAS

O QUE É E COMO REALIZAR UM PROJETO?

INTRODUÇÃO

Quando os sujeitos de uma Unidade Educacional planejam construir um projeto educacional, é necessário compreender que essa projeção se forma como uma perspectiva de realizar algo vislumbrando, no futuro, acompanhar os resultados pedagógicos dessa ação. Para tanto, o compromisso em sua execução, bem como a avaliação de todas as etapas nesse percurso, se faz necessário.

Ao pensarmos em um projeto educacional, devemos considerar que são atividades orientadas para a realização de objetivos específicos, têm uma duração finita, com um princípio e um fim bem definidos (que poderá ter continuidade e ampliação no próximo ciclo ou etapa); os recursos disponíveis são previamente delimitados (pessoas, tempo, recursos etc.); surgem, em geral, em função de um problema, uma necessidade, um desafio ou uma oportunidade. Em outras palavras, podemos dizer que é um empreendimento definido para solução de problemas, oportunidades, necessidades, desafios ou interesses do grupo escolar, com a finalidade de planejar, coordenar e executar ações voltadas para a melhoria do processo educacional, em seus diferentes níveis e contextos, demandando planejamento de gestão.

Na área educacional, geralmente os projetos apresentam alto grau de inovação, tanto no que diz respeito ao seu produto, como em seu processo de execução. Para tanto, a implementação é fundamental e é denominada como “gestão” do projeto. Dessa forma, entenderemos por gestão de um projeto a ação, a arte, a técnica, a maneira de gerenciar, controlar ou conduzir etapas e processos do projeto. A ação gerencial vai além da simples execução daquilo que está planejado, pois corrige eventuais desvios em relação ao planejado.

De maneira ampla, a gestão pode introduzir modificações no previsto inicial em função de necessidades observadas durante a sua execução. Tendo como base os três conceitos orientadores do Currículo da Cidade: Educação Integral, Equidade e Educação Inclusiva (São Paulo, 2019, p. 14), um projeto precisa proporcionar experiências educativas que superem a fragmentação e o foco único em conteúdos abstratos mas articulando conhecimentos, capacidades, atitudes, valores, criatividade, curiosidade e a autonomia, o que permite a potencialização das múltiplas dimensões do estudante.

FASES DE UM PROJETO

• Ciclo de Vida

As etapas não ocorrem de forma linear ou sequencial, são processos que ocorrem simultaneamente, a saber:

1. Inicialização - Desenvolvimento de visão geral do projeto

Como o próprio nome diz, é a fase de identificação do problema e da situação geradora, reconhecendo, dentro do contexto escolar, se vale a pena a sua efetivação. Nessa fase, é importante determinar o que o projeto vai realizar e sua abrangência.

2. Planejamento - Definição de objetivos, resultados esperados, recursos, estimativa de custos, prazos

Cabe, nesse momento, refinar e detalhar o escopo do projeto, listando as atividades e tarefas necessárias aos resultados desejados. Além disso, sequenciar as atividades e definir um cronograma, considerando os recursos necessários para cada atividade programada.

3. Execução - Organização, coordenação e direção de equipes

A gestão do projeto precisará organizar e coordenar o trabalho, atribuindo tarefas, resolvendo eventuais conflitos e problemas, além de manter a comunicação efetiva com os envolvidos. Para tanto, é essencial garantir os recursos necessários para o provimento das ações.

4. Acompanhamento - Execução do projeto

O acompanhamento contribui para que os gestores estejam mais próximos das etapas da execução, verificando se não há desvios em relação ao plano de trabalho, adotando, assim, ações para se manter o curso planejado.

5. Encerramento - Avaliação dos resultados do projeto

Ao final do ciclo, a equipe irá verificar, analisar e avaliar os resultados alcançados. Como finalização, é essencial elaborar relatórios finais e publicizar os resultados alcançados. Essa estratégia contribui para consolidar o aprendizado e a formulação de novas propostas.



A PRODUÇÃO DO DOCUMENTO

Definição do Problema

Um dos requisitos mais importantes para o sucesso de um projeto é a definição do problema ou situação geradora e, a partir disso, a elaboração dos objetivos e dos resultados a serem alcançados.

Elaborando a Justificativa do Projeto

Precisa ser bem fundamentada em referenciais teóricos e na legislação vigente. Essa parte do documento fará uma breve apresentação, histórico, descrição do contexto, diagnóstico situacional, dados e informações descritoras da realidade anterior ao projeto, que possam ser utilizadas depois como base de comparação na avaliação dos resultados alcançados.

Definição dos Objetivos do Projeto

É fundamental se definir um propósito, intenção ou fim que se deseja alcançar ao longo de sua realização.

Objetivo Geral

O objetivo geral é uma declaração abrangente que expressa a intenção de resolver o problema ou a necessidade que está descrita na situação geradora do projeto. Assim, expressa a razão de ser do projeto em sua implementação.

Objetivo Específico

O objetivo específico é uma declaração de caráter bem definido sobre o que se pretende realizar para alcançar aquilo que está expresso no objetivo geral.

Estabelecendo os Resultados Esperados do Projeto

Os objetivos têm uma estreita relação com os resultados que se espera alcançar com a realização do projeto. Dificilmente pensamos em um objetivo sem associá-lo a um ou mais resultados que esperamos alcançar.

Avaliação de Projetos

As ações de avaliação são orientadas e conduzidas a partir dos resultados e impactos. O foco da avaliação está na obtenção dos resultados efetivamente alcançados com a implementação do projeto. Ter o diagnóstico da situação inicial servirá de base para avaliação dos resultados obtidos. O registro durante todo o processo é base quantitativa e qualitativa para uma avaliação bem fundamentada.

Encerrando o Projeto

A avaliação servirá de base para o relatório final, auxiliando na divulgação dos resultados do projeto. Esse documento deve ter a colaboração de toda a equipe de trabalho, com as contribuições dos participantes e da equipe gestora, documentando a experiência e os resultados alcançados. Além disso, deve-se constar a transparência na gestão dos recursos, contribuindo para o planejamento das futuras ações pedagógicas. A seguir, indicamos um quadro, elaborado por Moura e Barbosa (2017, p. 51), sobre orientações para professores e escolas, nas atividades de cada fase do projeto.

Atividades típicas de cada fase do ciclo de vida de um projeto

Registros

1. Inicialização - Desenvolvimento de visão geral do produto

- Reconhecer que um projeto vale a pena ser feito.
- Identificar e definir o problema ou a situação geradora.
- Determinar o que o projeto vai realizar.
- Definir a abrangência do projeto.

1. Visão geral do projeto e decisão para seu planejamento.
2. Escopo do projeto.

2. Planejamento - Definição de ações, atividades e tarefas, estimativa de recursos, custos e prazos

- Listar as atividades e tarefas necessárias aos resultados desejados.
- Sequenciar as atividades da maneira mais eficiente possível.
- Definir um cronograma e atribuir recursos a cada atividade.
- Definir procedimentos de acompanhamento e avaliação do projeto.

1. Desdobramento de atividades e tarefas.
2. Cronograma.
3. Indicadores de desempenho.
4. Orçamento.
5. Documento do plano de projeto.

3. Execução - Organização, coordenação e direção

- Organizar, coordenar e atribuir tarefas a cada participante.
- Resolver conflitos e problemas.
- Manter comunicação efetiva com os envolvidos no projeto.
- Garantir o provimento de recursos para realizar o planejamento.

1. Atribuição de tarefas.

4. Acompanhamento - Execução do projeto

- Monitorar a execução e identificar desvios em relação ao plano.
- Adotar ações corretivas para manter o curso planejado.
- Reescalonar atividades do projeto na medida do necessário.
- Adequar recursos disponíveis e/ou abrangência do projeto.

1. Relatórios de progresso e avaliação.
2. Alterações no planejamento.

5. Encerramento - Avaliação dos resultados do projeto

- Listar as atividades e tarefas necessárias aos resultados desejados.
- Elaborar relatórios finais.
- Disseminar os resultados alcançados.
- Consolidar o aprendizado como projeto.
- Formular novas propostas para a continuidade do projeto.

1. Relatórios de avaliação.
2. Resultados alcançados.
3. Portifólio.

Esperamos que o presente caderno possa auxiliar os profissionais da Unidade Educacional a desenvolverem projetos que possam potencializar uma educação equânime, integral e inclusiva.

COM A PALAVRA

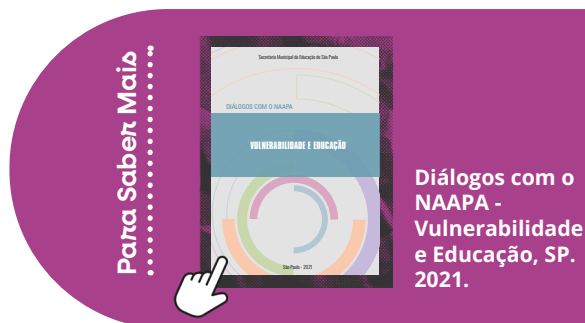
• Núcleo de Apoio e Acompanhamento para Aprendizagem

No documento **“Diálogos com o NAAPA: Vulnerabilidade e Educação”** encontramos as contribuições para pensarmos na importância da inclusão dos estudantes em situação de vulnerabilidade nos projetos oferecidos pelas Unidades: *“Pensar em práticas educacionais inclusivas implica na compreensão da garantia de direito de todos às condições materiais concretas para a efetivação das aprendizagens e desenvolvimento, de modo que a organização do espaço escolar ofereça a todos os estudantes, indiferente de sua condição física, social, emocional, cognitiva, étnica, cultural, de gênero, religiosa ou econômica (São Paulo, 2021, p. 22).*

São práticas inclusivas:

- Conhecer o contexto social dos estudantes, mas não o transformar em fator determinante para as situações de aprendizagem, pois todos são capazes de aprender;
- Investir em atividades desenvolvidas em grupos colaborativos heterogêneos;
- Planejar e desenvolver projetos que envolvam diferentes áreas do conhecimento;
- Compartilhar objetivos, preocupações e necessidades com os docentes que realizam os projetos no contraturno;

Entre outras práticas sugeridas pelo Núcleo ao longo do documento.



PROJETOS DE LITERATURA E MEDIAÇÃO DE LEITURA

CLUBE DE LEITURA

O que é?

Clube de leitura é um espaço-tempo de interação com conteúdo literário, norteador por discussões e produções, a partir das impressões dos participantes sobre os livros lidos. É um projeto que favorece as experiências dos estudantes na direção de sua formação leitora com a qualidade necessária para a vida cidadã, sendo um momento de troca de experiências e construção de uma percepção coletiva sobre os temas abordados.



Foto: SME/Multimeios - Wêrlen Santos

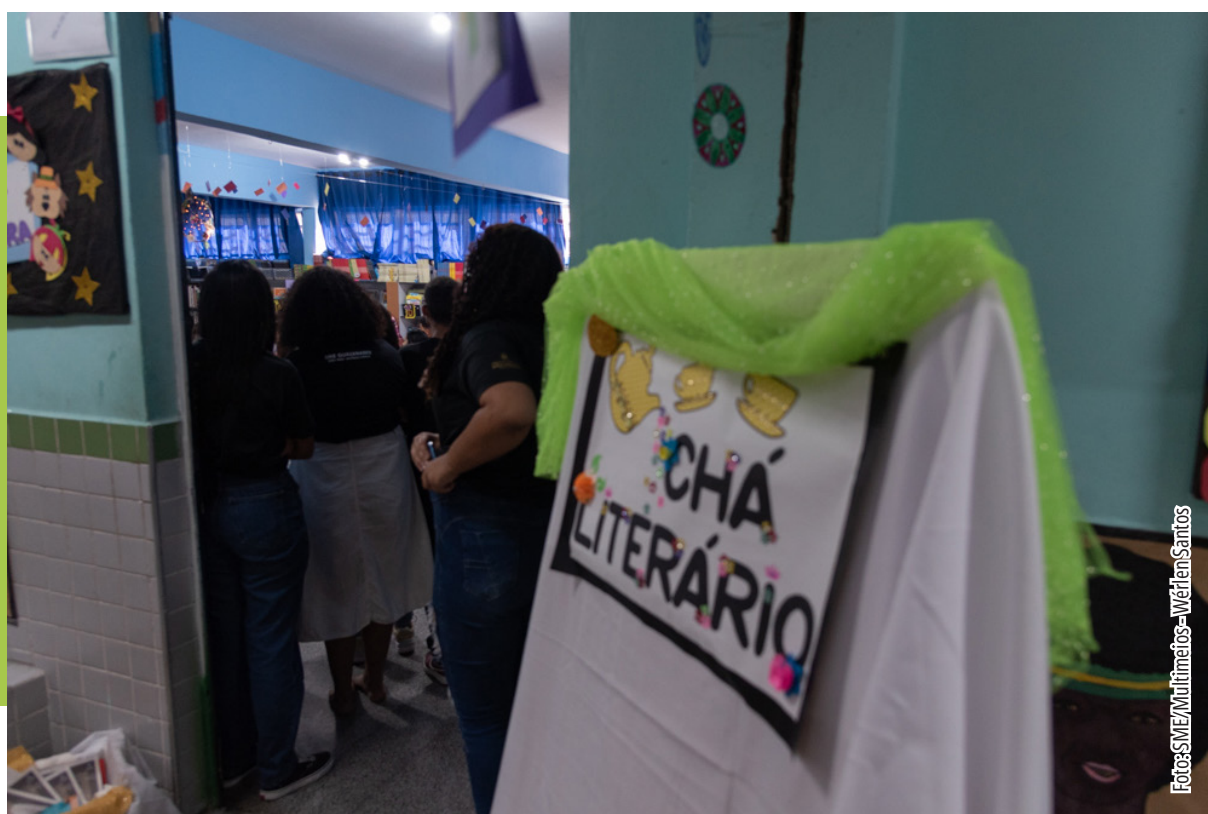
Quem desenvolve?

O projeto pode ser realizado em Escolas Municipais da Rede Municipal de Ensino, que mantêm o Ensino Fundamental e o Ensino Médio (EMEFs, EMEFMs, EMEBs), tendo um Professor Orientador de Sala de Leitura — POSL como responsável. O projeto pode ser desenvolvido para complementação de jornada em escolas do Programa São Paulo Integral ou Projeto Mais Educação.

Quais os objetivos do projeto?

O Clube de Leitura tem como objetivo favorecer o desenvolvimento de vários comportamentos leitores, possibilitando um real intercâmbio de experiências leitoras:

- aprender a selecionar o que ler;
- explicitar critérios de seleção;
- ler com diferentes propósitos;
- recomendar uma obra a outros;
- confrontar interpretações sobre um mesmo texto;
- evocar outros textos a partir do texto lido etc.



Como colocar em prática?

- I. Apresentar o projeto para aprovação do Conselho de Escola; se Mais Educação, sistematizar de acordo com o art. 27 da Portaria nº 5930 - SME, de 14 de outubro de 2013. Se complementação de Jornada, deverá constar no plano de trabalho de acordo com a Instrução Normativa SME nº 51/2021;

II. Encaminhar o projeto para análise da Supervisão e homologação do Diretor Regional;

III. Acessar o ambiente virtual de formação e registro do processo indicado por SAEL/SME;

IV. Compartilhar o resultado/produto final do projeto.

Não existem regras definidas para a realização de um Clube de Leitura, pois elas são decididas de acordo com a especificidade, a dinâmica e os objetivos de cada grupo. Recomenda-se que a quantidade de participantes possa qualificar a discussão dos assuntos propostos, de forma que o número de pessoas nos encontros permita que todos expressem sua opinião sobre o texto literário em discussão. Os gêneros literários são de livre escolha do grupo, podendo ser contos, crônicas, romances, fábulas, histórias infantis ou quadrinhos.



Foto: SME/Multimeios - Wérlen Santos

JOVENS MEDIADORES

O Que é?

O projeto promove simultaneamente a formação dos jovens leitores e o seu protagonismo na constituição da comunidade de leitores; foi instituído pela [Portaria nº 4359 de 16/07/2014](#). Os estudantes Jovens Mediadores de Leitura atuam fazendo leituras para os estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental, na própria Unidade, como também nas ações de mediação de leitura em outros espaços e equipamentos do entorno, como: CEIs, EMEIs, asilos, posto de saúde, casas de moradores da comunidade.



Quem desenvolve?

Escolas Municipais da Rede Municipal de Ensino, que mantêm o Ensino Fundamental e Ensino Médio (EMEFs, EMEFMs, EMEBS), tendo um POSL como responsável. O projeto pode ser desenvolvido para complementação de jornada em escolas do Programa São Paulo Integral ou Projeto Mais Educação.

Quais os objetivos do projeto?

- Refletir sobre as práticas desenvolvidas pelos Professores Orientadores de Sala de Leitura, por meio de rotinas educativas, de modo a desenvolver a capacidade e a competência leitora dos educandos e da comunidade;
- Possibilitar a vivência de adolescentes em projetos de mediação de leitura, de modo a aprimorar o desenvolvimento da sua competência leitora e a dos educandos envolvidos;
- Contribuir para o desenvolvimento do trabalho de integração entre as diferentes áreas de conhecimento que compõem o currículo.

Como colocar em prática?

- I. Apresentar o projeto para aprovação do Conselho de Escola; se Mais Educação, sistematizar de acordo com o art. 27 da Portaria 5930, - SME, de 14 de outubro de 2013. Se complementação de Jornada do POSL, deverá constar no plano de trabalho de acordo com a Instrução Normativa SME nº 51/2021;
- II. Encaminhar o projeto para análise da Supervisão e homologação do Diretor Regional;
- III. Acessar o ambiente virtual de formação e registro do processo indicado por SAEL/SME;
- IV. Compartilhar o resultado/produto final do projeto.

Para Saber Mais



Página do SAEL
no Portal da
Secretaria
Municipal de
Educação

ACADEMIA ESTUDANTIL DE LETRAS - AEL

O Que é?

Como o nome sugere, trata-se de uma Academia de Letras, adaptada para o público estudantil. Configura-se em espaço-tempo de leitura que explora a função humanizadora da literatura, sensibilizando, provocando reflexões e favorecendo o exercício do protagonismo infantojuvenil e adulto por meio de estratégias pedagógicas de motivação prazerosa, que apresentem resultados positivos de transformação da vida dos educandos. As atividades de teatro, também desenvolvidas no projeto, promovem outras formas de expressão para os gêneros literários trabalhados, permitindo que os estudantes expressem a literatura de forma adaptada pelas artes visuais, dança, música e artes cênicas.



Em quais Unidades Educacionais pode-se desenvolver o projeto AEL?

EMEFs, EMEFMs, EMEBS e CIEJAs da Rede Municipal de Ensino de São Paulo.

Quais professores da Unidade Educacional podem atuar como coordenadores dos estudos literários e/ou coordenadores das atividades de teatro?

Não há restrição alguma. Todos os professores podem atuar como coordenadores do Projeto AEL, sendo ou não Professores Orientadores de Sala de Leitura, professores ou não de Língua Portuguesa. Os POSLs poderão desenvolver o projeto como complementação de jornada.

A AEL sempre será realizada no contraturno, e, no caso de outros professores que não POSL, fazendo jus a TEX e JEX, conforme consta da Portaria nº 5.296/15. Igualmente, a habilitação em Artes Cênicas não é prerrogativa para desenvolver o Projeto AEL como Coordenador das Atividades de Teatro.

Essa concessão está explícita na Portaria nº 3.552, de 10/05/2016, que altera o altera o § 8º e o §12, da Portaria nº 5.296/15.

Quais são os procedimentos para a implantação do projeto AEL nas escolas?

- Apresentar o projeto para aprovação do Conselho de Escola, se Mais Educação, sistematizar de acordo com o art. 27 da Portaria nº 5.930/13 – SME, de 14 de outubro de 2013. Se complementação de Jornada do POSL, deverá constar no plano de trabalho de acordo com a Instrução Normativa SME nº 51/2021;
- Encaminhar o Pprojeto para análise da Supervisão e homologação do Diretor Regional, elaborado à luz da Portaria nº 5.296/15;
- Escolher o nome do Patrono da nova Academia Estudantil de Letras.

Receber os estudantes inscritos para o primeiro encontro de estudos literários e, concomitantemente, iniciar as atividades de teatro, com os mesmos estudantes que, em número nunca inferior a 15 por turma, passam a compor a “Relação de Acadêmicos”.

Quais atividades são desenvolvidas nos encontros literários e nas aulas de teatro?

Nos encontros literários, os estudantes são repertoriados pelo Coordenador de Estudos Literários, que promove a escolha de um autor da literatura para que representem na AEL e se tornem titulares da cadeira literária, tomando posse, em solenidade organizada de acordo com a Portaria nº 5.296/15. Nos encontros com o Coordenador das Atividades de Teatro, os estudantes realizam dinâmicas, interpretam textos, fazem adaptações de obras literárias para o palco e se

preparam para a Festa de Fundação, Festa Anual de Posse, Seminários internos e externos, Semana de Arte Moderna da AEL e apresentações culturais.

Como a comunidade participa das atividades realizadas no projeto?

O “Chá Literário” e o “Seminário Mensal” são atividades pontuais, que contam com a presença da comunidade. Sempre que possível, a família dos acadêmicos é convidada para participar dos eventos promovidos pela AEL. As “saídas culturais” são atividades realizadas no projeto, com a finalidade de oportunizar e favorecer o acesso incondicional à cultura, em sua diversidade, aos estudantes, como consta na Portaria nº 5.296/15.

Como são organizadas as turmas no projeto AEL?

De maneira geral, baseada na divisão em ciclos, da SME:

- Ciclo de Alfabetização: turmas heterogêneas, do 1º, 2º e 3º anos, do Ensino Fundamental, compõem a turma de “Membros Principiantes”, dentro da dinâmica do Projeto AEL;
- Ciclo Interdisciplinar: turmas heterogêneas, do 4º, 5º e 6º anos, do Ensino Fundamental, compõem a turma de “Membros Correspondentes” e/ou “Suplentes”, dentro da dinâmica do Projeto AEL;
- Ciclo Autoral: turmas heterogêneas, do 7º, 8º e 9º anos, do Ensino Fundamental, compõem a turma de “Membros Titulares”, dentro da dinâmica do Projeto AEL.

Para Saber Mais



Página do AEL no
Portal da Secretaria
Municipal de Educação

SARAU

O que é?

O sarau é uma manifestação cultural que reúne pessoas em torno de diversas expressões artísticas, como literatura, música, poesia, dança e teatro. Tradicionalmente, os saraus são espaços para troca de ideias, leitura de textos, recitação de poesias e apresentações artísticas, promovendo a interação e a participação ativa dos envolvidos.



No contexto escolar, o sarau tem um potencial transformador ao proporcionar um ambiente de compartilhamento e inclusão, no qual os estudantes podem expressar suas percepções e criações artísticas. O projeto de sarau na escola tem como objetivos principais:

- I. Incentivar a leitura e a produção literária de forma colaborativa, por meio de expressões artísticas diversificadas;
- II. Desenvolver habilidades de expressão oral e escrita, por meio da leitura, interpretação e apresentação de textos
- III. Fortalecer a autoestima dos estudantes, ao possibilitar a apresentação de suas produções em um ambiente acolhedor;
- IV. Promover o respeito à diversidade cultural e social, por meio da valorização das diferenças presentes na comunidade escolar;
- V. Criar uma cultura de participação contínua, na qual o sarau se torne parte do calendário escolar anual, engajando todos os membros da comunidade.

SLAM

O Que é?

O slam é uma competição performática de poesia oral em que os participantes recitam poemas autorais, muitas vezes abordando temas sociais, políticos e culturais. Criado nos Estados Unidos na década de 1980, o slam foi pensado como uma forma de democratizar a poesia e levá-la para o público de maneira acessível e envolvente. Em um slam, a performance é tão importante quanto o conteúdo do poema, e os participantes competem por pontuações atribuídas por jurados escolhidos no público. No ambiente escolar, o slam não se trata apenas de competição, mas de uma poderosa ferramenta de expressão artística e reflexão crítica, que permite aos estudantes abordar temas significativos para suas vidas e para a sociedade, como racismo, desigualdade, direitos humanos e identidade.

O Slam contribui para a formação do leitor literário ao introduzir os jovens à poesia contemporânea de uma maneira dinâmica e acessível. Participar de slams apresenta aos estudantes uma variedade de estilos e formas de escrita, e incentiva a leitura de poetas e autores de diversas origens.



Fotos: SME/Multimeios-Wayne Teigon



PROJETOS DE TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM

ALUNO-MONITOR

O Que é?

Instituído como Programa pela Portaria nº 1.997, de 19 de março de 2009, Aluno-Monitor, apoiado pela área de Tecnologias para Aprendizagem – TPA, tem caráter pedagógico-educacional integradas ao Currículo e aos princípios para o trabalho com tecnologias para as aprendizagens dos estudantes da RME: Cultura Digital, protagonismo, autonomia, inventividade, colaboração, pensamento reflexivo e informação como construção do conhecimento. Visa potencializar, em especial, as ações protagonistas dos estudantes na escola, a partir das produções midiáticas e comunicacionais e pela produção de tecnologias que favoreçam positivamente intervenções sociais e territoriais e, nesse sentido, podem ser lançados temas específicos anualmente pelo DC/TPA-SME. Há formação oferecida aos professores responsáveis e indicação de um espaço virtual específico para registro e trocas das ações desenvolvidas. O Aluno-Monitor contribui com o Professor Orientador de Educação Digital – POED e professores das diferentes áreas de conhecimento, no uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC, com suas turmas/ classes, em horário regular de aulas dos estudantes e em horário anterior ou posterior ao do aluno-monitor.

Quem desenvolve?

Escolas Municipais da Rede Municipal de Ensino, que mantêm o Ensino Fundamental e Ensino Médio (EMEFs, EMEFMs, EMEBS) e os Centros Integrados de Educação de Jovens e Adultos – CIEJAs, tendo um POED como responsável.

Quais os objetivos do projeto?

- Formar alunos monitores para atuarem no desenvolvimento de projetos de enriquecimento do currículo nas Unidades Educacionais da Rede Municipal de Ensino;
- Estimular o trabalho colaborativo;

- Trabalhar com diferentes linguagens;
- Desenvolver a fluência digital;
- Utilizar as tecnologias para o desenvolvimento do pensamento computacional e da educação midiática;
- Promover a comunicação entre as escolas da rede pública de Ensino Fundamental e Médio.



O aluno-monitor participa de uma formação anual por meio de encontros semanais com o POED e o grupo de monitoria para elaboração de pautas, orientações sobre o papel de cada um em relação ao grupo e aos demais estudantes da sala, corresponsabilidades, estudo, pesquisa, comunicação e publicação na internet, participação no ambiente virtual de aprendizagem onde o projeto é desenvolvido com todas as escolas da Rede. A função do aluno-monitor não é simplesmente executar tarefas repassadas pelo POED, mas colaborar nas ações promovidas no laboratório de Educação Digital para o desenvolvimento de um projeto anual de colaboração e interação em ambientes virtuais de aprendizagem. E essas ações não se restringem à execução das atividades; começam pela construção da parceria entre o monitor e o POED, desde a elaboração do planejamento até a avaliação.

O monitor não está em aula no momento da monitoria e não tem atuação como um professor. Ele contribui de forma decisiva com seus conhecimentos de tecnologia para fazer a ligação entre estudantes da escola e o projeto. Com esse papel, o aluno-monitor torna-se o elo entre os POED, docentes e estudantes, contribuindo assim com a inclusão da escola na cultura digital e o desenvolvimento de habilidades para pesquisar, comunicar e publicar na Internet.

Como colocar em prática?

- I. Apresentar o projeto para aprovação do Conselho de Escola; se Mais Educação, sistematizar de acordo com o art. 27 da portaria nº 5.930/13 - SME, de 14 de outubro de 2013;
- II. Se complementação de Jornada do POED, deverá constar no plano de trabalho de acordo com a Instrução Normativa SME nº 52/2021;
- III. Encaminhar o projeto para análise da Supervisão e homologação do Diretor Regional;
- IV. Acessar o ambiente virtual de formação e registro do processo indicado por TPA/SME;
- V. Participar da comunidade virtual das escolas participantes do projeto;
- VI. Compartilhar o resultado/produto final do projeto.

Para Saber Mais



Página no Portal da
Secretaria Municipal
de Educação
- TPA Aluno Monitor

ROBÓTICA CRIATIVA

O que é?

Instituído como Programa pela Portaria nº 8.699, de 30 de dezembro de 2016, a Robótica Criativa valoriza o aspecto lúdico e criativo, e incentiva a utilização das tecnologias a partir de experiências de aprendizagens. A robótica poderá proporcionar o desenvolvimento de habilidades ligadas à lógica, programação e noções espaciais, emocionais e sociais, assim como pode também favorecer o olhar mais próximo do território ao propor construções autorais para resolução de problemas de forma inovadora e responsiva.



Foto: SME/Multimeios - Eder Lucas

Quem desenvolve?

O projeto pode ser realizado nas Escolas de Ensino Fundamental – EMEFs, nas escolas de Ensino Fundamental e Médio - EMEFMs, nas escolas de Educação Bilíngue para Surdos - EMEBS e nos Centros Integrados de Educação de Jovens e Adultos – CIEJAs, tendo um professor de qualquer área do conhecimento como responsável.

Quais os objetivos do projeto?

- Disseminar a utilização da Robótica e linguagem de programação como ferramentas de experimentação e construção do conhecimento;
- Oportunizar aos estudantes o desenvolvimento de capacidades ligadas à lógica, noção espacial, pensamento matemático, colaboração, trabalho em grupo e habilidades motoras;
- Organizar e orientar o planejamento de projetos interdisciplinares;
- Fortalecer ações protagonistas dos estudantes, com estímulo à liberdade de criação e tomada de decisões;
- Fortalecer a Unidade Educacional como espaço de criação e recriação de cultura digital.

Como colocar em prática?

- I. Apresentar o projeto para aprovação do Conselho de Escola, se Mais Educação, sistematizar de acordo com o art. 27 da Portaria nº 5.930/13 - SME, de 14 de outubro de 2013. Se complementação de Jornada do POED, deverá constar no plano de trabalho de acordo com a Instrução Normativa SME nº 52/2021;
- II. Encaminhar o projeto para análise da Supervisão e homologação do Diretor Regional;
- III. Acessar o ambiente virtual de formação e registro do processo indicado por TPA/SME;
- IV. Participar da comunidade virtual das escolas participantes do projeto;
- V. Compartilhar o resultado/produto final do projeto.

Para Saber Mais



Página de TPA no
Portal da Secretaria
Municipal de Educação
- Robótica Criativa

CIRCUITO DAS MINAS

O que é?

O projeto pode ser realizado nas Escolas de Ensino Fundamental – EMEFs, nas escolas de Ensino Fundamental e Médio - EMEFMs, nas escolas de Educação Bilíngue para Surdos - EMEBS e nos Centros Integrados de Educação de Jovens e Adultos – CIEJAs.

As primeiras iniciativas de formação foram voltadas para as POEDs objetivando subsidiar as professoras de tecnologia para o trabalho com linguagem de programação, robótica, internet das coisas, a fim de fortalecer mais mulheres no trabalho com a tecnologia. Porém, o projeto pode ser realizado por todos os professores e professoras que se interessem em promover uma educação equitativa na área de Tecnologias Para Aprendizagem e Educação Digital.



Foto: SME/Multimídia - Vêrian Santos

Quem desenvolve?



O Circuito das Minas é um projeto que reúne diferentes áreas do conhecimento, com o objetivo de incentivar as meninas a participarem de atividades relacionadas à tecnologia.

A proposta é criar um espaço onde elas possam ouvir, expressar suas ideias e se sentir acolhidas, promovendo uma maior presença feminina na área de tecnologia.

Dessa forma, queremos ajudar a aumentar a confiança delas e despertar o interesse pela área tecnológica, que ainda enfrenta muita desigualdade de gênero.

Quais os objetivos do projeto?



- Incentivar a ampliação da participação feminina na área STEAM (ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática).
- Relacionar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, especialmente a ODS 5, que trata da igualdade de gênero.
- Fomentar a autoria e promover a igualdade de gênero tanto no acesso quanto na produção de tecnologias. Além disso, desenvolver soluções e habilidades para a resolução de problemas, trabalhando com os eixos do Currículo da Cidade relacionados às tecnologias para aprendizagem (programação, letramento digital e tecnologias de informação e comunicação).

Anualmente, é oferecido um curso optativo para interessados em desenvolver o projeto, assim como iniciativas de ampliação da participação das mulheres na ciência e tecnologia.

Como colocar em prática?



- I. Apresentar o projeto para aprovação do Conselho de Escola, se Mais Educação, sistematizar de acordo com o Art. 27 da Portaria nº 5.930/13 - SME, de 14 de outubro de 2013. Se complementação de Jornada do POED, deverá constar no plano de trabalho de acordo com a Instrução Normativa SME nº 52/2021;

- II. Encaminhar o projeto para análise da Supervisão e homologação do Diretor Regional;
- III. Acessar o ambiente virtual de formação e registro do processo indicado por TPA/SME;
- IV. Participar da comunidade virtual das escolas participantes do projeto;
- V. Compartilhar o resultado/produto final do projeto.

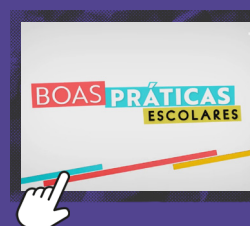


Foto: SME/Multimeios - Eder/Lucas

Para Saber Mais
.....



Página no Portal da
Secretaria Municipal
de Educação
- TPA, Circuito das Minas



Programas Boas
Práticas Escolares



PROJETOS DE EDUCAÇÃO PARA A COMUNICAÇÃO

EDUCOMUNICAÇÃO

• Educação para a comunicação

O Que é?

Educomunicação é o conjunto de ações destinadas a criar e a desenvolver ecossistemas comunicativos abertos e criativos em espaços culturais, midiáticos e educativos formais, não formais e informais, mediados pelas linguagens e processos da comunicação e/ou das artes, bem como pelas tecnologias da informação e comunicação, garantindo as condições para a aprendizagem e o exercício da liberdade de expressão. O Núcleo de Educomunicação coordena ações formativas que visam apoiar, desenvolver e subsidiar o currículo por meio das linguagens de comunicação e promover o desenvolvimento de projetos de Educomunicação.

O que pode ser desenvolvido nos Projetos de Educomunicação?

- Agências de Notícias para gestão da comunicação nas escolas;
- Produções dos estudantes pelos canais de (comunicação site, blogs, redes sociais, eventos regionais etc.);
- Pesquisa e integração de tecnologias digitais aos processos de formação e desenvolvimento de projetos e ações pedagógicas;
- Organização e participação em eventos sobre a temática na Cidade de São Paulo.

Quais os objetivos dos projetos?

- Incentivar o protagonismo estudantil pela e com a comunicação;
- Desenvolver ações pedagógicas com foco na transdisciplinaridade;
- Desenvolver a autonomia e a colaboração;
- Formar para a leitura crítica da mídia;

- Promover a autoria;
- Desenvolver competências para o uso das TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação).

Quais são as linguagens abordadas em Projetos de Educomunicação?

- Impressa (boletim informativo, jornal impresso, jornal mural, jornal comunitário, revista, fanzine, história em quadrinhos e fotografia);
- Radiofônica e televisiva (rádio escolar, webrádio e TV escolar);
- Audiovisual (cinema, vídeo, cineclube e stopmotion);
- Digital (blog, podcast e redes sociais, além de outras formas de comunicação que acompanhem a evolução tecnológica).

Para o desenvolvimento dos projetos e das atividades pedagógicas, as Unidades Educacionais podem fazer uso de tecnologias digitais, softwares livres e recursos educacionais abertos. A elaboração e a veiculação das produções são articuladas ao currículo a partir do universo cultural e social dos estudantes.

Quais são os públicos atendidos em Projetos de Educomunicação?

Toda a Rede: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, CECIs (Centros de Educação e Cultura Indígena), CIEJAs (Centros de Integração e Educação de Jovens e Adultos), EMEBS (Escolas Municipais de Educação Bilíngue para Surdos).

Imprensa Jovem

Criado em 2005, o **Imprensa Jovem** é um projeto desenvolvido em mais de 300 escolas! Por meio da produção jornalística multimídia, os estudantes ampliam canais de comunicação da escola com a sua comunidade. No processo de produção, estudantes repórteres criam pautas de interesse, realizam pesquisa e editam os conteúdos. Desenvolvem, de maneira autônoma e colaborativa, suas habilidades críticas e criativas. As coberturas são compartilhadas por meio de blogs, rádios virtuais, canais no Youtube e páginas no Facebook,

entre outras mídias sociais. Dessa forma, as agências de notícias formadas pelos estudantes potencializam os recursos de comunicação disponíveis em favor destes repórteres estudantis, em uma proposta de comunicação horizontal, sem hierarquias, livre e democrática.



Rádio Escola

Proposta prevê o desenvolvimento de radioescolas no pátio durante o intervalo escolar, podcast, radionovela entre outras modalidades que façam uso da linguagem radiofônica.

Cinema e Cineclube

Proposta prevê a criação de cineclubes com difusão de conteúdos cinematográficos para todas faixas etárias da educação básica, visando promover a leitura e a reflexão crítica. O projeto possibilita a ampliação de repertório sobre Cinema Brasileiro, Cinema Negro, Socioambiental, Educação em Direitos Humanos, Infância e Audiovisual.

Produção Audiovisual

Proposta prevê o desenvolvimento da produção de curtas-metragem, filme formato Minuto, microSsérie, filme 1 plano, animação em stop motion e outros formatos, criação de roteiros, TV Educativa, realização de festivais estudantis de cinema. Possibilita o aprimoramento das competências com as tecnologias digitais e promove a criatividade.

Jornal Escolar

Proposta prevê o desenvolvimento de jornais comunitários impressos on-line, boletins, tabloides e leitura de periódicos impressos ou on-line. Além de potencializar a competência

leitora, o projeto promove desenvolvimento da escrita, da competência para um leitor crítico da mídia.

Jornal Mural

Proposta prevê a criação de canal de comunicação visual na escola. Os conteúdos poderão ser desenvolvidos em formato mural alocados no pátio escolar, corredores, entrada da escola, sala de aula. Em formato digital, podem ser desenvolvidos em tela LCD (ex.: TV ônibus, Metrô). O projeto contribui para comunicação da escola com sua comunidade.

Revista Escolar

Proposta prevê a criação de revista impressa ou digital com conteúdos desenvolvidos a partir de reportagens, conteúdos educacionais, de interesse dos estudantes. Integram a revista textos jornalísticos, crônicas, entrevistas, poesia, divulgações, história em quadrinhos. O projeto potencializa a colaboração e o desenvolvimento da expressão criativa alinhada à produção de mídia dos estudantes para os estudantes.

História em Quadrinhos

Proposta prevê a criação e leitura de histórias em quadrinhos, mangás, tiras, fotonovela em formato impresso ou digital. O propósito do projeto é potencializar a criatividade, a interculturalidade, a interdisciplinaridade, a leitura crítica da mídia e as competências leitora e escritora.

Fanzine

Proposta prevê a criação de revistas ou boletins autorais no formato impresso. É um projeto que potencializa o trabalho coletivo, com propósito de tratar de assuntos alinhados aos interesses do mundo dos estudantes e à criatividade. A ideia é proporcionar uma publicação produzida totalmente de forma artesanal, com textos, desenhos e colagens.

Leitura crítica da Mídia

Desinformação e fake news

Proposta prevê a criação de projetos para checagem de notícias falsas (Fact – Checking) integradas às agências de Notícias Imprensa Jovem. O projeto prevê o desenvolvimento da competência para leitura crítica, pesquisa de conteúdo em diversos suportes e linguagens e a alfabetização midiática informacional.

Fotografia

Os projetos de fotografia devem ser concebidos como processos de expressão, investigação e participação, nos quais os estudantes assumem o papel de autores e produtores de sentido sobre seus territórios e vivências. Mais



do que aprender técnicas de registro de imagem, é fundamental promover a leitura crítica das imagens, discutindo enquadramento, luz, narrativa, intencionalidade e ética no uso e circulação das fotografias. O desenvolvimento do projeto pode envolver saídas fotográficas pelo entorno da escola, produção de ensaios temáticos (como identidade, comunidade, meio ambiente e cultura local), além da curadoria coletiva e socialização das produções em exposições físicas ou digitais.

Blog e Mídias Sociais

A proposta prevê a criação de conteúdos para blogs e redes sociais, com ênfase em peças imagéticas, como cards, infográficos e memes, além de postagens verbais, a partir de conhecimentos de webwriting. O projeto incentiva a apropriação crítica e criativa de recursos digitais para a autoexpressão e mobilização da comunidade escolar, a partir das mídias, para temas sociais relevantes.

Arte e Videoperformance

Proposta prevê a expressão cultural e artística do estudante por meio do audiovisual. O projeto une teatro, fotografia, música, audiovisual à arte e sua história. As produções desenvolvidas pelos participantes expressam seus sentimentos, sua empatia e visão de mundo. Todos os projetos dispõem de formações.

Cadastramento para consultoria técnica dos projetos:

O cadastramento do projeto é importante e vital para apoiar o acompanhamento e

assistência pedagógica da equipe do Núcleo de Educomunicação, além de permitir uma melhor divulgação do projeto e garantir a certificação dos professores e estudantes.

Para cadastrar sua iniciativa, acesse o site:

Núcleo de Educomunicação:

<https://educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/educunicacao/>

Equipamentos e acessórios para desenvolver seus projetos:

Os recursos para desenvolver os projetos de Educomunicação são, em geral, multiuso, ou seja, podem ser utilizados em outras ações que demandem comunicação da escola com a comunidade. Segue a relação dos principais equipamentos:

Áudio e Som

- Mesa de som de 6 a 10 canais estéreo;
- Microfones SM58;

Microfones condensadores para:

- conexão em computador ou filmadora;
- Pedestal de mesa para microfone;
- Gravador digital;
- Caixa de som ativa (mínimo 150 watts);
- Caixa de som passivo (mínimo 150 watts);
- Tripé de caixa ativa e passiva;
- Cabos e conexões.

Foto e vídeo

- Câmera filmadora entrada de microfone;
- Máquina fotográfica digital;
- Tripé de câmera e ou máquina fotográfica;
- Iluminação com tripé.

Informatizados

- Computador;
- Tablet;
- Internet.

O Laboratório de Educação Digital (Sala de Informática Educativa) e o celular são recursos que podem apoiar o desenvolvimento dos projetos. O Núcleo de Educomunicação está à disposição para oferecer consultoria técnica pedagógica às escolas.

Equipamentos e acessórios para desenvolver seus projetos

O site do Núcleo de Educomunicação possui diversos serviços que poderão apoiá-lo na criação, no desenvolvimento e na consultoria técnica para o seu projeto. Dispõe de programação de oferta de cursos, palestras, Aulões e oficinas o ano inteiro, com materiais de apoio na Mideoteca do site, servindo às diversas propostas educacionais que desejar desenvolver em sua escola. Espaço de divulgação de boas práticas desenvolvidas pelos estudantes e seus professores também está disponível para acesso. Acesse agora o site do Núcleo de Educomunicação e, se tem um projeto, não deixe de cadastrar, e estamos também em

todas as Redes Sociais. Siga-nos no Facebook, Instagram, YouTube e Spotify.



Para Saber Mais



Página no Portal da
Secretaria Municipal
da Educação
- Educomunicação

GRÊMIO ESTUDANTIL

GRÊMIO ESTUDANTIL

O Que é?

O Grêmio Estudantil é a entidade que representa todos os estudantes de uma escola e funciona de forma autônoma, conforme o Decreto Municipal nº 58.840/2019. Ele tem um papel essencial na vida escolar, atuando como ponte entre os estudantes e toda a comunidade escolar. Também é responsável por organizar atividades e projetos que valorizem a participação dos estudantes e fortaleçam a convivência respeitosa com a comunidade.



A Rede Municipal de Ensino de São Paulo conta com 628 Grêmios Estudantis, totalizando 100% das escolas de Ensino Fundamental, como EMEFs, EMEBS, CIEJAs e EMEFMs. Todos os anos, como marca do protagonismo juvenil desde 2019,

acontecem encontros regionais que reúnem mais de 7.000 estudantes em seus territórios. Além disso, há o Encontro Municipal dos Grêmios Estudantis, que acontece no final do ano e reúne estudantes gremistas e seus orientadores.



Para Saber Mais



Página no Portal da
Secretaria Municipal
de Educação
- Grêmio Estudantil



ESPORTES E JOGOS DE TABULEIRO

O Que é?

A DIESP tem a função de formular, implementar, acompanhar e avaliar programas e projetos relacionados a movimento humano, esporte, dança, ginástica, jogos e brincadeiras. As ações de formação e desenvolvimento da cultura esportiva são realizadas para estudantes, profissionais da SME e comunidade dos CEUs.

São realizadas as ações:

- Olimpíadas Estudantis
- Festival Paralímpico
- Circuito Kids
- Interceus
- Competições de jogos de tabuleiros

Para Saber Mais



Página no Portal da
Secretaria Municipal
de Educação
- COCEU

PROGRAMA JOGOS DE TABULEIRO

O Que é?

O Programa Jogos de Tabuleiro – PJT foi oficializado na Rede Municipal de Ensino – RME com a [Portaria nº 7.240](#), de 21/10/2016, que instituiu diversas ações pedagógicas com os quatro jogos mais representativos dos grandes continentes: Mancala Awelé (África), Go (Ásia), Jogo da Onça (América) e Xadrez (Europa).

Mas, na prática, o trabalho com Jogos de Tabuleiro na RME foi iniciado muito antes, mais precisamente em 1994, com o Projeto Xadrez Movimento Educativo, que ofereceu formações e atividades para um grupo limitado de

Unidades Educacionais – UEs. Ano após ano, o projeto foi crescendo, implementando inovações e atingindo um número

cada vez maior de educadores e estudantes. Em 2010, foram iniciadas as “formações para formadores”, em que muitos educadores tornaram-se multiplicadores em suas Diretorias Regionais de

Educação – DREs. Com a chegada dos outros três jogos, em 2016, a estrutura de sucesso do Xadrez foi mantida: formação para formadores na SME; formações regionais ministradas pelos educadores; festivais regionais e municipais para os estudantes.



Acervo do Memorial da Educação Municipal



Acervo do Memorial da Educação Municipal



Acervo do Memorial da Educação Municipal

Para Saber Mais



Página no Portal da
Secretaria Municipal
de Educação
- Jogos de Tabuleiro

REFERÊNCIAS

MOURA, D. G.; BARBOSA, E. F. **Trabalhando com projetos**: planejamento e gestão de projetos educacionais. 6. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2017.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Portaria nº 1997, de 19 de março de 2009. Institui o Programa Aluno-Monitor nas Unidades Escolares da Rede Municipal de Ensino, que especifica, e dá outras providências. **Diário Oficial Cidade de São Paulo**, ano 54, n. 53, p. 10, 20 out. 2009.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Portaria 5.930/13 - SME, de 14 de outubro de 2013. Regulamenta o Decreto nº 54.452, de 10/10/13, que institui, na Secretaria Municipal de Educação, o Programa de Reorganização Curricular e Administrativa, Ampliação e Fortalecimento da Rede Municipal de Ensino de São Paulo - Mais Educação São Paulo. **Diário Oficial Cidade de São Paulo**, ano 58, n. 196, 15 out. 2013.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Portaria nº 4.359, de 16 de julho de 2014. Institui o Projeto •AdoLêSer• nas Salas de Leitura das Unidades Educacionais da Rede Municipal de Ensino, integrando o Programa Mais Educação - São Paulo e dá outras providências. **Diário Oficial Cidade de São Paulo**, ano 59, n. 141, 2014.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Portaria nº 5.296, de 14 de agosto de 2015. Institui o Projeto •Academia Estudantil de Letras• nas Unidades Educacionais que mantêm o Ensino Fundamental e o Ensino Médio da Rede Municipal de Ensino, define normas e procedimentos para a sua implementação e dá outras providências. **Diário Oficial Cidade de São Paulo**, ano 60, n. 151, 15 ago. 2015.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Portaria SME nº 3.552, de 10 de maio de 2016. Altera os artigos 8º e 12 da

Portaria SME nº 5.296, de 14 de agosto de 2015, que institui o Projeto Academia Estudantil de Letras nas Unidades Educacionais que mantêm o Ensino Fundamental e o Ensino Médio da Rede Municipal de Ensino, define normas e procedimentos para a sua implementação e dá outras providências. **Diário Oficial Cidade de São Paulo**, ano 61, n. 86, 11 maio 2016.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Portaria nº 8.699, de 30 de dezembro de 2016. Institui o Programa •Robótica Criativa• nas Escolas Municipais de Ensino Fundamental • EMEFs, nas Escolas de Ensino Fundamental e Médio - EMEFMs, nas Escolas Municipais de Educação Bilíngue para Surdos - EMEBS e nos Centros Integrados de Educação de Jovens e Adultos - CIEJA, e dá outras providências. **Diário Oficial Cidade de São Paulo**, ano 61, n. 246, 31 dez. 2016.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Instrução Normativa SME nº 38, de 8 de setembro de 2025. Reorganiza o “Programa São Paulo Integral”, instituído pela Portaria SME nº 7.464, de 2015, nas Unidades Educacionais da Rede Municipal de Ensino e dá outras providências. **Diário Oficial**, São Paulo, ano 70, n. 225, 9 set. 2025.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria Pedagógica. **Vulnerabilidade e educação**. São Paulo: SME/COPED, 2021. (Coleção Diálogos com o NAAPA, v. 3).

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria Pedagógica. **Currículo da cidade**: Ensino Fundamental. 2. ed. São Paulo: SME/COPED, 2019.



PREFEITURA DE
SÃO PAULO