

ANEXO 4

4. MATERIAIS E SERVIÇOS PEDAGÓGICOS

4.1 Objetivos dos programas pedagógicos

a) Melhoria da Aprendizagem

Este programa tem por objetivo melhorar a aprendizagem e fluxo dos estudantes da rede estadual. A aquisição de materiais permanentes e de consumo, serviços gráficos, medalhas e troféus para fins pedagógicos deve ser articulada aos planos de melhoria do MMR (Método de Melhoria de Resultados) para que os recursos sejam direcionados para a melhoria de resultados educacionais de acordo com as necessidades específicas de cada unidade escolar.

b) Inova Educação

Este programa tem por objetivo promover o desenvolvimento integral dos estudantes, por meio de atividades relacionadas aos componentes curriculares tecnologia e inovação, projeto de vida e eletivas, incluídos na matriz curricular dos anos finais do ensino fundamental e no ensino médio.

c) Protagonismo Estudantil

Os recursos financeiros para fomentar o Protagonismo Estudantil visam incentivar e fortalecer o engajamento dos estudantes na gestão democrática da escola. Poderão ser utilizados para tornar a escola um ambiente mais atraente e acolhedor, contribuindo para a ampliação do sentimento de pertencimento e respeito. Por meio do seu protagonismo, os estudantes reconhecem a importância dos estudos em sua vida e tem a oportunidade de deixar um legado para sua escola.

4.2 Da destinação dos recursos:

Os recursos destinados para estes programas podem ser de natureza de Custeio quando da aquisição de bens de consumo ou serviços ou Capital quando da aquisição de equipamentos. São **exemplos** dos objetos classificados nas categorias apresentadas anteriormente (listas não exaustivas):

a) Materiais de consumo

1. Suprimentos de informática que não estão disponíveis na Rede de Suprimentos: toner, mouse, teclado.
2. Materiais de papelaria que não estão disponíveis na Rede Suprimentos: cartolina, pincel atômico, giz de cera, tinta guache, cola, pigmento xadrez, calculadora, tesoura, canetas hidrográficas, lápis de cor, lápis preto 6B, cola branca, compasso, fita crepe, fita adesiva, EVA, TNT, esponja, estopa, papel cartão, cartolina, papel espelho, papel laminado, rolo de papel kraft, massa para modelar, transferidor, esquadro, kit geométrico, fita métrica, papel krepon, pastas, purpurina, argila, grampos, palito de churrasco.
3. Jogos educativos: xadrez, dama, quebra cabeça, dominó, dominó da adição, dominó matemático com as quatro operações, dominó de divisão silábica, alfabeto móvel, jogo da memória, tabuada giratória, carta da terra, jogos de tabuleiro.
4. Mapas: mapas mundi, mapas do Brasil, mapas do estado de São Paulo, globo terrestre, mapas de desmatamento, mapas de mudança climática, mapas de exploração de petróleo, mapas de biodiversidade.
5. Materiais de laboratório: lâminas de vidro para microscópio, balão volumétrico, conta gotas, tubo de ensaio, laboratório portátil, conjunto de mecânica estática, indicador de PH, substâncias químicas, becker, pinça de madeira para tubo de ensaio, proveta, bureta, erlenmeyer, funil de separação, balão de fundo redondo, balão de fundo chato, lupa, microscópio, bico de Bunsen, lamínula, kits ecológicos, bexiga, ponteira laser, led, termômetro, balanças, cronômetro, trena, paquímetro, dinamômetro, barômetro, multímetro, roldana, mola, calorímetro, espelho

plano, espelho esférico, lentes (biconvexas, plano-convexas, concavo-convexas, bicôncava, plano-côncava, convexo-côncava) , prisma, fio elétrico, ímã, bússola, fio de cobre, resistor, capacitor, diodo, lamparina a álcool, banco óptico, bobina, ebulidor, garra metálica, rolha e soquete com rosca.

6. Materiais para o ensino de matemática: sólidos geométricos, material dourado, cubo mágico, ábacos, soroban, disco de frações.
7. Materiais esportivos: apitos, bolas de borracha, bolas esportivas, bambolê, colchonetes, coletes, jogos de mesa (damas e xadrez), cone, bastão, corda elástica, corda de sisal, banco sueco, esteira, raquetes, redes para prática de esportes, peteca, bomba de ar para encher bola, tatami, tabela de basquete.
8. Materiais para atividades artísticas: argila, tela de pintura, corante, fantoche, barbante, tecidos, figurinos, sapatilhas.
9. Artigos para acessibilidade: facilitador de punho e polegar; engrossador para cabos.
10. Ferramentas ou componentes eletrônicos: chips, mini chave, cabo flexível, potenciômetro, leds coloridos, resistores, cabo USB, baterias, sensores, interruptores, pilhas, suporte para ferro de solda, jogo de alicates, jogo de brocas, jogo de chave de fenda, martelo de borracha, motores, furadeira, sugador de solda, jogo de chaves.
11. Acessórios de instrumentos musicais: paleta, cordas musicais.
12. Materiais para horta: ferramentas, terra, adubo, mudas, sementes, telas de proteção, estacas, mangueiras, torneiras e sistema de irrigação.
13. Figurinos: perucas, fantasias etc.
14. Artigos de dança: barras, sapatilhas, tutus etc.

b) Material permanente

1. Quadro branco
2. Bonecos da anatomia humana
3. Bonecos da anatomia animal
4. Tanques e aquários

5. Balança de precisão
 6. Equipamentos esportivos: mesa de ping-pong, mesa de air hockey, mesa pebolim, tabela de basquete móvel, traves de futebol, equipamento de atletismo e ginástica olímpica.
 7. Estufa desmontável
 8. Instrumentos musicais: violão, flauta, violino, microfone, bateria, violino
 9. Utensílios para aulas de gastronomia: colheres, conchas, garfos, facas, tigelas, tábuas, panelas, batedeira, liquidificador.
 10. Equipamentos para cenografia: palco, painéis, biombos etc
- c) Serviços gráficos para atividades educacionais, projetos ou avaliação de aprendizagem
1. Fotocópias
 2. Impressão de cópias em preto e branco ou coloridas
 3. Produção de cartilhas
 4. Produção de banners
 5. Produção de cartazes
 6. Produção de certificados
 7. Produção de livretos
 8. Encadernação de materiais
 9. Impressão de jornais
- d) Aquisição de prêmios para estudantes como medalhas, troféus etc para a realização de competições educativas, como olimpíadas de matemática, ou para o reconhecimento dos trabalhos desenvolvidos pelos estudantes
1. Medalhas nas cores bronze, prata ou ouro
 2. Troféus nas cores bronze, prata ou ouro

4.3. Da vedação na utilização dos recursos:

Os recursos destes programas não poderão ser utilizados para:

- Contratação de profissionais da educação para a realização de cursos, seminários, congressos, palestras e outros eventos para professores e pessoal técnico-administrativo da escola, promovidos pela própria entidade, para o pagamento de hora/aula de palestrante (mesmo que sem vínculo empregatício).
- Transporte para expedições culturais

4.4. Processo para utilização dos recursos

Para a utilização dos recursos, as escolas deverão elaborar propostas de ação para cada um dos programas com a relação dos materiais que se pretende adquirir, finalidade, quantidade, valor por item e valor total.

Para a destinação de recursos para Melhoria da Aprendizagem, a equipe gestora da escola deve construir as propostas de ação, em conjunto com seus professores, para ações voltadas à melhoria da aprendizagem e fluxo escolar, de forma articulada aos planos de melhoria do MMR.

Para a destinação de recursos para o Inova Educação, a equipe escolar deve, em conjunto com os professores, especialmente os dos componentes curriculares tecnologia e inovação, projeto de vida e eletivas, construir propostas de ação de forma a favorecer o desenvolvimento integral dos estudantes e a implementação dos novos componentes curriculares da parte diversificada.

Já a destinação dos recursos no escopo do Protagonismo Estudantil é decidida conjuntamente entre todos os estudantes, articulados pela diretoria gremista, Conselho de Escola e Associação de Pais e Mestres - APM.