



# REGULAMENTO

## Aventuras Currículo+: Matemática 1ª Edição/2016

*Os Item E. 6; Item E. 7 e Item F. 14 foram atualizados em 31 de agosto de 2016*

São Paulo, junho de 2016





## SUMÁRIO

A. APRESENTAÇÃO .....	3
B. OBJETIVOS .....	4
C. PÚBLICO-ALVO .....	4
D. HABILIDADES E COMPETÊNCIAS .....	4
E. PROCESSO DE INSCRIÇÃO .....	5
F. ESTRUTURA E CRONOGRAMA DO CURSO .....	6
G. AVALIAÇÃO.....	9
H. CERTIFICAÇÃO.....	10
I. RESPONSABILIDADES DO CURSISTA .....	10
J. SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO NAS ATIVIDADES WEB.....	11

## A. APRESENTAÇÃO

A Secretaria da Educação do Estado de São Paulo (SEE-SP), por meio da Coordenadoria de Gestão da Educação Básica (CGEB), do Centro de Estudos e Tecnologias Educacionais (CETEC) e do Programa Currículo+, com o apoio da Escola de Formação e Aperfeiçoamento dos Professores do Estado de São Paulo “Paulo Renato Costa Souza” (EFAP) para execução do curso, e em parceria com o Instituto Inspirare e o Instituto Natura, apresenta o curso **Aventuras Currículo+: Matemática – 1ª Edição/2016**.

O Currículo+ é um programa de governo constante do Plano Plurianual 2016 – 2019, que disponibiliza conteúdos digitais (vídeos, videoaulas, jogos, animações, simuladores e infográficos), articulados com o Currículo do Estado de São Paulo, que visa a incentivar a utilização da tecnologia como recurso pedagógico para inspirar práticas inovadoras em sala de aula, a fim de promover maior motivação, engajamento e participação dos alunos no processo educativo, objetivando, prioritariamente, o desenvolvimento das competências e habilidades referidas no Currículo Oficial.

Em 2014, as publicações “Relatório Pedagógico de Língua Portuguesa”<sup>1</sup> e o “Relatório Pedagógico de Matemática”<sup>2</sup> apontaram, entre outros dados, os níveis de proficiência dos alunos da rede estadual nessas disciplinas. Esses dados confirmam a tendência dos anos anteriores em relação ao nível “Abaixo do Básico” que aumentam com a escolaridade.

Em relação a outras ações de recuperação do desempenho escolar que vêm sendo realizadas pela SEE-SP ao longo desses anos, nessas e nas demais disciplinas, e em ambos os níveis, ainda é preciso propor ações diferenciadas que possam, de fato, apoiar os alunos que estão “Abaixo do Básico”.

Diante disso, a SEE-SP, por meio da CGEB/CETEC, propõe para a rede estadual a nova edição dos cursos de atualização **Aventuras Currículo+: Matemática – 1ª Edição/2016** e **Aventuras Currículo+: Língua Portuguesa – 1ª Edição/2016**, pertencentes ao programa Currículo+.

Pela especificidade dos recursos existentes neste programa, tais como a navegação pela plataforma Currículo+, a indicação e uso pedagógico e com propriedade de objetos digitais de aprendizagem (ODA), as grandes narrativas gamificadas entre outros, faz-se necessária a oferta dos cursos acima mencionados para os respectivos professores dessas disciplinas.

Este Regulamento contém as regras e procedimentos que regem o curso **Aventuras Currículo+: Matemática – 1ª Edição/2016**, que será oferecido na modalidade a distância e no formato de estudos autônomos (autoinstrucionais), a serem realizados por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle (AVA-Moodle).

<sup>1</sup> SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. *RELATÓRIO PEDAGÓGICO 2014 SARESP*, p. 26. Disponível em [http://file.fde.sp.gov.br/saresp/saresp2014/Arquivos/RELATORIO\\_PEDAGOGICO\\_LINGUA\\_PORTUGUESA.pdf](http://file.fde.sp.gov.br/saresp/saresp2014/Arquivos/RELATORIO_PEDAGOGICO_LINGUA_PORTUGUESA.pdf). Acesso em: 22 mar. 2016.

<sup>2</sup> SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. *RELATÓRIO PEDAGÓGICO 2014 SARESP*, p. 26. Disponível em: <[http://file.fde.sp.gov.br/saresp/saresp2014/Arquivos/RELATORIO\\_PEDAGOGICO\\_MATEMATICA.pdf](http://file.fde.sp.gov.br/saresp/saresp2014/Arquivos/RELATORIO_PEDAGOGICO_MATEMATICA.pdf)>. Acesso em: 18 mai. 2016.

## B. OBJETIVOS

1. O curso **Aventuras Currículo+: Matemática – 1ª Edição/2016** tem como objetivo geral oferecer subsídios ao professor para desenvolver o projeto de recuperação intensiva da aprendizagem, em que habilidades estruturantes em Matemática são trabalhadas de forma lúdica e interativa, utilizando-se, entre outros, os recursos disponíveis na plataforma Currículo+.
2. O curso tem como objetivo específico possibilitar aos professores a oportunidade de:
  - a. Compreender os desafios e as possibilidades que as novas tecnologias trazem para a educação, em especial no que tange ao projeto Aventuras Currículo+;
  - b. Compreender a recuperação como garantia de um direito;
  - c. Refazer representações: os alunos em recuperação e as aulas de recuperação;
  - d. Compreender a grande narrativa e o sentido da *gamificação*;
  - e. Vivenciar o protagonismo docente e incentivar o protagonismo discente;
  - f. Atuar como mediador nas aulas de Matemática;
  - g. Vivenciar a gestão da aula: do planejamento ao seu término;
  - h. Vivenciar a gestão da aprendizagem: formas de acompanhamento; adaptações necessárias.

## C. PÚBLICO-ALVO

3. O curso será oferecido a todos os PEB II de Matemática, com aulas atribuídas em 2016 do 6º ano do Ensino Fundamental à 3ª série do Ensino Médio, conforme base de dados da Secretaria Escolar Digital (SED) referente ao mês de junho de 2016.

## D. HABILIDADES E COMPETÊNCIAS

4. O propósito é dar apoio aos professores no desenvolvimento do projeto de recuperação intensiva, e a criação de novas estratégias de ensino para melhorar as aprendizagens para, conseqüentemente, melhorar o rendimento e a efetiva recuperação da aprendizagem dos alunos. Sendo assim, espera-se que os cursistas possam se apropriar da proposta de recuperação intensiva do projeto Aventuras Currículo+, para desenvolverem nos alunos as habilidades e as competências estruturantes relativas aos conhecimentos matemáticos propostas para o período de recuperação.
5. Para isso, espera-se que os professores possam:
  - a. Participar ativamente da implantação/implementação do projeto de recuperação intensiva Aventuras Currículo+ na(s) escola(s) onde atuam;
  - b. Conhecer e saber navegar pelo AVA-Moodle do curso Aventuras Currículo+;

- 
- REGULAMENTO**
- c. Conhecer e apropriar-se do conteúdo do curso e das Matrizes de Habilidades em Matemática;
  - d. Compreender as possibilidades de uso das tecnologias aplicadas no ensino para a recuperação da aprendizagem dos alunos, em especial as que estão presentes no projeto Aventuras Currículo+;
  - e. Compreender a grande narrativa que perpassa pelas missões, bem como conhecer e apropriar-se da estratégia de *gamificação*;
  - f. Criar estratégias para o desenvolvimento das habilidades estruturantes previstas em Matemática, garantindo, sempre que possível, a aplicabilidade das missões, no(s) respectivo(s) grupo(s) de séries/anos (6º/7º, 8º/9º e/ou Ensino Médio) sob sua responsabilidade, dentro do período previsto para a realização de cada missão e/ou série;
  - g. Criar mecanismos para conhecer as dificuldades de aprendizagem de cada aluno antes de aplicar as atividades propostas para Matemática, sempre respeitando os conhecimentos prévios dos alunos e propondo problematizações, questões e/ou desafios seguidos de sistematização e/ou aplicação, quando for o caso;
  - h. Desenvolver o protagonismo docente e incentivar o protagonismo discente durante todo o processo de recuperação;
  - i. Atuar como mediador nas aulas de Matemática, sabendo que em cada missão ou atividade, diferentes conteúdos, habilidades e procedimentos, devem ser contemplados e podem estar presentes em mais de uma atividade/missão;
  - j. Atuar como gestor da aula: do planejamento ao seu término;
  - k. Atuar como gestor e responsável pela aprendizagem efetiva dos alunos, acompanhando sistematicamente a aprendizagem, além de propor adaptações e correções que forem imprescindíveis e quando houver necessidade.

## E. PROCESSO DE INSCRIÇÃO

- 6. Para esse curso, excepcionalmente, todos os PEB II de Matemática do Ensino Fundamental (do 6º ao 9º ano) e/ou do Ensino Médio já estarão previamente cadastrados no AVA-Moodle. Os professores interessados em realizar um dos cursos e que não estiverem pré-inscritos, precisam primeiramente confirmar a associação às suas turmas, NA SECRETARIA ESCOLAR DIGITAL, até **31 de agosto de 2016**, impreterivelmente. O tutorial para apoio do Gerente de Organização Escolar da unidade escolar encontra-se disponível no link: <https://goo.gl/okjF33>. Após alguns dias de realizada a associação, a pré-inscrição estará disponível no AVA-Moodle Aventuras Currículo+.
- 7. De **27 de junho a 09 de setembro de 2016**, os profissionais poderão conhecer o conteúdo da Missão 0 e, caso tenham interesse em realizar o curso, deverão confirmar a inscrição.
- 8. Para isso, após a leitura na íntegra deste Regulamento, basta que o professor acesse o AVA-Moodle do curso, conforme os seguintes passos:

- **REGULAMENTO**
- Acessar o *hotsite* [www.escoladeformacao.sp.gov.br/curriculomais](http://www.escoladeformacao.sp.gov.br/curriculomais);
  - No canal “Ações”, clicar em “Aventuras Currículo+” e selecionar Matemática;
  - Ler atentamente o Regulamento do curso;
  - Clicar em “Acesse o AVA-Moodle”;
  - Clicar no campo “Acesso”, localizado no canto direito da página do AVA-Moodle;
  - Na tela de acesso, informar o CPF (com 11 caracteres, sem pontos e sem hífen) nos campos “CPF” e “Senha”;
  - Clicar em “Acesso” e aceitar as condições descritas no Regulamento.

**Atenção:** Após o primeiro acesso, por questões de segurança, é importante que a senha seja alterada.

9. O cursista deverá estar ciente de que:

- Este curso destina-se exclusivamente aos professores descritos no público-alvo (item C deste Regulamento);
- O professor deverá confirmar a inscrição dele somente se houver interesse e disponibilidade de implantar e implementar o projeto de recuperação intensiva em 2016, na(s) escola(s) estadual(is) onde atua;
- A recuperação intensiva do projeto Aventuras Currículo+, em 2016, deverá ser oferecida, durante o horário regular de aula do aluno, nas respectivas séries do Ensino Fundamental e/ou Ensino Médio da disciplina de Matemática;
- Não há previsão de qualquer tipo de remuneração para os professores que participarem do projeto de recuperação intensiva Aventuras Currículo+ 2016;
- O cursista deverá cumprir as atividades previstas no curso, de acordo com o Cronograma (Item F deste documento) e com os critérios de avaliação e certificação (Itens G e H deste documento), obedecendo, sempre que possível, a data limite para a finalização das atividades dos alunos e cumprindo, rigorosa e impreterivelmente, o cronograma das atividades avaliativas do curso.

## F. ESTRUTURA E CRONOGRAMA DO CURSO

- O curso, no formato de estudos autônomos, será totalmente a distância e contará com carga horária total de 40 horas, distribuídas em onze missões, de acordo com os grupos de séries/anos: Ensino Fundamental: 6º/7º; 8º/9º e Ensino Médio.
- Os conteúdos a serem desenvolvidos estão organizados da seguinte forma:
  - Objetivos gerais, premissas, pressupostos, sumário e estrutura das missões;
  - Recuperação como garantia de um direito;
  - Refazendo representações dos alunos em recuperação e das aulas de recuperação;
  - A grande narrativa e o sentido da *gamificação*;
  - Aportes do ensino híbrido;
  - Aluno protagonista e protagonismo docente;

- g. Gestão da aula: do planejamento ao seu término;
- h. Gestão da aprendizagem: formas de acompanhamento e suas adaptações necessárias;
- i. Atuação como mediador nas atividades de Matemática;
- j. Troca de informações sobre os conteúdos abordados e as dificuldades encontradas nas Comunidades Virtuais de Aprendizagem.

12. As missões a serem trabalhadas com os alunos estão assim disponíveis no AVA-Moodle:

Matemática	Disponível nos segmentos:		
	6º e 7º	8º e 9º	EM
MISSÃO 0 – Introdução ao curso	X	X	X
MISSÃO 1 – “Descontaminação de robôs”	X		
MISSÃO 1 – “Universo ameaçado”		X	X
MISSÃO 2 – “Agentes, a seus postos!”	X		
MISSÃO 2 – “Agentes, a seus postos!”		X	X
MISSÃO 3 – “Terra Invadida!”	X		
MISSÃO 3 – “Estamos sendo invadidos”		X	X
MISSÃO 4 – “Invasão no deserto”	X		
MISSÃO 4 – “Lendo plantas e mapas”		X	X
MISSÃO 5 – “Oceano atacado”	X		
MISSÃO 5 – “Alerta geral”		X	X
MISSÃO 6 – “Treinando recrutas”	X		
MISSÃO 6 – “Ameaça por todos os lados”		X	X
MISSÃO 7 – “O resgate dos solidariuns”	X		
MISSÃO 7 – “Salvando uma cidade sitiada”		X	X
MISSÃO 8 – “O retorno dos robôs”	X	X	X
MISSÃO 9 – “A retomada de regiões invadidas”	X	X	X
MISSÃO 10 – “A vitória final”	X	X	X

13. As missões poderão ser trabalhadas em mais de um grupo de séries/anos. No entanto, para fins de avaliação e certificação, o cursista deverá **fazer a opção por APENAS um dos grupos** de séries (6º/7º anos ou 8º/9º anos ou Ensino Médio) no qual ministra aula, conforme os quadros a seguir no ano letivo de 2016.
14. A realização do curso acontece de forma simultânea à implantação/implementação do projeto de recuperação intensiva na escola. No entanto, independentemente do ritmo das atividades do projeto de recuperação em cada turma/escola, o período de realização das atividades do curso, especialmente as atividades avaliativas, deverá ser cumprido rigorosa e impreterivelmente, conforme o seguinte cronograma:



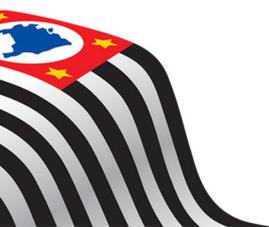
**CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES AVALIATIVAS**

**6º e 7º anos**

Missão	Carga horária	Período de realização
0 – Introdução ao curso	3h	de 15/08 a 20/09/2016
1 – “Descontaminação de robôs”	4h	
2 – “Agentes, a seus postos!”	3h	
3 – “Terra Invadida!”	4h	de 21/09 a 10/10/2016
4 – “Invasão no deserto”	4h	
5 – “Oceano atacado”	3h	de 11/10 a 31/10/2016
6 – “Treinando recrutas”	4h	
7 – “O resgate dos solidariuns”	4h	de 01/11 a 17/11/2016
8 – “O retorno dos robôs”	4h	
9 – “A retomada de regiões invadidas”	4h	de 18/11 a 30/11/2016
10 – “A vitória final”	3h	
<b>Total</b>	<b>40h</b>	<b>–</b>

**8º e 9º anos e Ensino Médio**

Missão	Carga horária	Período de realização
0 – Introdução ao curso	3h	de 15/08 a 20/09/2016
1 – “Universo ameaçado”	4h	
2 – “Agentes, a seus postos!”	3h	
3 – “Estamos sendo invadidos”	4h	de 21/09 a 10/10/2016
4 – “Lendo plantas e mapas”	4h	
5 – “Alerta geral”	3h	de 11/10 a 31/10/2016
6 – “Ameaça por todos os lados”	4h	
7 – “Salvando uma cidade sitiada”	4h	de 01/11 a 17/11/2016
8 – “O retorno dos robôs”	4h	
9 – “A retomada de regiões invadidas”	4h	de 18/11 a 30/11/2016
10 – “A vitória final”	3h	
<b>Total</b>	<b>40h</b>	<b>–</b>



- 
15. As atividades no AVA-Moodle se iniciarão às 0h05 do dia de início e finalizarão às 23h55 da data final de cada missão.
16. **Atenção:** As atividades do curso deverão ser realizadas fora do horário de trabalho do professor.
17. Não haverá período de atualização para as atividades avaliativas.
18. **Importante:** Após o término do curso, o acesso ao conteúdo será interrompido.

## G. AVALIAÇÃO

19. Para obter o certificado, o cursista deverá:
- realizar 75% (setenta e cinco por cento) do total das atividades avaliativas;
  - ter média de aproveitamento com conceito Satisfatório, no total de atividades avaliativas.
20. A frequência será contabilizada com base no **envio** das atividades avaliativas disponíveis no AVA-Moodle, a serem realizadas durante o curso, sendo obrigatória a frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento).
21. As atividades avaliativas serão validadas pelo próprio sistema AVA-Moodle.
22. Caso houver necessidade, dentro do período previsto no Cronograma do curso (item F deste documento), as atividades avaliativas poderão ser refeitas. Caso o cursista vier a realizar mais de uma tentativa em determinada atividade avaliativa, será considerada a maior nota a ser representada pelos seguintes conceitos:
- Entre 0% e 50% de acertos: Insatisfatório;
  - Entre 51% e 100% de acertos: Satisfatório.
23. A avaliação do aproveitamento será realizada com base na média das atividades avaliativas validadas no decorrer do curso.
24. As atividades avaliativas **não poderão ser realizadas após os prazos estipulados** no cronograma disposto no item F desse Regulamento.
28. **Importante:** Independente do ritmo dos alunos, o cursista deverá seguir impreterivelmente o cronograma do curso, e realizar as atividades avaliativas dentro do prazo estipulado nesse Regulamento.

## H. CERTIFICAÇÃO

26. Os cursistas que atenderem a todos os requisitos dispostos no item G desse Regulamento serão aprovados e farão jus à certificação.
27. Os certificados serão disponibilizados digitalmente na ferramenta “Histórico de Participações”, acessada por meio do site da EFAP [www.escoladeformacao.sp.gov.br](http://www.escoladeformacao.sp.gov.br), no item Central de Serviços, somente após o término e a homologação do curso em DOE.
28. Os cursistas serão notificados por e-mail e terão um prazo de até seis meses, contada a data de disponibilização da ação no Histórico de Participação e emissão dos certificados, para solicitar revisão da situação final através do canal “Fale Conosco”.
29. O cursista poderá utilizar o certificado do curso para a evolução funcional de acordo com a legislação referente ao seu quadro de atuação. Essas normas atendem especificamente aos servidores da SEE-SP.

## I. RESPONSABILIDADES DO CURSISTA

30. Participar das atividades web propostas no decorrer do curso, dentro dos prazos estabelecidos e registrados no cronograma de atividades e no AVA-Moodle.
31. Acompanhar, no AVA-Moodle do curso Aventuras Currículo+, o “status” de suas atividades, verificando aquelas que não foram realizadas.
32. Envolver e orientar pedagogicamente os alunos no projeto de recuperação Aventuras Currículo+.
33. Comunicar via “Fale Conosco” problemas na execução e/ou envio das atividades avaliativas, em tempo hábil para sua realização, dentro do horário de atendimento e do período estabelecido para essas atividades no Cronograma disposto em Regulamento. O “Fale Conosco” estará disponível para abertura de chamados 24 horas por dia, mas o atendimento será realizado somente de segunda a sexta-feira, das 9h às 18h, exceto feriados. Todos os chamados abertos nos finais de semana e feriados serão respondidos no primeiro dia útil subsequente. O mesmo acontecerá com os chamados abertos fora do horário estipulado.
34. Acatar as regras estabelecidas no Regulamento para este curso, inclusive as relativas à segurança da informação.
35. Manter a senha de acesso guardada em completa segurança e sigilo, sendo de sua inteira responsabilidade acessos realizados com esta (a senha de acesso de cada cursista tem caráter pessoal e intransferível, sendo vedada a revelação para terceiros, e é a forma de identificação do cursista, considerada a sua utilização, para todos os fins e efeitos, como manifestação expressa de sua vontade).
36. Utilizar apenas equipamentos confiáveis para o acesso à plataforma, que possuam programas antivírus e *firewall* devidamente instalados e atualizados, assumindo o risco de sua conduta caso assim não vier a proceder.

37. Realizar logout após finalizar uma sessão no AVA-Moodle, garantindo a veracidade de suas participações e produções.
38. É expressamente vedado repassar, copiar, reproduzir ou publicar conteúdo parcial e/ou total dos cursos em que estiver inscrito, sob pena de responsabilização – com exclusividade e integralmente – nos termos da legislação brasileira, por qualquer violação ao direito autoral, e ações judiciais e/ou extrajudiciais advindas dessas violações, movidas por quem quer que seja, incluindo, mas não se limitando, a possíveis autores, editoras e demais interessados.

### J. SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO NAS ATIVIDADES WEB

39. A gestão da segurança da informação relacionada observa as disposições da Norma Técnica ABNT NBR ISO/IEC 27002, especialmente em relação a autenticidade, integridade e disponibilidade da informação.
40. É de reconhecimento público a impossibilidade técnica da manutenção do funcionamento integral e ininterrupto de qualquer sistema de informática. Dessa forma, a SEE-SP isenta-se de qualquer responsabilidade relativa à postagem de atividades web ou à manutenção de equipamentos.
41. Requisitos técnicos do AVA-Moodle do curso Aventuras Currículo+:
- O ambiente funciona melhor com os navegadores Mozilla Firefox, Google Chrome ou Internet Explorer 9 (ou superior) e o *plug-in* Flash Player instalado. É necessário desabilitado o bloqueador de *pop-ups*. No caso do navegador Internet Explorer, é necessário desativar o modo de compatibilidade.
  - Para um bom desempenho do AVA-Moodle, é recomendada a limpeza do navegador, seguindo os passos abaixo:
    - Ao utilizar o Microsoft Internet Explorer:
      - Abrir o Internet Explorer;
      - Apertar a tecla “ALT” do seu teclado para que a barra de menu seja disponibilizada;
      - Selecionar a opção “Ferramentas” e selecionar a opção “Opções da Internet”;
      - Selecionar a aba “Geral” na nova janela aberta;
      - Clicar em “Excluir” na área “Histórico de navegação”;
      - Marcar os itens “Arquivos de Internet Temporários” e “Cookies” na nova janela aberta;
      - Clicar no botão “Excluir”. Esta janela será fechada automaticamente;
      - Para finalizar, clicar no botão “Aplicar” e, logo em seguida, no botão “OK”.
    - Ao utilizar o Firefox:
      - Abrir o Firefox;
      - Apertar a tecla “ALT” do seu teclado para que a barra de menu seja disponibilizada;
      - Selecionar a opção “Ferramentas” e selecionar a opção “Limpar dados pessoais”;
      - Selecionar a aba “Avançado” na nova janela;
      - Habilitar os itens “Cookies” e “Cache” na nova janela aberta;
      - Clicar no botão “Limpar agora”. Esta janela será fechada automaticamente.

iii. Ao utilizar o Google Chrome:

1. Fechar o Navegador e entrar novamente;
2. No canto superior direito, há três traços. Clicar neles com o botão esquerdo do mouse;
3. Na nova janela, clicar em “Ferramentas”;
4. Na janela seguinte, clicar em “Limpar dados de navegação”;
5. No campo “Eliminar os seguintes itens desde:”, selecionar: “o começo”;
6. Em seguida, selecionar os campos “Cookies e outros dados de site e de plug-in” e “Imagens e arquivos armazenados em CACHE”;
7. Por fim, clicar em “Limpar dados de navegação”.

