



Programa Educação 5.0

Foco: E-Digital

Modalidade: Educação e Capacitação Digital

Categoria: Ouro



Ruth Zorneta
Gabinetesme02@sjc.sp.
gov.br

1. Organização:

Prefeitura de São José dos Campos

CNPJ: 466434660001-06

Setor Econômico: Educação

2. Descrição da Organização:

A Prefeitura de São José dos Campos está se consolidando como uma referência nacional na inovação de gestão pública comprometida com o desenvolvimento sustentável e a qualidade de vida dos cidadãos.

A tecnologia digital desponta como protagonista em sua governança e vem alterando profundamente a rotina administrativa em razão do crescente aumento da conectividade e da disponibilidade de serviços digitais utilizados nas atividades profissionais internas como também pela população.

Localizada no Vale do Paraíba, a cidade se destaca intencionalmente como um polo tecnológico e industrial abrigando instituições acadêmicas e de pesquisas tecnológicas renomadas como Parque de Inovação Tecnológica (PIT), Departamento de Ciência e Tecnologia Aeroespacial (DCTA), ITA, INPE, UNESP, UNIFESP e UNIVAP e grandes corporações como Embraer, Petrobrás, GM, J&J e outras.

Com uma população superior a 700 mil habitantes, São José dos Campos possui um dos mais altos IDH-M do Brasil, refletindo os investimentos contínuos da Prefeitura em infraestrutura digital e inovação. Aderente a isso, a Prefeitura potencializa a transformação digital por toda a cidade sendo o Programa "Urbaniza Centro" exemplo relevante por promover a revitalização de espaços históricos e culturais disponibilizando conectividade, informações e serviços digitais. Vale também citar o sistema de identificação de todo o patrimônio arbóreo com QR CODE, iniciativa reconhecida internacionalmente pelo "Tree Cities of the World".

No campo educacional, proporciona formatos dinâmicos de ensino e capacitação de profissionais, habilitando-os para o acompanhar a modernidade mundial. O Programa "Cidade da Educação" unifica os programas educacionais e conta com um Hub de Inovação que busca potencializar o uso da tecnologia na Educação beneficiando mais de 83 mil alunos da rede municipal. O "Programa Educação 5.0" integra tecnologias digitais ao processo de ensino-aprendizagem, propiciando uma educação interativa, personalizada e centrada no aluno. Foca o desenvolvimento de habilidades como criatividade e alfabetização digital preparando estudantes e professores para os desafios da era digital.

Tendo por foco transparência, participação cidadã e inovação, a Prefeitura contribui com a consolidação de São José dos Campos como referência internacional sendo a 1ª cidade brasileira certificada como "Smart City" e entre as primeiras no mundo recertificada a atingir o nível máximo (platina) em todas as categorias.

3. Nome da Experiência:

Programa Educação 5.0

4. Descrição Experiência:

4.1 Frase:

O “Programa Educação 5.0” estimula habilidades para acompanhar avanços tecnológicos, construindo uma jornada integrada desde a Educação Infantil até o Ensino Fundamental que prepara os estudantes para atuar com visão crítica e protagonismo no ambiente digital.

4.2 Sumário da Experiência:

O “Programa Educação 5.0”, lançado em 2021, visa consolidar a transformação digital na rede municipal de ensino fundamental, prevendo um modelo educacional com ferramentas tecnológicas de última geração para aprimorar o ensino, criar ambientes dinâmicos, colaborativos e de interação, aliados ao desenvolvimento de competências socioemocionais.

A implantação do layout inovador da sala Google, de Chromebooks e de lousas interativas revolucionou as salas de aula. Paralelamente, a cultura MAKER trabalha noções de sustentabilidade por meio da produção sob demanda e do reaproveitamento de materiais recicláveis e eletrônicos descartados, minimizando o desperdício.

O investimento contínuo na aprendizagem sob esta ótica é fundamental para garantir os melhores resultados no ensino e na gestão do programa.

A utilização de plataformas inovadoras e a ampliação do ensino em tempo integral voltado à cultura, esporte e tecnologia trouxeram aulas interativas e novas metodologias que incentivam o raciocínio lógico, a leitura e o protagonismo na resolução de problemas.

A partir de 2025, o programa expandiu suas fronteiras ao iniciar oficialmente a Educação 5.0 na Educação Infantil para potencializar o desenvolvimento integral e a introdução às mídias digitais desde a primeira infância.

Alinhada ao currículo municipal, essa fase adota a abordagem STEAM por meio de Chromebooks para pesquisa, projetores interativos e mesas digitais com jogos para que as crianças desenvolvam consciência crítica, tornando-se protagonistas autônomas.

Para subsidiar essa proposta estrutural, os espaços escolares dividem-se no ambiente de literatura, que une leitura e música através de recursos como teatro de sombras digital e instrumentos tecnológicos, e no ambiente de experiência, focado inteiramente em descoberta, pesquisa e experimentação ativa.




Manifesto Brasil Digital 2024 / 2025
Experiência Programa Educação 5.0
Foco: E-Digital Modalidade Educação e Capacitação Digital
Categoria Duro






O "Programa Educação 5.0" estimula habilidades para acompanhar avanços tecnológicos e atuar com visão e protagonismo no ambiente digital

Ruth Zorneta



O "Programa Educação 5.0", lançado em 2021, visa consolidar a transformação digital na rede de ensino fundamental municipal e prevê um novo modelo educacional com ferramentas tecnológicas de última geração para aprimorar o ensino, além de ambientes mais dinâmicos, colaborativos e de interação. Tudo isso aliado ao desenvolvimento das competências socioemocionais tão necessárias dentro e fora dos muros das escolas.

Um dos fatores que mais contribuiu para potencializar o uso da tecnologia foi a implantação do layout inovador da sala Google e a utilização de chromebooks com lousas interativas nas salas de aula que revolucionaram o uso destas ferramentas.

A cultura Maker trabalha noções de sustentabilidade por meio de produção sob demanda, do uso responsável de recursos e do reaproveitamento de materiais (eletrônicos descartados e recicláveis) minimizou sobremaneira o desperdício e valorizou conscientemente o uso dos recursos disponíveis.

Cabe já observar que o investimento na aprendizagem dos estudantes deste novo modelo educacional é fundamental para garantir os melhores resultados no ensino e na gestão do "Programa Educação 5.0".

Finalmente cabe destacar que a utilização de plataformas educacionais inovadoras como suporte à aprendizagem dos alunos e a ampliação do ensino em tempo integral dedicado à cultura, ao esporte e a tecnologia, trouxe, além de aulas mais prazerosas e interativas, novas metodologias como incentivo à leitura, raciocínio lógico e protagonismo no desenvolvimento de projetos que resultou no aprimoramento da resolução dos mais variados problemas.

Experiências de Sucesso – 2024 / 2025

Evoluções e Melhorias das Experiências publicadas na edição Anterior

Capítulo	2024/2025	2025/2026
4.1 Frase	Não se aplica	Frase Implementação da Educação 5.0 em um fluxo contínuo, preparando os estudantes da Educação Infantil ao Ensino Fundamental para os desafios de um mundo em constante transformação e ascensão digital.
4.2 Sumário da experiência	Não se aplica	Incluimos a Educação Infantil no sumário para registrar o percurso completo da Educação 5.0, que agora inicia sua jornada contínua na primeira infância e se estende de forma integrada até o Ensino Fundamental.
4.3 Descrição completa da experiência	Não se aplica	Neste item, apresentamos o desenvolvimento detalhado do trabalho, destacando as experiências da Educação Infantil e a transição para o Ensino Fundamental com a inclusão da plataforma digital.
5. Aplicação das TDHs	Não se aplica	Implementou-se um ambiente de experiência equipado com mesa interativa digital, voltado para a educação infantil.
6. Depoimentos	Não se aplica	Incluindo novos depoimentos de líderes internos, clientes internos e externos.
8. Melhores Práticas e Lição aprendida	Não se aplica	O documento de gestão foi atualizado com a inclusão da 9ª melhor prática, detalhando a organização intencional dos espaços e o uso de mesas digitais na Educação Infantil, além de reestruturar a lição aprendida correspondente sobre salas temáticas ("terceiro educador").

		Paralelamente, o Item 9 consolidou os indicadores quantitativos e qualitativos da rede, mensurando o avanço das certificações do Programa Educação 5.0.
9. Indicadores de resultado e desempenho	Não se aplica	Atualização do desempenho e resultado a partir das avaliações realizadas em 2025 para os próximos anos.
10. Planos Futuros	Não se aplica	Traçado novas metas

4.3 Descrição completa da Experiência:

O Projeto Educação 5.0, implementado pela Prefeitura Municipal de São José dos Campos, representa uma transformação significativa no cenário educacional do município, alinhando-se às demandas contemporâneas e promovendo uma cultura digital inclusiva e moderna.

Lançado em 2021, o programa visa integrar tecnologias digitais ao processo de ensino-aprendizagem, proporcionando uma educação mais interativa, personalizada e centrada no aluno. Para isso, foram realizadas diversas ações estratégicas, com destaque para a implantação do Centro de Inovação e Tecnologias Educacionais (Cite), instalado no Centro de Formação do Educador (CEFE) e hoje transferido para a Cidade da Educação.

Este espaço oferece estúdios de gravação, cabines para transmissões online e infraestrutura tecnológica avançada, permitindo que professores especialistas desenvolvam conteúdos digitais de alta qualidade, além de capacitá-los para o enfrentamento dos desafios digitais.

Um marco relevante do “Programa Educação 5.0” foi a parceria com o “Google for Education” onde foram criadas cerca de 4.000 contas educacionais para professores e mais de 38.000 para alunos do Ensino Fundamental. Além disso, foram adquiridos 4.500 Chromebook para os educadores e distribuídos 10.000 chips de internet para alunos em situação de vulnerabilidade social no período de 2021 a 2024, garantindo acesso equitativo às ferramentas digitais.

Para fortalecer a formação docente, foi criada a Escola de Formação do Educador, que oferece capacitações presenciais, semipresenciais e a distância, abordando práticas pedagógicas inovadoras e o uso eficaz de tecnologias educacionais. As escolas municipais também passaram por modernizações significativas, com a criação de ambientes como Salas Google, Espaço MAKER, Laboratórios de Ciências, Salas de Leitura, Salas de inglês, Laboratório de Matemática, Salas de Arte e espaços para Educação Especial. Essas melhorias visam proporcionar ambientes mais dinâmicos e colaborativos, estimulando o desenvolvimento de competências socioemocionais e a integração com o mundo digital.

Aderente a isso, a Prefeitura de São José dos Campos em parceria com a UNESP (Universidade Estadual Paulista) disponibilizou a mais de 2.600 professores efetivos uma Pós-Graduação (*lato sensu*) in Educação 5.0, ensino híbrido e metodologias ativas. O curso teve duração de 24 meses, foi feito durante HTC (Horário de Trabalho Coletivo) e formou os educadores de acordo com o “Programa Educação 5.0” do município, aprimorando as práticas pedagógicas por meio do uso de tecnologias que propiciam competências desenvolvidas conforme a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) de forma destacada as socioemocionais e as relacionadas à cultura digital, projeto de vida, empatia, comunicação, adaptabilidade, entre outras.

O “Programa Educação 5.0” conta atualmente com 43 escolas certificadas entre as 68 de ensino fundamental. A Secretaria de Educação e Cidadania vem potencializando a abordagem pedagógica prática com foco específico no aprimoramento das habilidades de discentes e docentes para acompanhar a evolução tecnológica. Este Programa contribui de forma significativa para a transformação digital do setor educacional, propiciando competitividade contemporânea à formação dos estudantes da rede pública de ensino.

A partir de 2025, o programa se expandiu ao iniciar oficialmente a Educação 5.0 na Educação Infantil, assegurando que o desenvolvimento integral e a introdução às mídias digitais comecem desde a primeira infância. Essa inserção fundamenta-se na compreensão de que os recursos tecnológicos, quando utilizados de forma planejada e intencional, deixam de ser mera distração e tornam-se potentes ferramentas de mediação para expandir a criatividade, a ludicidade e a autonomia infantil. Sob essa perspectiva conceitual, o ambiente digital funciona como um suporte interativo em que a criança constrói sentidos de forma ativa. Assim, o uso consciente e crítico das tecnologias estimula a resolução de problemas, o raciocínio lógico e a expressão artística, permitindo que os pequenos manifestem suas ideias e emoções de maneira dinâmica.

Alinhada ao Currículo da Educação Infantil do município, essa nova fase adota a abordagem STEAM (ciência, tecnologia, engenharia, arte e matemática) para oferecer um aprendizado interativo, integrador e investigativo por meio de projetos e experimentações. Na prática, a introdução do universo digital ocorre por meio de recursos como Chromebooks para pesquisa, projetores interativos como potencializadores da aprendizagem e mesas digitais com jogos interativos. Mais

do que o contato com aparelhos, essa infraestrutura serve como meio de experimentação, criação e descoberta. O objetivo é fazer com que as crianças desenvolvam consciência e senso crítico em relação ao ambiente virtual desde cedo, deixando de ser meras consumidoras passivas para se tornarem protagonistas autônomas de suas trilhas de conhecimento. Para que essa proposta se consolide, o professor assume um papel central como curador digital e mediador reflexivo, sendo responsável por selecionar e orientar as vivências tecnológicas de forma ética e inclusiva.

Dando suporte estrutural a essa visão, as unidades escolares da educação infantil dividem seus espaços em dois ambientes específicos: o ambiente de literatura e o ambiente de experiência. No ambiente de literatura, o foco na leitura e na música ganha uma nova dimensão por meio da integração digital, utilizando recursos como o teatro de sombras digital e o suporte de instrumentos musicais tecnológicos para enriquecer a narrativa e a sonoridade. Já o ambiente de experiência é inteiramente voltado à descoberta, ao conhecimento e à criação, consolidando-se por meio de dinâmicas ativas de pesquisa e experimentação prática, nas quais as crianças utilizam as ferramentas digitais como laboratórios de investigação do mundo ao seu redor. No primeiro ano de implementação da Educação 5.0 nas unidades escolares da Educação Infantil, 12 escolas conquistaram a certificação, evidenciando o compromisso da rede com a inovação pedagógica e a transformação dos processos de ensino e aprendizagem. .

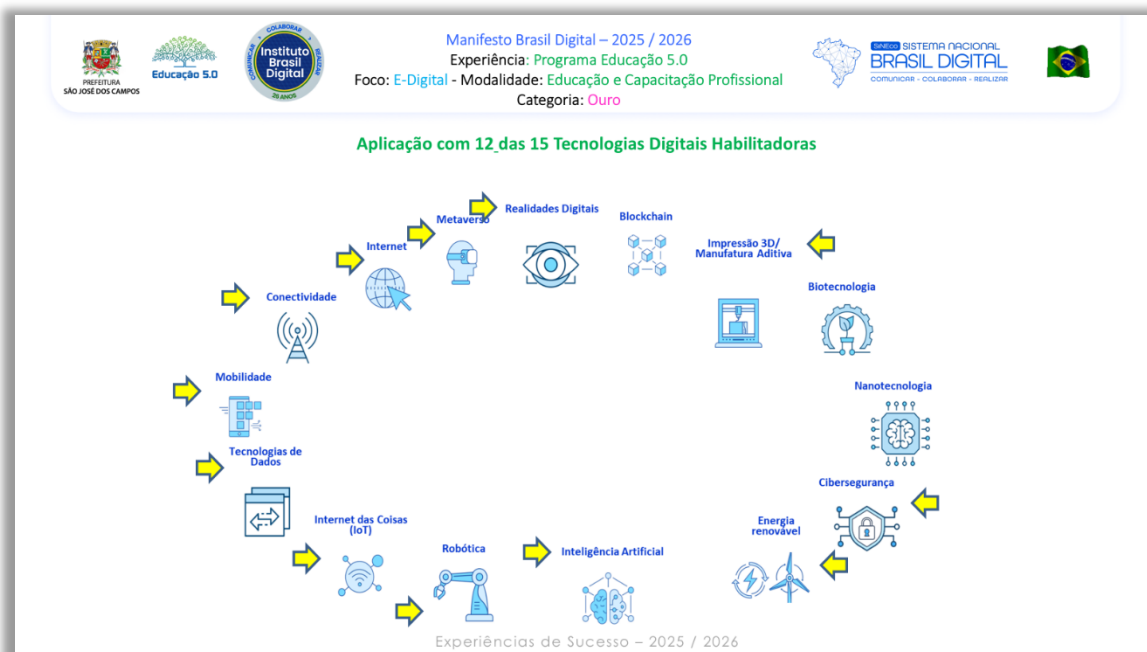
No ano de 2024 o “Programa Educação 5.0” da Prefeitura de São José dos Campos participou do Prêmio AMVALE de Gestão Sustentável, sendo premiado na iniciativa de sustentabilidade e tecnologia, de acordo com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável – ODS da Organização das Nações Unidas - Brasil. Recentemente o “Programa Educação 5.0” foi destaque no jornal japonês Seikyo Shimbun que possui a gigantesca e impressionante tiragem diária de 5,5 milhões de exemplares.

Tendo por foco transparência, participação cidadã e inovação, a Prefeitura contribui com a consolidação de São José dos Campos como referência internacional sendo a 1ª cidade brasileira certificada como “Smart City” e entre as primeiras no mundo recertificada a atingir o nível máximo (platina) em todas as categorias.

Toda a jornada da Educação 5.0 na rede municipal de São José dos Campos acompanha os alunos desde as primeiras vivências na Educação Infantil e segue por todo o Ensino Fundamental, construindo uma base para o desenvolvimento acadêmico, pessoal e tecnológico dos estudantes. Esse percurso contribui para que muitos deles deem continuidade aos estudos em instituições como a Escola Juarez Wanderley (EMBRAER), o CEPHAS e as ETECs, ampliando suas oportunidades de formação. Em São José dos Campos, essa trajetória também encontra continuidade em instituições de ensino e pesquisa, como o ITA, que integram o ecossistema de inovação da cidade. Assim, a Educação Municipal contribui para o desenvolvimento de competências e amplia as possibilidades de formação e de atuação dos estudantes, acompanhando as transformações do mundo digital e fortalecendo uma trajetória de aprendizagem que pode se estender por toda a vida.

5. Aplicação das TDHs - Tecnologias Digitais Habilitadoras:

1. Inteligência Artificial	Auxílio no processo de correção de produção de texto (redação)
2. Robótica	Oficina Maker, Ambiente de Experiência
3. Internet das Coisas (IoT)	Plataforma Plei AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) Lousa Interativa
4. Tecnologias de Dados	Power B.I. eSEC
5. Mobilidade	Cursos Online Óculos Inteligente Bengala Inteligente
6. Conectividade	Wi-Fi nas escolas Sala Google Chromebooks
7. Internet	Em todas as escolas de Ensino Fundamental
8. Metaverso	Plataforma Plei
9. Realidades Digitais	Plataforma Plei Elefante Letrado Mesa interativa digital
11. Impressão 3D/Manufatura Aditiva	Oficina Maker
14. Cibersegurança	Rede monitorada/SOPHOS
15. Energia Renovável	Projetos Inovadores 2024



Aplicações da IA na Experiência



Manifesto Brasil Digital – 2025 / 2026
Experiência: Programa Educação 5.0
Foco: E-Digital - Modalidade: Educação e Capacitação Profissional
Categoria: **Ouro**



Aplicações da IA na Experiência



- ✓ Utilização de IA Generativa (Gemini e NotebookLM) integrada ao planejamento pedagógico.
- ✓ Personalização de atividades para estudantes da Educação Especial e diferentes níveis de aprendizagem.
- ✓ Redução do tempo destinado às tarefas burocráticas de planejamento.
- ✓ Apoio à produção de avaliações, sequências didáticas e propostas investigativas.
- ✓ Fortalecimento da atuação do professor como mediador pedagógico, mantendo a IA como ferramenta de apoio e não de substituição docente.

Experiências de Sucesso – 2025 / 2026

- Apoio à elaboração e revisão de planejamentos pedagógicos utilizando ferramentas de IA generativa.
- Produção de materiais didáticos personalizados, adequados às necessidades de cada turma e dos estudantes da Educação Especial.
- Utilização do Gemini e NotebookLM como assistentes para organização de conteúdo, planejamento de aulas e consulta ao Currículo Municipal, BNCC, Planos de Ensino e PDIs.
- Apoio à correção e análise de produções textuais, permitindo feedback mais rápido aos estudantes.
- Geração de propostas de atividades, sequências didáticas e avaliações alinhadas às competências da Educação 5.0.
- Otimização do tempo do professor, permitindo maior dedicação ao acompanhamento individual dos estudantes.
- Personalização das intervenções pedagógicas a partir dos dados de aprendizagem.

6. Depoimentos

6.1 Líderes internos que aprovaram e apoiaram a Experiência



"O Programa Educação 5.0 visa inserir as escolas municipais um contexto colaborativo de aprendizagem, promovendo o desenvolvimento socioemocional dos alunos e a sua integração no mundo da tecnologia.

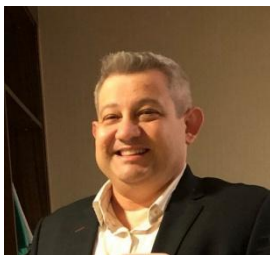
Consolidando a transformação digital nas escolas municipais com Laboratório de artes, laboratório de ciência, Sala Maker, Sala Google Educacional, Sala de leitura, Sala educação especial, Material didático inovador, Salas de atividades com ar condicionado, Salas de aula climatizadas, Merenda de qualidade, Tecnologia e muita dedicação dos nossos educadores"

ANDERSON FARIAS
PREFEITO DE SÃO JOSÉ DOS CAMPOS/SP



"A Educação 5.0 na REM de São José dos Campos coloca o aluno como centro do processo educativo, preparando para os desafios do mundo contemporâneo em uma integração entre inovação e o desenvolvimento de competências socioemocionais, comprovando que é possível e necessário aliar práticas inovadoras e uma educação humanizada."

RUTH ZORNETA
SECRETÁRIA DE EDUCAÇÃO E CIDADANIA DE SÃO JOSÉ DOS CAMPOS/SP



"Como secretário adjunto, atuei como articulador da Educação 5.0, respondendo aos desafios do pós-pandemia e à urgência da cultura digital, impulsionando a inovação, ambientes criativos e o desenvolvimento socioemocional para inserir a rede no século XXI."

MÁRCIO JOSÉ CATALANI
SECRETÁRIO ADJUNTO DE EDUCAÇÃO E CIDADANIA



"A Educação 5.0 proposta pela Rede de Ensino Municipal de São José dos Campos integra o trabalho já consolidado de desenvolvimento humano e socioemocional do magistério municipal às ferramentas tecnológicas disponíveis no mercado para viabilizar práticas inovadoras na gestão escolar e na sala de aula. Como Diretora de Departamento, desenvolvo e implemento ações que viabilizam essa política pública e vejo com muita satisfação uma geração de docentes e gestores escolares que buscam se aperfeiçoar emocionalmente e tecnicamente, a fim de oferecer à população Joseense uma educação pública de qualidade e equidade."

CLAUDIA FARIA KHOURI
DIRETORA DO DEPARTAMENTO DE ENSINO FUNDAMENTAL



“Como autora da proposta de uso do robô Titi no Programa Recupera (EMEFI Rosa Tomita), desenvolvida em parceria com a Cognology e com a pesquisadora Débora Ito, acompanhei a transformação das recomposições das aprendizagens ao integrar metodologias ativas e programação coletiva do robô: os estudantes desenvolveram pensamento computacional, raciocínio lógico e protagonismo, enquanto o trabalho em equipes transformou o erro em etapa investigativa, favorecendo autonomia, cooperação e avanços concretos nas habilidades do currículo. Essa prática exemplifica os princípios da Educação 5.0 ao articular, de forma integrada, conhecimentos acadêmicos, competências socioemocionais e cultura digital, promovendo um ensino centrado no estudante e orientado por problemas reais. Ao aproximar inovação e sociedade, o projeto amplia oportunidades de aprendizagem, fortalece o vínculo entre escola e mercado de tecnologia e estimula a criatividade e o pensamento crítico dos alunos. Assim, o GP Recupera contribui para preparar nossas crianças para os desafios do presente e do futuro, sem perder de vista a aprendizagem com significado, equidade e qualidade.”

RAQUEL PIRES SOUZA DE OLIVEIRA
GP RECUPERA EMEFI ROSA TOMITA



“Desde o momento em que assumi a gestão e tive o privilégio de inaugurar a primeira escola de Educação 5.0 da rede municipal de São José dos Campos, como Coordenador Pedagógico Educacional, e assumi também o compromisso de traduzir esse conceito em melhorias reais para o dia a dia de estudantes, professores e equipe gestora. Como diretor de escola, pude perceber que poderia ser mais do que tecnologia por tecnologia, eu enxergava ali uma oportunidade única de otimizar tempos, espaços e processos pedagógicos. Muito antes da I.A. aparecer no mercado como ferramenta de extrema utilidade, nós já havíamos criado um ambiente digital em nossa escola, concentrando registros, demandas, conteúdos e cadernos piloto, empregando os conceitos de conectividade e integração com a tecnologia de uma escola 5.0. A rede apoia essas ações, e ajuda fornecendo ferramentas educacionais, como ferramentas Google aprimoradas, que teriam custos aos educadores, que chega de forma gratuita aos profissionais da educação. Minha proposta foi integrar ferramentas como o Gemini e o Notebook LM diretamente ao planejamento pedagógico, com um propósito claro: Estruturar aulas e atividades de forma mais assertiva, utilizando dados específicos dos alunos, e assim como um médico, usar o remédio certo para cada situação, pois a ferramenta carrega as informações específicas de turmas inteiras, ou alunos da educação especial que precisam de conteúdos adaptados. Isso não substitui o professor, mas poupa seu precioso tempo de elaboração de materiais e potencializa sua capacidade de personalização do ensino. Nós "alimentamos" essa IA com o currículo vigente de São José dos Campos, as diretrizes da Rede Municipal, BNCC, os planos de ensino e os Planos de Desenvolvimento Individual (PDI) dos nossos alunos. Minha atuação na liderança deste projeto é a prova de que a transformação digital na escola pública é perfeitamente viável quando aliamos inovação tecnológica à valorização humana. A Educação 5.0, para mim, é exatamente isso: colocar a tecnologia a serviço da equidade e da sensibilidade pedagógica.”

JEAN PHELIPE MADALENA
DIRETOR DE ESCOLA



Sou a professora Eloína Francisca da Silva Carvalho, efetiva na Rede Municipal de Ensino de São José dos Campos desde 2009. Atualmente atuo na Educação Infantil, área em que tenho 17 anos de experiência, sendo 14 deles como professora regente na EMEI Cassiano Ricardo, localizada no Parque Santos Dumont.

A implantação do espaço STEAM – Espaço Movido à Criança em nossa unidade escolar, neste ano letivo, veio fortalecer a proposta de uma Escola 5.0. Esse conceito vai muito além da utilização da tecnologia: trata-se de promover um ambiente de experiências, descobertas e vivências significativas, favorecendo novas aprendizagens e o desenvolvimento cognitivo, criativo, social e emocional das crianças.

Nesse espaço, as crianças têm a oportunidade de explorar, experimentar e criar por meio

do manuseio de diversos materiais. Elas confeccionam, pintam, constroem, montam e desmontam utilizando jogos de peças, materiais não estruturados e elementos da natureza, sempre respeitando suas hipóteses, interesses e formas de aprender.

O ambiente foi cuidadosamente organizado e adaptado às características da faixa etária atendida, oferecendo desafios adequados e estimulando a curiosidade, a investigação, a criatividade e a resolução de problemas. Dessa forma, as crianças assumem o protagonismo de suas aprendizagens, aprendendo de maneira lúdica, significativa e prazerosa, em um espaço que valoriza a ação, a experimentação e a diversão como elementos essenciais do desenvolvimento infantil.”

ELOINA FRANCISCA DA SILVA CARVALHO

PROFESSORA EDUCAÇÃO INFANTIL EMEI Cassiano Ricardo



A certificação da EMEI Cassiano Ricardo como Escola 5.0 representou uma transformação na forma como concebemos os espaços educativos, fortalecendo uma prática pedagógica centrada na infância, na investigação, na criatividade e no protagonismo das crianças. A implantação dos Espaços de Experiência ampliou as possibilidades de aprendizagem com ambientes destinados às artes, à construção lógica, à pesquisa científica com recursos tecnológicos e midiáticos, além de espaços de experimentação heurística utilizando elementos da natureza. Também reestruturamos o espaço da leitura e reorganizamos os ambientes coletivos da escola para que fossem mais acolhedores, acessíveis e planejados como espaços educativos para crianças, professores e famílias.

Essas mudanças impactaram diretamente o trabalho pedagógico, inspirando os professores a ampliarem a qualidade do planejamento com propostas mais inovadoras, investigativas e significativas. Com as crianças, observamos o fortalecimento da curiosidade, da criatividade, do raciocínio lógico, da autonomia, da cooperação e do desejo de investigar. A comunidade também passou a reconhecer uma proposta educativa que valoriza experiências, descobertas e aprendizagens. Assim, a certificação como Escola 5.0 potencializou nossa capacidade de inovar, fortalecendo uma cultura de aprendizagem contínua, colaboração e excelência, reafirmando o compromisso com uma educação pública de qualidade, humanizada, inovadora e transformadora.”

ANA CAROLINA DA SILVA ROCHA

DIRETORA DA EDUCAÇÃO INFANTIL



“A Sala de Experiências representa um importante espaço de aprendizagem para nossa escola, pois amplia as possibilidades de investigação, descoberta, interação e protagonismo das crianças. Esse ambiente favorece experiências significativas, nas quais as crianças aprendem por meio da exploração, da curiosidade, das brincadeiras e das múltiplas linguagens, respeitando seus diferentes tempos e formas de aprender.

Durante a inauguração da Sala de Experiências, vivenciamos a proposta "Fundo do Mar", um ambiente cuidadosamente organizado para despertar a imaginação, a investigação e a participação ativa das crianças. Foi possível observar o encantamento do grupo diante dos diferentes elementos, texturas, cores e desafios apresentados, favorecendo o desenvolvimento da curiosidade, da criatividade, da linguagem, das interações e da ampliação dos conhecimentos sobre o mundo.

Um aspecto que merece destaque foi a participação do Arthur, criança com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Durante toda a experiência, Arthur participou espontaneamente das propostas, explorando os materiais, interagindo com os colegas e envolvendo-se nas atividades sem necessidade de comandos ou intervenções específicas. Sua participação aconteceu de forma natural e integrada ao grupo, demonstrando que ambientes acolhedores, planejados e organizados possibilitam que todas as crianças tenham oportunidades reais de aprendizagem, participação e pertencimento.

A Sala de Experiências evidencia o compromisso da escola com uma educação de qualidade e inclusiva, que reconhece a criança como sujeito de direitos, protagonista de suas aprendizagens e capaz de construir conhecimentos por meio das interações e das brincadeiras. Trata-se de um espaço que enriquece o cotidiano escolar, fortalece a prática pedagógica e proporciona vivências que certamente marcarão o desenvolvimento integral de nossas crianças.”

SORAIA SANTOS

PROFESSORA DA EDUCAÇÃO INFANTIL EMEI Lúcia Maria do Amaral

6.2 Clientes internos que se beneficiaram da Experiência



“Eu gosto muito de estudar aqui e a escola melhorou bastante com essas mudanças. A Sala Google é a minha favorita!”

ENZO GABRIEL

ALUNO DA EMEFI PROFESSORA ANA BERLING MACEDO



A Educação 5.0 na EMEFI Áurea Cantinho mudou meu jeito de aprender. Usar a tecnologia nas aulas me deixa muito mais curiosa e motivada. Também aprendo a trabalhar em equipe e a respeitar mais os colegas. Eu acho que essa inovação me prepara melhor para os desafios do meu futuro.”

LÍVIA FERNANDES

ALUNA DO 9º ANO DO FUNDAMENTAL EMEFI ÁUREA CANTINHO RODRIGUES



Eu gostei muito dessa sala, da mesa digital que tem jogos, fazer artes com a caixa espelho, pesquisar no computador, tem muita coisa que dá pra criar!”

LIZ HELENA CASTRO FERNANDES

ALUNA DO PRÉ II DA EDUCAÇÃO INFANTIL – EMEI LÚCIA MARIA DO AMARAL



O espaço 5.0 é muito bacana tem muitos materiais bonitos, as lanternas são bem legais, a mesa digital com jogos é divertida, o espaço para fazer pintura é muito bonito, construímos muitas coisas. Também gostei das caixas com os materiais de madeiras. Os jogos de montar com os imãs é lindo. Gosto muito de fazer atividades. “

MANUELA ONGARATO FACIN
ALUNA DO PRÉ II EMEI CASSIANO RICARDO



Gostei muito da sala de leitura, mas ganhar uma sala de inglês a gente entra em outro mundo: o mundo do inglês.”

HEITOR BRASIL ALEXANDRINO
ALUNO DO 3 ANO DO FUNDAMENTAL EMEFI JACYRA VIEIRA BARACHO

6.3 Clientes externos que se beneficiaram da Experiência



Mãe: Aline de Fatima Santos

Filha: Larissa Victoria,
8 anos, 3º ano

Filha: Sophia
Campidelli, 15 anos, 9
EMEFI PROFESSORA
AUREA CANTINHO
RODRIGUES

A chegada da Educação 5.0 na escola de minhas filhas transformou a dinâmica da minha família. A aprendizagem deixou o espaço restrito da sala de aula e tornou-se vivência contínua no cotidiano. Por meio de abordagens múltiplas, essa nova educação transcende conteúdos tradicionais e desenvolve competências para a vida, amparada pelas tecnologias digitais.

Ao recorrer a plataformas interativas para leitura e exercícios, notei um salto no engajamento das minhas filhas. A experiência escolar ficou mais atrativa dentro e fora de casa. O ambiente, agora colaborativo e dinâmico, estimula participação ativa, trocas de saberes e maior assimilação dos conteúdos. Sem falar dos espaços dedicados que temos em nossas escolas, como o Laboratório de Ciências, Sala de Arte, Espaço Maker e a Sala de Leitura, que proporcionam uma experiência única para elas — despertando a curiosidade, a criatividade e o prazer em aprender.

Vejo na Educação 5.0 uma aliada na formação de cidadãos críticos e preparados para os desafios contemporâneos. As aulas de empreendedorismo, por exemplo, ampliam a visão de mundo dos estudantes, despertando iniciativa, autoconfiança e clareza de propósitos.

O foco no desenvolvimento integral, com atividades esportivas, culturais e socioemocionais no contraturno, reforça o compromisso de formar seres humanos plenos, respeitando a individualidade de cada criança e adolescente e preparando-os para o mundo de forma ética, empática e resiliente.

Nesse cenário, sobressaem iniciativas que potencializam ainda mais o modelo 5.0: o Prepara Campeões SJC, que apoia alunos rumo às Olimpíadas do Conhecimento; o Prepara Idiomas, que oferece inglês amplo e acessível; e o Prepara Cursinho SJC, que orienta estudantes do 9º ano a conquistarem a escola média de seus sonhos. São ações que contemplam cada etapa da trajetória estudantil e abrem oportunidades reais de crescimento. Por fim, registro minha sincera gratidão aos profissionais envolvidos. É impossível mensurar o impacto transformador dessa proposta em nossas vidas. Ver minhas filhas crescerem em um ambiente que prioriza não só o aprendizado, mas também o bem-estar e o desenvolvimento humano, é um privilégio que levarei comigo para sempre.”

ALINE DE FATIMA SANTOS



Mãe: Viviane Castro

Filho: Vicente, 1º ano
EMEFI PROFESSORA
PALMYRA SANTANA

Meu filho estuda na EMEFI Prof.ª Palmyra Sant'Ana, uma escola certificada como Escola 5.0, e nós, como família, percebemos o quanto essa proposta faz a diferença no dia a dia dele. Os ambientes são acolhedores, criativos e bem planejados, despertando a curiosidade e o interesse em aprender. Além disso, os materiais utilizados são adequados à faixa etária e tornam as atividades ainda mais significativas.

Neste ano, em que está cursando o 1º ano do Ensino Fundamental, ele tem apresentado um excelente desenvolvimento e uma aprendizagem muito significativa. É gratificante ver sua alegria em ir para a escola e perceber o quanto evoluiu em tão pouco tempo.

Um dos momentos mais esperados da semana é a aula na Sala Google. Ele fica ansioso pela chegada desse dia, pois adora explorar as atividades propostas utilizando as plataformas Elefante Letrado e Matific, que tornam a aprendizagem da leitura, da escrita e da matemática muito mais divertida, dinâmica e desafiadora. É impressionante como a tecnologia, quando utilizada de forma consciente e pedagógica, desperta ainda mais seu interesse e sua vontade de aprender.

Como família, somos muito gratos por fazer parte de uma escola comprometida com uma educação inovadora, que acolhe, incentiva e prepara as crianças para os desafios do futuro. Ver nosso filho feliz, motivado e desenvolvendo o prazer pela aprendizagem é a maior prova de que estamos no caminho certo.”

VIVIANE CASTRO

7. Classificação da Experiência (Projeto):

Foco	E-Digital
Modalidade	Educação e Capacitação Digital
Categoria	Ouro

8. Melhores Práticas e Lições Aprendidas:

8.1. Melhores práticas:

1. Formação continuada com foco em competências digitais

Oficinas práticas e presenciais, com foco na aplicação pedagógica de tecnologias (como Canva, Google Workspace, aplicativos educacionais) ao invés de apenas teoria.

Impacto positivo:

Professores se sentiram mais seguros para usar recursos digitais em sala de aula, o que aumentou o engajamento dos alunos.

2. Criação de espaços Maker e laboratórios criativos

Instalação de espaços acessíveis com materiais simples (sucata, papelão, kits de robótica, impressoras 3D) para promover o “aprender fazendo”.

Impacto positivo:

Estímulo à criatividade, pensamento crítico e resolução de problemas, com destaque para projetos interdisciplinares.

3. Integração de competências socioemocionais na rotina escolar

Incorporação semanal de momentos voltados para escuta ativa, roda de conversa e práticas de mindfulness.

Impacto positivo:

Melhoria no clima escolar, redução de conflitos e desenvolvimento de empatia entre os estudantes.

4. Alunos como protagonistas no uso da tecnologia

Criação de “clubes de tecnologia” liderados por alunos monitores para apoio a colegas e professores.

Impacto positivo:

Desenvolvimento da autonomia, senso de responsabilidade e colaboração.

5. Projetos integradores com foco nos ODS

Realização de feiras e semanas temáticas (como “Semana do Clima” ou “ODS na prática”), com produção de soluções locais por parte dos alunos.

Impacto positivo:

Engajamento com questões sociais e ambientais, promovendo cidadania e senso de pertencimento à comunidade.

6. Uso de dados e avaliação diagnóstica com propósito pedagógico

Aplicação de avaliações formativas digitais e análise colaborativa dos dados entre professores para traçar intervenções.

Impacto positivo:

Personalização do ensino e redução das defasagens de aprendizagem.

7. Parcerias com comunidade e setor privado

Articulação com empresas locais, universidades e ONGs para oferta de oficinas, mentoria e projetos de impacto social.

Impacto positivo:

Ampliação das oportunidades de aprendizagem e conexão entre escola e mundo real.

8. Comunicação ativa com as famílias

Criação de canais diretos (grupos de WhatsApp organizados, agendas digitais, reuniões interativas) para participação familiar.

Impacto positivo:

Aumento da confiança na escola e fortalecimento do vínculo entre família e aprendizagem dos filhos.

9. Organização de ambientes pedagógicos e oferta de materiais tecnológicos na Educação Infantil

Estruturação de espaços escolares intencionais e repletos de materiais diversos e ricos em possibilidades, organizados de forma a convidar as crianças à exploração, à brincadeira, à investigação e à tecnologia. Essa organização divide as unidades em ambientes específicos, como o de literatura e o de experiência, planejados estrategicamente para incentivar a descoberta, a leitura, a música e a criação desde a primeira infância.

Impacto positivo: Potencialização do protagonismo e da autonomia das crianças em seu próprio aprendizado, estimulando a curiosidade natural, a construção de hipóteses e a resolução de problemas práticos por meio de vivências significativas e iniciar de forma consciente e crítica o uso da tecnologia midiáticas.

Títulos das Melhores Práticas

1ª “CAPACITAR PROFESSORES EM COMPETÊNCIAS DIGITAIS”

Realizar formação continuada com foco em competências digitais, metodologias ativas e socioemocionais permitiu qualificar o trabalho docente, promovendo inovação e protagonismo estudantil. As formações foram contextualizadas à realidade da rede e integraram temas como ODS, cultura digital e inclusão, resultando em aulas mais dinâmicas, colaborativas e alinhadas aos desafios da Educação 5.0.



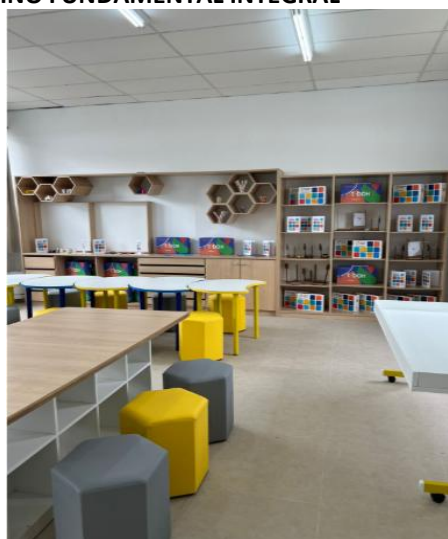
CAPACITAÇÃO DE PROFESSORES

2ª “ORGANIZAÇÃO DOS ESPAÇOS E AMBIENTES APRENDIZAGEM”

Manter salas de aula no formato tradicional e sem intencionalidade pedagógica limitava as interações e o potencial criativo dos alunos, reduzindo os espaços escolares a meros locais de repetição teórica. A partir da reflexão sobre o impacto do ambiente no desenvolvimento dos estudantes, do Ensino Infantil ao Fundamental, compreendeu-se que o espaço físico atua como um verdadeiro "terceiro educador" no processo de ensino-aprendizagem.



SALA GOOGLE- EMEFI / ESCOLA MUNICIPAL ENSINO FUNDAMENTAL INTEGRAL



SALA MAKER / EMEFI – ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL INTEGRAL



AMBIENTE DE EXPERIÊNCIAS / EMEI – ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL

8.2. Lições aprendidas:

“CAPACITAR PROFESSORES EM COMPETÊNCIAS DIGITAIS”

Iniciar a formação docente sem diagnóstico das competências digitais interferiu no planejamento das ações, gerando baixa adesão e pouca aplicabilidade. Após essa percepção, passou-se a aplicar um mapeamento inicial com foco em níveis de familiaridade tecnológica, permitindo o redesenho das formações e o alinhamento às reais necessidades dos professores.

“ORGANIZAR OS ESPAÇOS E AMBIENTES APRENDIZAGEM”

Com essa percepção, passou-se a adotar como melhor prática a estruturação de salas temáticas e ambientes interativos organizados com uma oferta rica de materiais diversos. A integração planejada das tecnologias e mídias digitais a esses espaços, como Chromebooks, mesas digitais e projetores, transformou o cotidiano escolar. Essa mudança ampliou significativamente as oportunidades de pesquisa, investigação e descoberta, fortalecendo a autonomia, o desenvolvimento integral e o protagonismo dos estudantes desde a primeira infância.

9. Indicadores de Resultado e Desempenho:

1. Ampliar o número de escolas certificadas no Programa Educação 5.0

Desempenho: Ampliar o número de escolas certificadas no Programa Educação 5.0.

Resultado: O programa conta atualmente com 43 das 68 escolas de Ensino Fundamental certificadas, representando 63,2% da rede. Em 2025, foi ampliado para a Educação Infantil, com 12 unidades certificadas no primeiro ciclo de implantação.

2. Fortalecer a formação continuada dos profissionais da educação

Desempenho: Ampliar a qualificação dos docentes para o uso pedagógico das tecnologias digitais.

Resultado: Mais de 2.600 professores efetivos concluíram a pós-graduação lato sensu em Educação 5.0, Ensino Híbrido e Metodologias Ativas, ofertada em parceria com a UNESP, além das formações continuadas promovidas pela Escola de Formação do Educador.

3. Ampliar o acesso à infraestrutura e às ferramentas digitais

Desempenho: Disponibilizar recursos tecnológicos para apoiar o processo de ensino e aprendizagem.

Resultado: Foram criadas mais de 42 mil contas Google for Education para professores e estudantes, adquiridos 4.500 Chromebooks para educadores e distribuídos 10 mil chips de internet para estudantes em situação de vulnerabilidade social, além da implantação de Salas Google, Espaços Maker, Laboratórios de Ciências, Salas de Leitura, Salas de Arte e outros ambientes pedagógicos especializados.

4. Consolidar a transformação digital da educação municipal

Desempenho: Integrar tecnologias digitais às práticas pedagógicas e fortalecer a cultura de inovação nas unidades escolares.

Resultado: O Programa Educação 5.0 consolidou-se como uma política pública de inovação educacional, sendo reconhecido pelo Prêmio AMVALE de Gestão Sustentável, na categoria Sustentabilidade e Tecnologia, e obtendo reconhecimento internacional com destaque no jornal japonês Seikyo Shimbun.

10. Planos futuros

Próximos Passos	Previsão
Certificar as 25 escolas restantes participantes do programa no Ensino Fundamental	Até Janeiro de 2028
Certificar 100 escolas restantes participantes da Educação Infantil, contemplando rede direta e rede parceira	Até Janeiro de 2028
Consolidar o uso de inteligência artificial na prática pedagógica	Início no 2º semestre/2027
Fortalecer boas práticas entre os professores	Setembro de 2027
Ampliar a integração curricular com os ODS	Permanente a partir de 2027
Revisar e aprimorar os indicadores de impacto do programa da jornada Infantil ao Fundamental	Novembro de 2027
Realizar avaliação sobre os resultados do programa	Janeiro de 2028
Elaborar relatório de impacto 2024–2026 com recomendações	Janeiro de 2028

11. Alinhamento da Experiência aos Fundamentos aos Pilares do Brasil Digital:



Pessoas Protagonistas:



Propósito: “**Pessoas Protagonistas na Inovação e na Transformação Digital**”

Desenvolver as Pessoas em todos os níveis e atividades nas Organizações, Governos e Sociedade para atuarem como Protagonistas na Inovação e na Transformação Digital com foco na Educação, Qualidade de Vida, Inclusão e Sustentabilidade Econômica, Social e Ambiental.

Desenvolver o Agile Mindset nas Pessoas e nas Organizações	Adoção de metodologias ativas, ciclos de aprendizagem ágeis e foco na adaptabilidade de professores e estudantes diante de mudanças tecnológicas e pedagógicas.
Gestão das Mudança para Organizações Exponenciais	Criação de um ecossistema de inovação educacional nas escolas, com formação continuada, escuta ativa e avaliação contínua dos processos de transformação digital.
Transformar Conflitos em Resultados	Mediação de resistências por meio de diálogo, engajamento de professores e estudantes e transformação de desafios em oportunidades de melhoria da prática pedagógica.
Consolidar a Cultura Organizacional de Inovação e Transformação Digital	Integração de cultura digital no PPP das escolas, certificação institucional, incentivo à inovação no cotidiano escolar e protagonismo das equipes diretivas e docentes.
Promover o Autodesenvolvimento	Fomento à autorreflexão docente, autoavaliação nas formações e desenvolvimento contínuo de competências digitais e socioemocionais.
Operacionalizar Encaminhamento Social	Ações interdisciplinares com foco nos ODS, inclusão, equidade, e projetos sociais que envolvem comunidade escolar e ampliam o impacto da escola no território.

Sociedade:



Propósito: “**Sociedade Ética, Inclusiva e Sustentável por meio da Inovação e Transformação Digital**”

Construir uma Sociedade Ética e Igualitária, que garanta o bem-estar de todos, a partir do uso inteligente dos recursos e tecnologias para promover coletivamente a Educação e a Cultura Digital gerando Qualidade de Vida, Inclusão e Sustentabilidade Econômica, Social e Ambiental.

Pessoas ao Centro	Escuta ativa de professores, alunos e famílias para tomada de decisões. Formação personalizada e protagonismo estudantil nas ações e projetos interdisciplinares.
Qualidade de Vida	Valorização do bem-estar docente com formações humanizadas, acolhimento emocional e metodologias que respeitam o ritmo e a realidade de cada escola.
Inclusão	Ações voltadas à equidade, inclusão digital, acessibilidade e integração de alunos com deficiência em ambientes digitais e presenciais de aprendizagem.
Sustentabilidade	Projetos pedagógicos conectados aos ODS, uso consciente de tecnologias e incentivo à responsabilidade ambiental e social no cotidiano escolar.

Negócios Digitais: (aplicado aos Agentes Econômicos Privados)



Propósito: “Negócios aprimorados pela Inovação e Transformação Digital”

Aprimorar a cadeia de valor dos Negócios e a experiência do Cliente por meio da Inovação e Transformação Digital dos seus processos e modelos, para gerar melhores resultados, e promover a Qualidade de Vida, Inclusão e Sustentabilidade: Econômica, Social e Ambiental.

Experiência do Cliente	Ampliação da escuta ativa com famílias e alunos, maior personalização do ensino, aumento da participação em eventos escolares e melhora da percepção sobre o papel da escola na vida dos estudantes.
Processos	Reestruturação das formações continuadas com foco em competências digitais, integração de tecnologias educacionais, metodologias ativas e monitoramento contínuo de indicadores pedagógicos.
Modelo de Negócio	Implantação de um modelo de gestão educacional baseado em inovação, dados e certificação por desempenho, com foco em protagonismo, inclusão, ODS e cultura digital em toda a rede de ensino.

Governos Digitais:



Propósito: “Governo Centrado no Cidadão utilizando a Inovação e Transformação Digital”

É Centrado no Cidadão, Integrado, Inteligente, Transparente e Aberto, oferecendo serviços de qualidade, Eficientes e Confiáveis, facilitando a participação da Sociedade e respeitando sua individualidade e privacidade.

Centrado no Cidadão	Foco no protagonismo da comunidade escolar: alunos, professores e famílias participam ativamente de escutas, avaliações e coautoria de ações educacionais.
Integrado	Integração entre escolas, Secretaria de Educação, setores de inovação e tecnologia para garantir coesão nas estratégias e padronização de indicadores e metas.
Inteligente	Uso de dados educacionais, resultados das avaliações e mapeamentos formativos para tomada de decisão orientada por evidências. Ferramentas digitais otimizam o planejamento.
Confiável	Processo transparente de certificação das escolas, comunicação clara dos critérios e acompanhamento por indicadores auditáveis e abertos ao público.

Transparente e Aberto	Divulgação pública dos resultados do Programa 5.0, inclusive nas redes sociais e portais institucionais, com prestação de contas e escuta social permanente.
Eficiente	Digitalização de processos pedagógicos e administrativos, desburocratização e uso racional de recursos com foco em resultado e impacto para o aprendizado.

Economia Digital:



Propósito: “**Economia com igualdade de oportunidades por meio da Inovação e Transformação Digital**”

A **Economia do futuro será digital** e construída pela sinergia e complementaridade das realizações dos **Negócios** e dos **Governos**, estimuladas pelos programas de Melhoria Contínua da Produtividade, Competitividade, Inovação e Empreendedorismo Inovador, para modernizar as empresas e melhorar o ambiente de negócios, proporcionando igualdade de oportunidades para todos, em todas as regiões do País e privilegiando a **Qualidade de Vida, a Inclusão e a Sustentabilidade: Econômica, Social e Ambiental**, da **Sociedade**.

Inovação Aberta e Empreendedorismo Inovador	Implementação de projetos pedagógicos com foco em resolução de problemas reais, promovendo cultura maker, feiras de inovação e clubes de tecnologia com envolvimento da comunidade escolar.
Produtividade, Digitalização e Capacidade Empresarial	Uso de plataformas digitais, formação de professores em competências digitais e organização eficiente da gestão escolar com apoio de dados e ferramentas tecnológicas.
Infraestrutura, Competitividade e Ambiente de Negócios	Melhoria da infraestrutura física e tecnológica das escolas certificadas, com apoio da Secretaria de Educação, possibilitando ambientes mais propícios à aprendizagem ativa e inovadora.
Educação e Capacitação Profissional	Ampliação de trilhas de formação continuada, parcerias com instituições de ensino técnico e superior, e estímulo à formação de jovens para o futuro do trabalho digital e sustentável.



Manifesto Brasil Digital – 2024 / 2025
Experiência: Programa Educação 5.0
Foco: E-Digital - Modalidade: Educação e Capacitação Digital
Categoria: Ouro

Contribuições da Experiência na Cultura de Inovação e Transformação Digital

A IA atua como acelerador sistêmico da cultura digital, com forte impacto positivo na qualidade de vida, inclusão e sustentabilidade educacional.

- Agile Mindset** – IA reforça **ciclos rápidos de feedback**, aprendizagem ativa e experimentação pedagógica.
- Gestão da Mudança** – Reduz resistência ao digital ao tornar o uso da tecnologia útil, simples e **centrado no aluno e na aprendizagem**.
- Transformar Conflitos em Resultados** – Dados educacionais apoiam mediação baseada em **evidências, não em percepções**.
- Cultura de Inovação** – IA normaliza o uso de dados, **plataformas** e experimentação contínua no cotidiano escolar.
- Autodesenvolvimento** – Professores e alunos ampliam autonomia, reflexão e **protagonismo no aprender**.
- Encaminhamento Social** – **Inclusão digital** (chips, acessibilidade, tecnologias assistivas) mitiga riscos de exclusão.

Experiências de Sucesso – 2024 / 2025

12. Alinhamento aos Eixos da E-Digital:

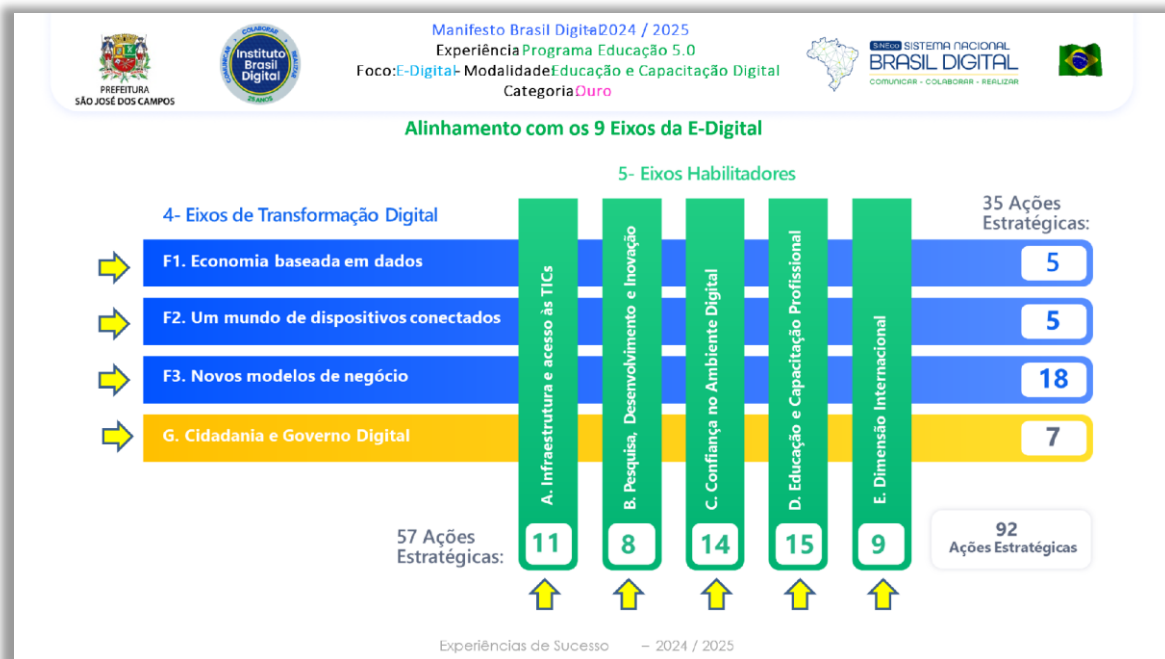


Eixos Habilitadores:

A Infraestrutura e acesso às TICs (11 AEs)	A4	Implementar conectividade e kits de robótica nas escolas da rede municipal.
B Pesquisa Desenvolvimento e Inovação (8)	B5	Desenvolver soluções educacionais a partir de metodologias ativas com base nos dados de aprendizagem.
C Confiança no Ambiente Digital (15 AEs)	C13	Promover ações de segurança digital nas escolas com orientação para alunos, professores e famílias.
D Educação e Capacitação Profissional (15 AEs)	D1 D3	Realizar formação continuada com foco em competências digitais, metodologias ativas e ODS.
E Dimensão Internacional (9 AEs)	E5	Integrar práticas alinhadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU (Agenda 2030).

Eixos de Transformação:

F1 Economia baseada em dados (5 AEs)	F1.5	Utilizar dashboards educacionais para tomada de decisões pedagógicas baseadas em dados.
F2 Um mundo de dispositivos conectados (5 AEs)	F2.2	Integrar dispositivos móveis e plataformas digitais no cotidiano escolar.
F3 Novos Modelos de Negócio	F3.10	Estruturar parcerias com o setor privado para experiências imersivas e uso de tecnologias educacionais.
G Cidadania a Governo Digital (7 AEs)	G4	Estimular a participação da comunidade escolar em plataformas digitais de gestão participativa.



13. Alinhamento com a Governança ESG:



Academias	IFSP (Instituto Federal de São Paulo) e UNIFESP contribuíram com pesquisas, formação de professores e apoio à construção das Trilhas Formativas em competências digitais e inovação educacional.
Governos	Foram utilizados recursos públicos do FNDE, emendas parlamentares e orçamento municipal para aquisição de kits de robótica, infraestrutura de conectividade e formação docente continuada.
Empresas	Parcerias com Google for Education, Positivo Tecnologia e startups educacionais forneceram soluções tecnológicas, capacitação e suporte técnico às escolas.
Sociedade (S)	Associações de pais, ONGs locais e conselhos escolares se beneficiaram com maior participação social, inclusão digital e protagonismo estudantil nas decisões escolares.
Meio Ambiente (E)	Redução de impressões e papéis com uso de plataformas digitais e integração de práticas sustentáveis em projetos pedagógicos e nas formações continuadas.
Governança ESG (G)	Indicadores como aumento no IDEB, percentual de professores capacitados em competências digitais e inclusão de temas como ODS e sustentabilidade no currículo foram incorporados à gestão educacional.




Manifesto Brasil Digital 2024 / 2025
Experiência Programa Educação 5.0
Foco: E-Digital - Modalidade Educação e Capacitação Digital
Categoria Duro




Alinhamento com Governança ESG



Academia:
IFSP (Instituto Federal de São Paulo) e UNIFESP

Governo:
Recursos Públicos do FNDE, emendas parlamentares

Empresa:
Google for Education, Positivo Tecnologia e startups educacionais

Sociedade:
Associações dos pais, ONGs locais e conselhos escolares se beneficiando com maior participação social, inclusão digital e protagonismo estudantil nas decisões escolares

Meio Ambiente (E):
Preservação das espécies vegetais

Governança ESG (G):
Indicadores como aumento do IDEB, percentual de professores capacitados em competências digitais e inclusão de temas como ODS e sustentabilidade no currículo foram incorporados à gestão educacional.

Experiências de Sucesso — 2024 / 2025