



RELATÓRIO DE EXECUÇÃO

De 01/05/2026 a 30/05/2026

Projeto: Atividades Complementares para a Educação Integral - eixo tecnologia
- INSTITUTO LETRAS IGUAIS - TC n.º 05/2025

1. SUMÁRIO GERENCIAL

a. Total de crianças atendidas no mês de Abril: 2.800.

b. Números de mediadores de 30h (0), 26h (2), 24h (2), 20h (2), 18h (6), 16h (3), 14h (6), 10h (3), 12h (24) e 8h (2).

Atividade notas financeiras:

- **EM ATENDIMENTO AO COMUNICADO Nº01/DGPE/SEC/2023, A PARTIR DE SETEMBRO DE 2023:**
 - **NOTAS FISCAIS DIGITALIZADAS DOS MATERIAIS PEDAGÓGICOS, DE PRODUTOS DE HIGIENE PESSOAL E DE LIMPEZA;**
 - **NOTAS FISCAIS DIGITALIZADAS CORRESPONDENTES AOS PRESTADORES DE SERVIÇOS QUE EXECUTAM AÇÕES DIRETAMENTE RELACIONADAS AO OBJETO DA PARCERIA, DEVENDO CONSTAR A DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS E O PERÍODO DE EXECUÇÃO.**

NOTAS FISCAIS	VALOR PAGO PELA NOTA	CNPJ DA EMPRESA
LOCALIZA RENT A CAR S/A	R\$ 2.889,54	16.670.085/0001-55
DM4BRASIL DIGITAL MARKETING LTDA	R\$ 79,42	05.406.469/001-49
JHGESTÃO&SERVICOSLTDA	1.770,00	61.219.351/0001-82
JMG MENTORIA PRIME 520	R\$ 2.200,00	55.925.489.0001-02
CLEUMA FERREIRA GLADINO	R\$ 340,00	48.748.482/0001-99
S.L.DE OLIVEIRA MACEDO CONATABILIDADE ME	3.870,00	14.151.552/0001-05
CARPEGEANI&LIMA SIEDADE INDIVIDUAL DE ADVOCACIA	3.400,00	48.775.658/0001-00
CARLOS EDUARDO ARCANJO DIRETOR TÉCNICO	7.854,00	545.248.730/0001-35
WILLIAM ROBERTO DA SILVA SANTOS COORDENADOR TÉCNICO	5.500,00	60.765.097/0001-55
KELLY APARECIDA MEIRELES DA SILVA SUPERVISORA PEDAGÓGICA	4.400,00	54.235.609/0001-79
CLAUDINÉIA DE FATIMA RODRIGUES DE OLIVEIRA SUOERVISORA TÉCNICA	4.400,00	19.259.776/0001-59
POLO VALLE CURSOS LTDA	9.676.33	48.842.568/0001-86
SALTO PARA O FUTURO EDUCACAO	101.305.26	32.109.737/001-33

Atividade extraplano: Alda de Souza Araujo Profa.

Meta extra curricular: EMEF POSSIDONIO SALLES **ATIVIDADE REALIZADA COM Mds e baterias para invenção de um avião.**



Quadro organizacional:

https://docs.google.com/document/d/1eLIm-9ct21XA4d869XDC5D4d_v8gpSI/edit?usp=sharing&oid=102513812939384284043&rtpof=true&sd=true



2. DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Meta 1: Desenvolver atividades de programação e robótica, envolvendo a Cultura Maker e metodologias ativas (Abordagem STEAM), estimulando o desenvolvimento de projetos inovadores.

Etapa 1.1: Projeto 1: Nivelamento e construção do Hangar Inteligente-Sistema Integrado De monitoramento e controle.

Atividade 1.1.1: Nivelamento e organização dos conhecimentos em programação, robótica e Cultura Maker, com revisão de conceitos e lógica, pensamento computacional e funcionamento dos kits educacionais utilizados nas atividades.

Atividade realizada: Foram feitas atividades de nivelamento e organização do conhecimento prévio dos alunos em Programação, Robótica e Cultura Maker, envolvendo a revisão de conceitos essenciais, exercícios de lógica e o incentivo ao pensamento computacional. Ademais, foram discutidos o funcionamento, a identificação e a utilização correta dos kits educacionais empregados nas oficinas, com o objetivo de familiarizar os participantes com as ferramentas tecnológicas e estimular habilidades como resolução de problemas, criatividade e colaboração em equipe.

Documentos em anexo: Fotos.

Atividade 1.1.2: Exploração das ferramentas digitais utilizadas nas atividades, especialmente o Pictoblox, com exercícios de programação visual, sequências lógicas e interação com sensores e dispositivos.

Atividade realizada: As atividades foram conduzidas da seguinte forma: apresentação e reconhecimento dos elementos do kit; montagem virtual de circuitos com LEDs em série utilizando o Tinkercad; montagem virtual de circuitos com LEDs em paralelo também no Tinkercad; e elaboração de um esboço preliminar do Hangar Inteligente em papel.

Documentos em anexo: Fotos

Meta 2: Promover a inclusão e a equidade, garantindo que todos os estudantes tenham acesso às atividades de tecnologia.

Etapa 2.1 Levantamento de necessidades e Inclusão.

Atividade 2.1.1: Levantamento das necessidades de adaptação dos estudantes com deficiência, planejamento de atividades inclusivas e formação inicial dos mediadores (orientadores).

Atividade realizada: As atividades foram adaptadas conforme as necessidades individuais dos participantes, com orientações passo a passo, apoio visual e mediação constante. Foram utilizados recursos concretos e demonstrações práticas para facilitar a compreensão dos conceitos de programação, robótica e cultura maker. O trabalho incentivou a participação ativa, a exploração dos materiais, o desenvolvimento da autonomia, da coordenação motora, do raciocínio lógico e da interação social, respeitando o ritmo de aprendizagem de cada criança.

Documentos em anexo: Fotos.

Atividade 2.1.2 Inclusão de um auxiliar (monitor) de apoio para acompanhamento das turmas do



1ª e 2ª ano do Ensino Fundamental, com a finalidade de oferecer suporte pedagógico ao mediador (orientador), auxiliar na organização das atividades, orientar os estudantes durante as etapas de montagem, experimentação e registros, além de contribuir para o acompanhamento da participação e do desenvolvimento dos estudantes nas atividades de tecnologia.

Atividade realizada: Com o apoio dos auxiliares, foram conduzidas atividades que orientaram os participantes nas fases de montagem de projetos, uso de plataformas digitais, experimentação de circuitos e tarefas relacionadas à programação, robótica e cultura maker. Além disso, eles ajudaram a registrar as atividades, acompanhar a participação dos estudantes e promover um ambiente colaborativo, incentivando a autonomia, a criatividade, o raciocínio lógico e o trabalho em equipe.

Documentos em anexo: fotos.

Etapas 2.2 Capacitação Inicial dos mediadores (Orientadores)

Atividade 2.2.1 Formação de mediadores (orientadores) para a utilização de metodologias ativas de ensino, adaptadas aos projetos de robótica e programação.

Atividade realizada: Ao desenvolver a proposta, foram feitas adaptações pedagógicas com o intuito de assegurar a participação dos estudantes com necessidades educacionais especiais. As atividades priorizaram o uso de recursos visuais, instruções mais explícitas e orientações individualizadas, possibilitando que cada aluno se envolvesse na investigação e na elaboração dos modelos de acordo com suas capacidades. A atuação da mediadora ajudou a facilitar a interação entre os alunos, a compreensão do tema e o engajamento nas tarefas, criando um ambiente mais inclusivo e incentivando o desenvolvimento de habilidades como observação, criatividade e cooperação.

Documentos em anexos: Fotos.

Etapas 2.3 Implementação das atividades Inclusivas.

Atividade 2.3.1 Execução das atividades de robótica e programação com estudantes, assegurando que os estudantes, assegurando que os estudantes com deficiência participem ativamente, com monitoramento contínuo da inclusão e ajustes nas atividades conforme necessário.

Atividade realizada: Os estudantes participaram de atividades de nivelamento em Programação, Robótica e Cultura Maker, com o propósito de revisar e reforçar conhecimentos anteriores, aprimorar o raciocínio lógico e incentivar o pensamento computacional. Durante as oficinas, diversas ferramentas digitais foram utilizadas, com destaque para a plataforma PictoBlox, que ofereceu uma introdução aos recursos de programação por blocos e contribuiu para a compreensão dos conceitos essenciais da tecnologia educacional.

Documentos em anexos: Fotos.



Meta 3 - Garantir o monitoramento e controle das ações a serem executadas e a transparência das informações.

Etapa 3.1: Planejamento das ações de monitoramento e controle.

Atividade 3.1.2: Coletar e compilar dados de execução das atividades, registrando o andamento do projeto em relatórios periódicos.

Atividade realizada: Relatórios com imagens produzidas na plataforma de BI, abrangendo também registros das sessões realizadas pelos facilitadores.

Documentos em anexos: Fotos.

Meta 4: Oferecer a educação de qualidade aos estudantes do ensino Fundamental, com o foco no desenvolvimento integral, formando mediadores (orientadores) qualificados para utilização dos recursos materiais e execução das atividades.

Etapa 4.1: Garantir a capacitação dos mediadores (orientadores) para a implementação de atividades com o foco nas metodologias ativas e no desenvolvimento dos projetos práticos (Tecnologia, Cultura Maker, Programação e Robótica).

Atividade 4.1.1: Formação dos mediadores (orientadores) sobre os recursos e materiais necessários para a execução das atividades, com foco nas metodologias ativas. O objetivo é aumentar o protagonismo dos estudantes na elaboração e execução dos projetos.

Atividades realizadas: No dia 16 de maio, realizou-se o Horário de Trabalho Pedagógico Coletivo (HTPC), momento em que os mediadores assistiram a uma palestra sobre Tecnologia Educacional, programação e aprendizagem baseada em projetos. Em 30 de maio, o HTPC começou com a formação do BI, apresentação da plataforma para a equipe, início das atividades, introdução e pesquisa do Hangar.

Documentos em anexo: Fotos, pesquisa e lista de presença.

Atividade 4.1.2. Apresentar estratégias para promover um ambiente de trabalho colaborativo entre os estudantes, visando a montagem de circuitos elétricos e sistemas mecânicos, com foco na integração e cooperação socioemocionais.

Atividades realizadas: Nas oficinas de tecnologia, foram realizadas diversas atividades em grupo com o propósito de promover a interação entre os estudantes.

Documentos em anexo: Fotos, pesquisa e lista de presença.

Meta 5: Fortalecer o desenvolvimento de competências socioemocionais.

Etapa/Fase 5.1: Desenvolvimento de competências socioemocionais.

Atividade 5.1.1: Planejar as atividades complementares do EIXO TECNOLOGIA propondo situações em que a convivência, o trabalho em grupo e a cooperação estejam presentes (semestral).

Atividades realizadas: Cada participante aportou suas habilidades e conhecimentos particulares, ajudando a atingir um objetivo comum. Durante o andamento do projeto, ocorreram diálogos, troca de experiências e compartilhamento de ideias entre os alunos, elementos essenciais para o progresso da atividade. Essa fase foi crucial para aprofundar a compreensão do conteúdo abordado, expandir o conhecimento em grupo e consolidar o trabalho em equipe entre os envolvidos.

Documentos em anexos: Fotos.



3. RESULTADOS ALCANÇADOS

- Os estudantes mostraram uma compreensão mais aprofundada dos conceitos fundamentais de Programação, Robótica e Cultura Maker, reforçando conhecimentos anteriores e expandindo suas habilidades de raciocínio lógico e pensamento computacional. Houve melhorias na identificação e no uso correto dos kits educacionais, o que proporcionou maior autonomia e segurança nas atividades práticas. Além disso, foi possível perceber o crescimento de 85% da criatividade, da habilidade de resolver problemas e do trabalho em equipe, incentivando a participação ativa, a colaboração entre os alunos e o envolvimento nas propostas tecnológicas propostas.
- Os alunos compreenderam a identificação e a função dos principais componentes dos kits educacionais, desenvolvendo conhecimentos sobre circuitos elétricos e suas aplicações. Por meio das simulações no Tinkercad, demonstraram entendimento das diferenças entre circuitos com LEDs em série e em paralelo, aprimorando o raciocínio lógico, o pensamento computacional e a capacidade de análise de situações-problema. A elaboração do esboço do Hangar Inteligente favoreceu o planejamento de projetos, a organização de ideias e a aplicação prática dos conceitos estudados. Além disso, a atividade estimulou a criatividade, a colaboração entre os participantes e o uso consciente das tecnologias digitais no desenvolvimento de soluções inovadoras com 95% da meta esperada atingida.
- Os participantes demonstraram avanços significativos na compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de estratégias adaptadas às suas necessidades individuais. Observou-se maior envolvimento e participação nas atividades, com ampliação da autonomia na exploração dos materiais e na execução das propostas. O uso de recursos visuais, concretos e das mediações favoreceu o desenvolvimento da coordenação motora, do raciocínio lógico e das habilidades de resolução de problemas. Além disso, foram fortalecidas as competências de interação social, comunicação e trabalho colaborativo, respeitando o ritmo de aprendizagem de cada criança e promovendo uma experiência inclusiva e significativa.
- Com o apoio dos auxiliares, os participantes demonstraram 85% de engajamento e segurança na realização das atividades propostas, desenvolvendo habilidades relacionadas à programação, robótica e cultura maker. Observou-se avanço na compreensão dos conceitos trabalhados, no uso das plataformas digitais e na montagem de projetos e circuitos. O acompanhamento contínuo contribuiu para o fortalecimento da autonomia, da criatividade e do raciocínio lógico, além de favorecer a organização das tarefas e a participação ativa dos estudantes. Também foram evidenciados progressos na colaboração, na comunicação e no trabalho em equipe, promovendo um ambiente de aprendizagem mais inclusivo, participativo e significativo.
- As adaptações pedagógicas realizadas possibilitaram a participação efetiva dos estudantes com necessidades educacionais especiais, garantindo maior inclusão e envolvimento nas atividades propostas. Observou-se avanço na compreensão dos conteúdos, na capacidade de investigação e na elaboração dos modelos, respeitando as particularidades e o ritmo de aprendizagem de cada aluno. O uso de recursos visuais, orientações individualizadas e mediação constante favoreceu o desenvolvimento de 80% da autonomia, da atenção e da organização das tarefas. Além disso, a interação entre os participantes foi fortalecida, promovendo a cooperação, a criatividade, a observação e o sentimento de pertencimento ao grupo, contribuindo para uma experiência de aprendizagem significativa e acessível a todos.



- Os estudantes demonstraram avanços na consolidação dos conhecimentos básicos de Programação, Robótica e Cultura Maker, fortalecendo conceitos previamente trabalhados e ampliando sua compreensão sobre tecnologia educacional. As atividades de nivelamento contribuíram 90% para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da resolução de problemas e do pensamento computacional. A utilização da plataforma PictoBlox possibilitou maior familiaridade com a programação por blocos, favorecendo a compreensão de sequências lógicas, comandos e estruturas básicas de programação. Além disso, observou-se maior interesse, participação e autonomia dos alunos durante as oficinas, estimulando a criatividade, a colaboração e o protagonismo no processo de aprendizagem.

- A criação de relatórios com imagens na plataforma de BI possibilitou uma organização eficiente e um monitoramento contínuo das atividades realizadas pelos facilitadores, assegurando 95% de clareza e transparência no registro das ações. Os documentos gerados ajudaram na análise dos resultados obtidos, no acompanhamento da participação dos estudantes e na documentação das práticas pedagógicas adotadas. Além disso, os registros visuais facilitaram a comprovação do desenvolvimento das atividades, contribuindo para a avaliação do avanço dos participantes e o planejamento de ações futuras, fortalecendo a gestão e o acompanhamento das oficinas.

• Pesquisa HTPC: Tecnologia, Educacional, programação e Aprendizagem Baseado em Projetos.

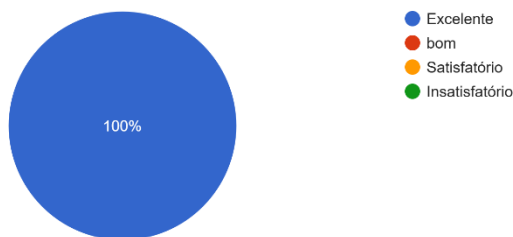
No HTPC foi realizado no dia 16 de maio Durante o Horário de Trabalho Pedagógico Coletivo (HTPC), os mediadores participaram de uma palestra sobre Tecnologia, Educacional, Programação e Aprendizagem Baseado em Projetos.

Formulário da pesquisa:

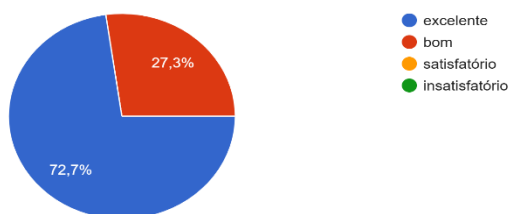
[16/05/2026 - Google Forms](#)

Conforme resultados abaixo;

Sobre o tema?
11 respostas



O assunto abordado foi dinâmico e interessante ?
11 respostas



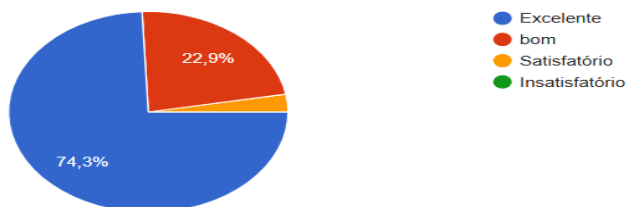


No HTPC realizado em 30 de maio, o HTPC começou na Formação do BI Ponta Pé inicial, introdução e Pesquisa do Hangar.

Formulário da pesquisa: [30/05/2026 - Google Forms](#)

Sobre o tema?

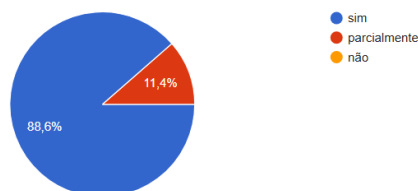
35 respostas



O tema facilita o trabalho com conceitos de inovação e desenvolvimento tecnológico?

Copiar gráfico

35 respostas



- As atividades em grupo favoreceram a integração e a interação entre os estudantes, 90% fortalecendo o trabalho colaborativo e o respeito às diferentes opiniões. Os participantes desenvolveram habilidades de comunicação, cooperação e resolução de problemas, compartilhando conhecimentos e experiências durante a execução das tarefas. Além disso, observou-se maior engajamento nas oficinas, ampliação da autonomia, fortalecimento do senso de responsabilidade coletiva e desenvolvimento de competências socioemocionais importantes para o convívio e a aprendizagem.
- Os participantes apresentaram uma evolução de 85% na habilidade de atuar de maneira colaborativa, contribuindo com suas competências e conhecimentos para a elaboração de soluções em equipe. As trocas de experiências e o diálogo contínuo facilitaram a ampliação do aprendizado, o desenvolvimento do pensamento crítico e a fixação dos conteúdos discutidos. Além disso, foi possível perceber o fortalecimento das habilidades socioemocionais, como cooperação, respeito, comunicação e responsabilidade compartilhada, o que resultou em maior envolvimento dos alunos e no aprimoramento do processo de aprendizagem em grupo.

4. IMPACTO DAS AÇÕES NOS INDICADORES DO PROJETO

- As atividades promoveram impactos significativos no desenvolvimento cognitivo, tecnológico e socioemocional dos estudantes. O fortalecimento dos conhecimentos em Programação, Robótica e Cultura Maker contribuiu para ampliar a capacidade de análise, o raciocínio lógico e o pensamento computacional, preparando os participantes para desafios cada vez mais complexos. O aumento estimado no desenvolvimento da criatividade, da resolução de problemas e do trabalho colaborativo refletiu diretamente na autonomia dos alunos, na confiança para utilizar recursos tecnológicos e na participação ativa durante as oficinas. Além disso, as experiências vivenciadas favoreceram o protagonismo estudantil, o interesse pela inovação e a construção de competências



essenciais para a aprendizagem contínua e para a formação cidadã no contexto da cultura digital.

- As ações desenvolvidas contribuíram diretamente para o alcance dos indicadores previstos no projeto, promovendo avanços significativos nas competências tecnológicas, cognitivas e socioemocionais dos estudantes. Observou-se aumento da participação e do engajamento nas atividades, fortalecimento do raciocínio lógico e do pensamento computacional, além da ampliação da autonomia no uso de ferramentas digitais e kits educacionais. A utilização do Tinkercad e o desenvolvimento do projeto Hangar Inteligente favoreceram a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos, estimulando a criatividade, a capacidade de planejamento, a resolução de problemas e o trabalho colaborativo.
- As ações desenvolvidas impactaram positivamente os indicadores de inclusão, participação e desenvolvimento integral dos estudantes. As adaptações pedagógicas e o uso de recursos acessíveis possibilitaram maior engajamento dos participantes, promovendo equidade no acesso às atividades e favorecendo a aprendizagem de acordo com as necessidades individuais de cada criança.
- O apoio dos auxiliares contribuiu diretamente para o fortalecimento dos indicadores de participação, aprendizagem e desenvolvimento de competências tecnológicas dos estudantes. O índice de **85% de engajamento** observado durante as atividades demonstra o alcance significativo das ações propostas e a efetividade do acompanhamento realizado.
- As adaptações pedagógicas implementadas impactaram positivamente os indicadores de inclusão, participação e desenvolvimento dos estudantes com necessidades educacionais especiais. A utilização de recursos visuais, orientações individualizadas e mediação constante possibilitou maior acesso aos conteúdos e favoreceu o envolvimento efetivo dos participantes nas atividades propostas.
- A elaboração de relatórios com imagens na plataforma de BI impactou diretamente os indicadores de monitoramento, gestão, transparência e acompanhamento das atividades do projeto, permitiram o acompanhamento sistemático da participação dos estudantes, a análise dos resultados alcançados e a identificação de oportunidades de melhoria, fortalecendo os indicadores de qualidade e avaliação do projeto. Além disso, os registros visuais serviram como evidências concretas das atividades realizadas, contribuindo para a prestação de contas, a validação das práticas pedagógicas e o monitoramento do desenvolvimento dos participantes.
- Houve uma melhora na compreensão geral, e os professores mostraram satisfação com as ações promovidas pela equipe de gestão durante as formações. A avaliação dos resultados revelou que o objetivo estabelecido foi atingido. Por fim, os mediadores expandiram seu entendimento ao executar as atividades propostas com maior autonomia e confiança.
- As trocas de experiências e o diálogo constante favoreceram a ampliação dos conhecimentos, o desenvolvimento do pensamento crítico e a consolidação dos conteúdos trabalhados, impactando positivamente os indicadores de aprendizagem e engajamento. Além disso, observou-se avanço nas competências socioemocionais, especialmente em aspectos como cooperação, respeito mútuo, comunicação eficaz e responsabilidade compartilhada. Dessa forma, as ações realizadas contribuíram para a formação integral dos participantes, fortalecendo os indicadores de convivência, protagonismo estudantil e trabalho colaborativo, além de promover um ambiente educacional mais participativo, inclusivo e alinhado aos objetivos do projeto.



Prefeitura

São José dos Campos

Secretaria de Educação e Cidadania



Eu, Gustavo Borges da Silva Vieira, Gestor de Parceria com a OSC Associação Instituto Letras Iguais **aprovo** o relatório de execução das atividades pedagógicas, as quais se referem ao Plano de Trabalho do desenvolvimento de atividades, relativas ao mês de **Mai de 2026**.

As atividades descritas neste relatório demonstram ações para o alcance das metas previstas.

Gustavo Borges da Silva Vieira

Mat. 686580/1

Assessor de Política Educacional/ Gestor de Parceria

Lucas Antônio Chequetto Silva

Responsável da OSC

RG: 47.989.628-8

CPF: 337.602.168-62

Carlos Eduardo Arcanjo

Diretor técnico

RG: 34.;554.667-2

CPF: 213.931.278-35