



RELATÓRIO DE EXECUÇÃO

De 01/06/2026 a 30/06/2026

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 Junho: 2.714.

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
DM4BRASIL DIGITAL MARKETING LTDA	R\$ 79,42	05.406.469/001-49
ALEXANDRE LAMM	1.770,00	59035306/0001-26
JMG MENTORIA PRIME 520	R\$ 2.200,00	55.925.489.0001-02
ROBSON JOSÉ CANDIANI	3.550,00	34.357.283/0001-45
S.L.DE OLIVEIRA MACEDO CONATABILIDADE ME	3.870,00	14.151.552/0001-05
CARPEGEANI&LIMA SIEDADE INDIVIDUAL DE ADVOCACIA	3.304,46	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	R\$ 123.543,00	32.109.737/001-33
SALTO PARA O FUTURO EDUCACAO	R\$ 22.237,74	32.109.737/001-33

Atividade extraplano: EMEFI ROSA TOMITA

Mostra Pedagógica onde compartilhamos as atividades executadas pelos estudantes.



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.

Etapa1.1: Projeto 1: Nivelamento e construção do Hangar Inteligente-Sistema Integrado De monitoramento e controle.

Atividade 1.1.3: Introdução ao projeto de construção do Hangar Educacional ,com pesquisa orientada sobre hangares,organização de aeronaves,automação e funcionamento de estruturas utilizadas em ambientes aeronáuticos.

Atividade realizada: Eles conduziram uma investigação e pesquisa acerca da edificação do hangar educacional e do funcionamento dos espaços aeronáuticos.

Documentos em anexo: Fotos.

Atividade 1.1.4: Montagem da estrutura do Hangar Educacional,utilizando blocos modulares e materiais disponíveis, permitindo experimentação prática e organização estrutural do protótipo.

Atividade realizada: Foi realizada a montagem da estrutura do Hangar Educacional utilizando blocos modulares e diversos materiais disponíveis, proporcionando aos participantes uma experiência prática de construção. Durante a atividade, os alunos planejaram, organizaram e montaram o protótipo do hangar, explorando conceitos de equilíbrio, resistência, encaixe e organização estrutural. Ao longo do processo, foram estimuladas habilidades como raciocínio lógico, criatividade, resolução de problemas, trabalho em equipe e coordenação motora. Os participantes realizaram testes, fizeram ajustes na estrutura quando necessário e refletiram sobre as melhores estratégias para garantir a estabilidade e funcionalidade do protótipo, compreendendo, na prática, princípios básicos de engenharia, arquitetura e tecnologia. A atividade favoreceu a aprendizagem colaborativa, incentivando a experimentação, a investigação e a construção do conhecimento por meio da metodologia "aprender fazendo".

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 ajustadas de acordo com as necessidades específicas de cada participante, contando com orientações detalhadas, suporte visual e mediação contínua. Foram utilizados materiais concretos e demonstrações práticas para facilitar a compreensão dos conceitos de programação, robótica e cultura maker. O trabalho promoveu a participação ativa, a exploração dos recursos disponíveis, além do desenvolvimento da autonomia, da coordenação motora, do raciocínio lógico e das habilidades sociais, sempre respeitando o ritmo de aprendizagem de cada criança.

Documentos em anexo: Fotos.



Etapa 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 alunos participaram de atividades de montagem da plataforma do Hangar, desenvolvendo o raciocínio lógico e estimulando o pensamento computacional. Durante as oficinas, várias ferramentas digitais foram empregadas, com ênfase na plataforma PictoBlox, que proporcionou uma introdução aos recursos de programação por blocos e ajudou na compreensão dos conceitos básicos 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 contendo imagens geradas na plataforma de BI, incluindo também registros das sessões conduzidas 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 13 de junho, ocorreu o Horário de Trabalho Pedagógico Coletivo (HTPC), ocasião em que os mediadores participaram de uma capacitação para a apresentação do kit do Hangar e a montagem do mesmo. Em 27 de junho, o HTPC teve início com uma palestra abordando temas como comunicação, arte, educação e sustentabilidade, com foco na construção de cidades mais humanas e participativas.

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



3. RESULTADOS ALCANÇADOS

- Os estudantes demonstraram uma compreensão mais aprofundada dos conceitos essenciais de Programação, Robótica e Cultura Maker, consolidando conhecimentos prévios e ampliando suas habilidades de raciocínio lógico e pensamento computacional. Houve avanços na identificação e utilização adequada dos kits educacionais, o que aumentou sua autonomia e confiança durante as atividades práticas. Além disso, foi possível observar um crescimento de 85% na criatividade, na capacidade de resolver problemas e no trabalho em equipe, estimulando a participação ativa, a colaboração entre os alunos e o engajamento nas propostas tecnológicas apresentadas.
- A construção do Hangar Inteligente contribuiu para o planejamento de projetos, a organização de ideias e a implementação prática dos conceitos aprendidos. Além disso, essa atividade promoveu o estímulo à criatividade, incentivou a colaboração entre os participantes e o uso consciente das tecnologias digitais na criação de soluções inovadoras, atingindo 95% da meta estabelecida.
- Os participantes apresentaram avanços importantes na compreensão dos conceitos abordados, utilizando estratégias ajustadas às suas necessidades específicas. Houve maior engajamento e participação nas atividades, além de uma maior autonomia na exploração dos materiais e na realização das tarefas propostas. O uso de recursos visuais, objetos concretos e mediações contribuiu para o desenvolvimento da coordenação motora, do raciocínio lógico e das habilidades de resolução de problemas. Também foram fortalecidas as competências de interação social, comunicação e trabalho em equipe, sempre respeitando o ritmo de aprendizagem de cada criança e promovendo uma experiência inclusiva e significativa.
- As adaptações pedagógicas implementadas permitiram que estudantes com necessidades educacionais especiais participassem de forma mais efetiva, promovendo maior inclusão e engajamento nas atividades propostas. Houve melhorias na compreensão dos conteúdos, na capacidade de investigação e na criação de modelos, levando em consideração as características e o ritmo de aprendizagem de cada aluno. O uso de recursos visuais, orientações individualizadas e mediação contínua contribuiu para o desenvolvimento de cerca de 80% da autonomia, atenção e organização das tarefas. Além disso, a interação entre os integrantes do grupo foi reforçada, estimulando a cooperação, a criatividade, a observação e o sentimento de pertencimento ao grupo, o que resultou em uma experiência de aprendizagem mais significativa e acessível para todos.
- A elaboração de relatórios com imagens na plataforma de BI proporcionou uma organização eficiente e um monitoramento contínuo das atividades realizadas pelos facilitadores, garantindo 95% de clareza e transparência no registro das ações. Os documentos produzidos auxiliaram na análise dos resultados alcançados, no acompanhamento da participação dos estudantes e na documentação das práticas pedagógicas implementadas. Além disso, os registros visuais facilitaram a comprovação do progresso das atividades, contribuindo para a avaliação do desenvolvimento dos participantes e o planejamento de ações futuras, fortalecendo a gestão e o acompanhamento das oficinas.



- Pesquisa HTPC: Apresentação do kit do Hangar e a execução da montagem do Hangar.

No HTPC foi realizado no dia 13 de junho Durante o Horário de Trabalho Pedagógico Coletivo (HTPC), os mediadores participaram de uma palestra sobre Apresentação do kit do Hangar e a execução da montagem do Hangar

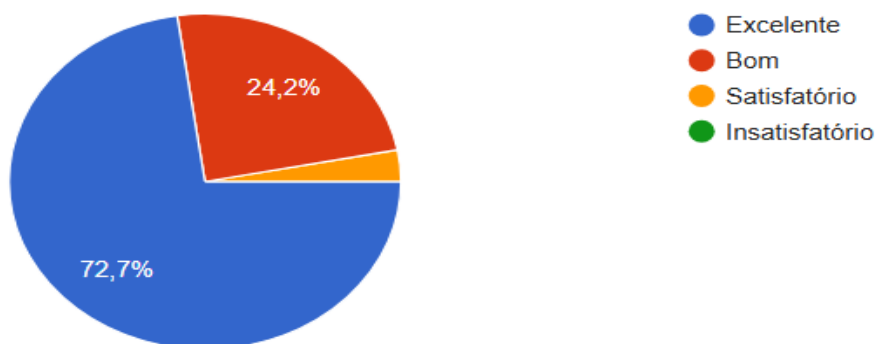
Formulário da pesquisa:

[Apresentação do Kit do Hangar e execução da montagem.](#)

Conforme resultados abaixo;

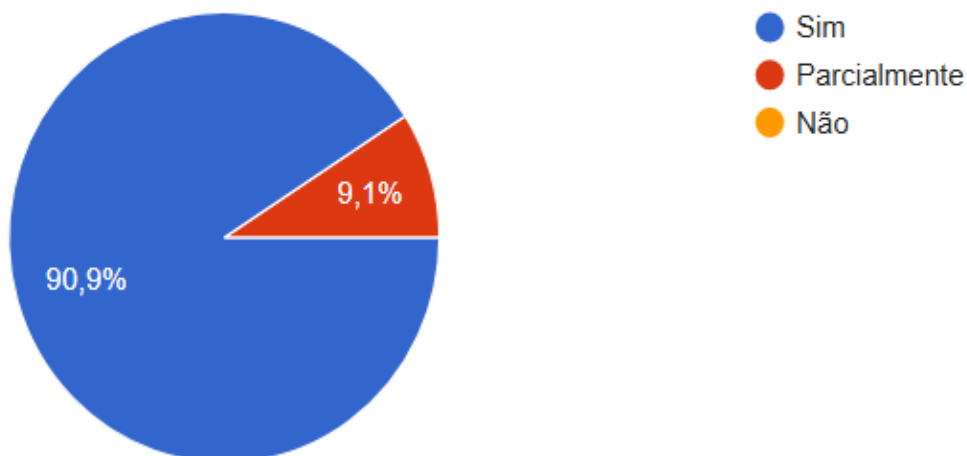
Sobre o tema?

33 respostas



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

33 respostas





No HTPC realizado em 27 de junho, o HTPC começou com uma palestra sobre comunicação, arte, educação e sustentabilidade, com foco na construção de cidades mais humanas e participativas.

Formulário da pesquisa:

[27/06/2026 - Google Forms](#)

O tema contribui para o desenvolvimento de habilidades individuais?

34 respostas



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

34 respostas



4. IMPACTO DAS AÇÕES NOS INDICADORES DO PROJETO

- As atividades tiveram um impacto importante no crescimento cognitivo, tecnológico e socioemocional dos alunos. O fortalecimento de conhecimentos em Programação, Robótica e Cultura Maker ajudou a expandir habilidades de análise, raciocínio lógico e pensamento computacional, preparando os estudantes para enfrentar desafios cada vez mais complexos. Estimou-se que houve um aumento na criatividade, na capacidade de resolver problemas e no trabalho em equipe, o que se refletiu na maior autonomia dos alunos, na confiança ao usar recursos tecnológicos e na participação ativa nas oficinas. Além disso, essas experiências promovem o protagonismo dos estudantes, despertando o interesse pela inovação e contribuindo para o desenvolvimento de competências essenciais.



- As ações realizadas tiveram uma participação direta na realização das metas estabelecidas no projeto, resultando em avanços importantes nas habilidades tecnológicas, cognitivas e socioemocionais dos estudantes. Houve um aumento na participação e no envolvimento nas atividades, além do fortalecimento do raciocínio lógico e do pensamento computacional. Também foi observada uma maior autonomia no uso de ferramentas digitais e de materiais educacionais.
- As iniciativas implementadas tiveram um efeito positivo nos indicadores de inclusão, participação e crescimento integral dos estudantes. As adaptações pedagógicas e os recursos acessíveis aumentaram o envolvimento dos alunos, garantindo maior equidade na participação nas atividades e apoiando a aprendizagem de acordo com as necessidades específicas de cada criança.
- As mudanças pedagógicas aplicadas tiveram efeito positivo nos índices de inclusão, engajamento, uso de recursos visuais, instruções personalizadas e uma mediação contínua promoveram uma melhor compreensão dos conteúdos e estimularam a participação ativa nas atividades planejadas, o progresso dos alunos com necessidades especiais.
- A criação de relatórios contendo imagens na plataforma de Business Intelligence (BI) teve um impacto positivo nos indicadores de monitoramento, gestão, transparência e acompanhamento das atividades do projeto. Essa prática possibilitou uma análise sistemática da participação dos estudantes, a avaliação dos resultados obtidos e a identificação de possíveis melhorias, fortalecendo os índices de qualidade e avaliação do projeto. Além disso, os registros visuais atuaram como provas concretas das ações realizadas, auxiliando na prestação de contas, na validação das práticas pedagógicas e no acompanhamento do progresso dos participantes.
- Houve uma evolução na compreensão geral, e os professores demonstraram contentamento com as ações realizadas pela equipe de gestão durante as sessões de treinamento. Os resultados avaliados confirmaram que a meta definida foi alcançada. Por último, os mediadores aumentaram seu entendimento ao realizar as atividades sugeridas com maior autonomia e segurança.



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 **Junho 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