Prefeitura
São José dos Campos
Secretaria de Educação e Cidadania

INSTITUTO LETRAS IGUAIS
INTEGRAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

# RELATÓRIO DE EXECUÇÃO

De 01/08/2026 a 31/08/2026

**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 agosto: 2.801.**

**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 | R$ 1.770.00 | 59035306/0001-26 |
| JMG MENTORIA PRIME 520 | R$ 2.200,00 | 55.925.489.0001-02 |
| ROBSON JOSÉ CANDIANI | R$3.550.00 | 34.357.283/0001-45 |
| S.L.DE OLIVEIRA MACEDO CONATABILIDADE ME | 3.870,00 | 14.151.552/0001-05 |
| CARPEGEANI&LIMA SICIEDADE INDIVIDUAL DE ADVOCACIA | 3.400,00 | 48.775.658/0001-00 |
| CARLOS EDUARDO ARCANJO DIRETOR TÉCNICO | 7.854,00 | 545.248.730/0001-35 |
| WILLIAM ROBERTO DA SILVA SANTOS COORDENADOR TÉCNICO | 5.500,00 | 60.765.097/0001-55 |
| KELLY APARECIDA MEIRELES DA SILVA SUPERVISORA PEDAGÓGICA | 4.400,00 | 54.235.609/0001-79 |
| CLAUDINÉIA DE FATIMA RODRIGUES DE OLIVEIRA SUOERVISORA TÉCNICA | 4.400,00 | 19.259.776/0001-59 |
| POLO VALLE CURSOS LTDA | 7.018,52 | 48.842.568/0001-86 |
| SALTO PARA O FUTURO EDUCACAO | R$ 123.543,00 | 32.109.737/001-33 |
| CLEUMA FERREIRA GLADINO | R$ 340,00 | 48.748.482/0001-99 |
| RENATO FERNANDES DE CARVALHO | R$ 360,00 | 07.099.338/0001-91 |

**Atividade extraplano** A imagem registra uma **atividade prática de prototipagem e experimentação**, na qual o estudante demonstra o funcionamento de um pequeno sistema de ventilação. É possível observar uma **hélice em movimento**, acoplada a um pequeno motor, produzindo fluxo de ar.

A montagem utiliza materiais simples e componentes eletrônicos, permitindo relacionar a **construção física do protótipo com os conceitos de programação, automação e controle de velocidade** trabalhados no projeto.

Pequeno motor elétrico DC;

Hélice para produção do fluxo de ar;

Fios elétricos para conexão do circuito;

Estrutura de suporte feita com material reutilizado.



**Quadro organizacional:**

https://docs.google.com/document/d/1eLIm-9ct21lXA4d869XDC5D4d_v8gpSI/edit?usp=sharing&ouid=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 1.2: Projeto 2: Plataforma de Estabilidade FlightControl(FC).**

Atividade 1.2.2 **Modelagem conceitual no Pictoblox para controle do ventilador, leitura de sensores,Variação variação de velocidade.**

**Atividade realizada: Foi realizada** uma modelagem conceitual de um sistema automatizado de ventilação, utilizando o PictoBlox como ferramenta de programação e simulação**.**
**Documentos em anexo**: Fotos

Atividade 1.2.3 **Programação Visual no Pictoblox para controle do ventilador, leitura de sensores, variação de velocidade e integração entre a lógica do modelo e os experimentos.**

**Atividade realizada:** Foi realizada uma atividade de Programação Visual no PictoBlox voltada ao controle de um ventilador, explorando a leitura de sensores, a variação de velocidade e a integração entre a lógica de programação e os experimentos práticos**.**
**Documentos em anexo**: Fotos

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

**Etapa 2.3 Implementação das Atividades Inclusivas.**

**Atividade 2.3.1:Execução das atividades de robótica e programação com estudantes, assegurando que os estudantes com deficiência participem ativamente, com monitoramento contínuo da inclusão e ajustes nas atividades conforme necessário.**
**Atividade realizada:** As atividades foram ajustadas às necessidades específicas de cada participante, levando em consideração o ritmo e as características de aprendizagem de cada criança. Foram fornecidas orientações personalizadas, suporte visual, demonstrações práticas e uma mediação contínua durante as tarefas. Além disso, foram utilizados materiais concretos e recursos tecnológicos para facilitar a compreensão dos conceitos de programação, robótica e Cultura Maker. As estratégias implementadas incentivaram a participação ativa, a exploração dos recursos disponíveis, a autonomia, a coordenação motora, o raciocínio lógico, a criatividade e o desenvolvimento das competências sociais, criando um ambiente de aprendizagem inclusivo, acolhedor e com significado**.**
**Documentos em anexo:** 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 que incluem imagens produzidas na plataforma de Business Intelligente, bem como 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 15 de agosto, realizou-se o Horário de Trabalho Pedagógico Coletivo (HTPC), momento em que os mediadores participaram numa formação sobre a apresentação da pesquisa, a modelagem e o desenvolvimento do novo projeto. Em 28 de agosto, durante o HTPC, foram entregues os kits aos educadores e apresentada a modelagem do conceito no Pictoblox.
**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**).

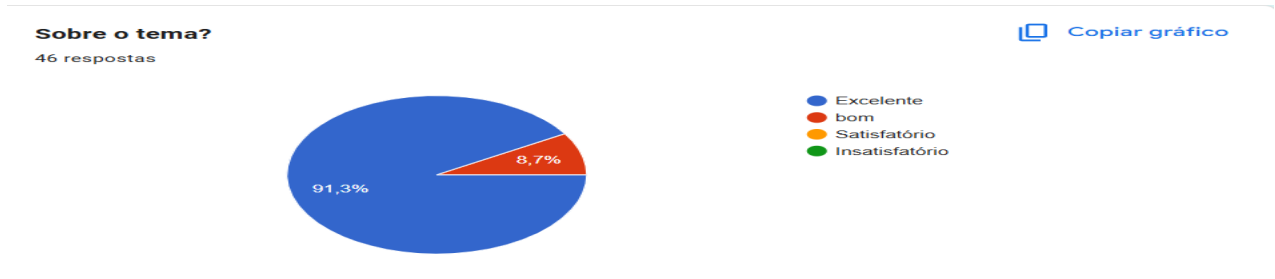
**Atividades realizadas:** Cada participante trouxe consigo as suas competências e saberes específicos, contribuindo para alcançar um objetivo comum. Ao longo do desenvolvimento do projeto, tiveram lugar conversas, trocas de experiências e troca de ideias entre os estudantes, aspetos fundamentais para o avanço da atividade. Esta etapa revelou-se essencial para aprofundar a compreensão do tema tratado, ampliar o conhecimento coletivo e fortalecer a colaboração em equipa entre todos os envolvidos.
**Documentos em anexos:** Fotos.

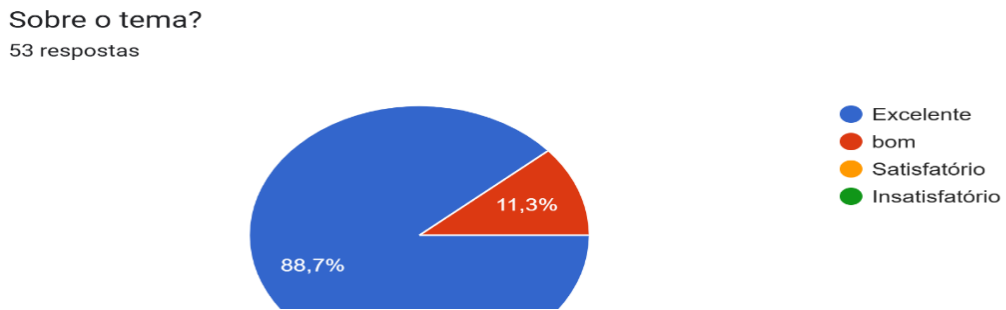
## 3. RESULTADOS ALCANÇADOS

- A atividade também favoreceu o desenvolvimento do **raciocínio lógico, pensamento computacional, capacidade de testar hipóteses e resolução de problemas**, além de estimular a criatividade e a autonomia dos estudantes durante a construção e os testes do modelo
- Ocorreu compreensão a sequência da leitura do sensor → análise da informação → comando programado → alteração da velocidade do ventilador, ampliando seus conhecimentos sobre automação, programação e funcionamento de sistemas inteligentes.
- As modificações implementadas facilitaram uma maior participação e envolvimento dos estudantes nas atividades, respeitando o ritmo e as necessidades de cada um. A utilização de orientações personalizadas, apoio visual, materiais concretos e demonstrações práticas ajudou na compreensão dos conteúdos relacionados com programação, robótica e Cultura Maker. Foi possível observar o fortalecimento da autonomia, coordenação motora, raciocínio lógico, criatividade, capacidade de resolver problemas e competências sociais, assim como o aumento da interação e colaboração entre os participantes. As estratégias inclusivas promoveram um ambiente mais acolhedor, acessível e relevante, permitindo que cada criança participasse nas atividades conforme as suas possibilidades e progredisse no seu processo de aprendizagem.
- A preparação dos relatórios, que incluíram imagens produzidas na plataforma de Business Intelligente e registros das sessões conduzidas pelos facilitadores, permitiu uma monitorização e documentação estruturada do progresso das atividades realizadas. Estes registros foram essenciais para acompanhar as ações, verificar a participação dos estudantes e comprovar as tarefas executadas, oferecendo uma compreensão mais nítida dos resultados alcançados.

- Os participantes puderam esclarecer dúvidas, alinhar procedimentos e compreender melhor os objetivos e as etapas necessárias para a execução da proposta. Como resultado, a equipe apresentou **maior alinhamento pedagógico e técnico**, fortalecendo a organização, o planejamento e a preparação dos mediadores para o desenvolvimento das atividades com os estudantes.

Como mostra o gráfico abaixo: Do Htpc do dia 15/08
15/08/2026 - Google Forms

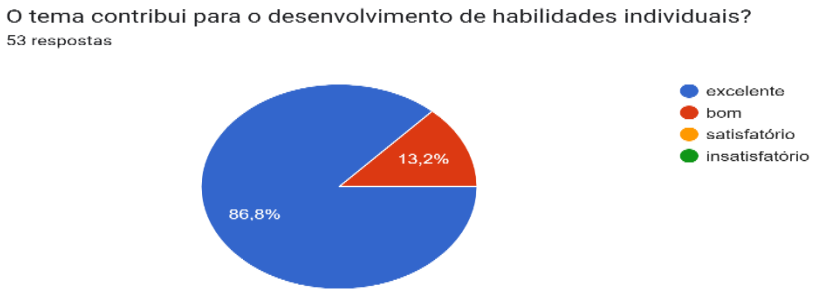


- Também foi apresentada a **modelagem conceitual no PictoBlox**, permitindo aos educadores compreender a proposta, a lógica de funcionamento e as etapas previstas para sua aplicação. Como resultado, os educadores ampliaram a compreensão sobre o projeto e ficaram mais preparados para **utilizar os kits, desenvolver a modelagem e relacionar a programação no PictoBlox às atividades práticas com os estudantes**, favorecendo maior segurança e alinhamento na execução da proposta.

  Como mostra o gráfico abaixo :Do Htpc do dia 29/08

- 029/08/2026 - Google Forms







- A atividade proporcionou a combinação das competências e conhecimentos pessoais dos participantes, incentivando a cooperação, a troca de informações e o trabalho em grupo. As discussões de experiências e ideias ajudaram a aprofundar a compreensão do tema tratado, facilitando a construção conjunta do saber e o desenvolvimento de soluções de forma participativa. Como consequência, verificou-se um maior envolvimento dos alunos, além do fortalecimento da autonomia e da capacidade de colaborar ativamente durante a execução do projeto.

## 4. IMPACTO DAS AÇÕES NOS INDICADORES DO PROJETO

- As atividades tiveram um impacto considerável no desenvolvimento cognitivo, tecnológico e socioemocional dos estudantes. O aprimoramento de conhecimentos em programação, robótica e cultura maker ajudou a expandir competências de análise, raciocínio lógico e pensamento computacional, preparando os alunos para enfrentar desafios cada vez mais complexos. Foi possível notar um aumento na criatividade, na capacidade de resolução de problemas e na cooperação, refletido na maior autonomia dos jovens, na segurança ao manipular recursos tecnológicos e na participação ativa nas oficinas. Além disso, essas experiências estimularam o protagonismo estudantil, despertando o interesse pela inovação e promovendo o desenvolvimento de competências essenciais.
- As ações levadas a cabo tiveram uma influência direta na realização dos objetivos do projeto, promovendo avanços consideráveis nas competências tecnológicas, cognitivas e socioemocionais dos alunos. Houve um aumento na participação e no envolvimento nas atividades, assim como melhorias no raciocínio lógico e no pensamento computacional. Além disso, observou-se uma maior autonomia na utilização de ferramentas digitais e recursos pedagógicos.
- As alterações pedagógicas implementadas tiveram um impacto favorável nos níveis de inclusão e envolvimento. A utilização de recursos visuais, orientações adaptadas e uma mediação constante facilitaram uma compreensão mais aprofundada dos conteúdos e incentivaram uma participação mais ativa nas atividades planejadas, contribuindo para o avanço dos estudantes com necessidades especiais.
- A elaboração de relatórios que incluem imagens na plataforma de Business Intelligence (BI) teve um efeito positivo nos indicadores de monitoramento, gestão, transparência e acompanhamento das atividades do projeto. Esta abordagem permitiu uma análise sistemática da participação dos estudantes, a avaliação dos resultados alcançados e a detecção de áreas para melhorias, contribuindo para o aumento dos índices de qualidade e avaliação do projeto. Além disso, os registros visuais funcionaram como provas concretas das ações efetuadas, apoiando a prestação de contas, a validação das práticas pedagógicas e o monitoramento do progresso dos participantes.

- Houve um progresso na compreensão global, e os docentes mostraram satisfação com as iniciativas implementadas pela equipe de gestão durante as sessões de formação. Os

resultados obtidos confirmaram que o objetivo estabelecido foi atingido. Por fim, os mediadores aprofundaram o seu entendimento ao realizarem as atividades recomendadas com maior independência e confiança.

- A atividade ajudou a consolidar a aprendizagem em colaboração, encorajando os alunos a trocar conhecimentos, a ouvir opiniões diversas e a envolver-se de forma ativa nas decisões e fases do projeto. Foi possível perceber o crescimento na autonomia, na comunicação, na criatividade e na capacidade de cooperação. Além disso, o processo valorizou as competências pessoais, criando um ambiente de aprendizagem mais participativo, integrado e com mais significado.

Eu, Caroline Letícia Lima Rodrigues, Gestora 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 agosto de 2026.
As atividades descritas neste relatório, demonstram ações para o alcance das metas previstas.

gov.br Documento assinado digitalmente
CAROLINE LETICIA LIMA RODRIGUES
Data: 21/09/2026 15:54:11-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Caroline Letícia Lima Rodrigues
Mat. 458766/8
Assessora de Política Educacional/ Gestora de Parceria

gov.br Documento assinado digitalmente
LUCAS ANTONIO CHEQUETTO SILVA
Data: 24/09/2026 12:55:48-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Lucas Antônio Chequetto Silva
Responsável da OSC
RG: 47.989.628-8
CPF: 337.602.168-62

gov.br Documento assinado digitalmente
CARLOS EDUARDO ARCANJO
Data: 24/09/2026 12:46:56-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Carlos Eduardo Arcanjo
Diretor técnico
RG: 34.;554.667-2
CPF: 213.931.278-35