



PREFEITURA DE SÃO JOSÉ DOS CAMPOS

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO

De 20/07/2022 a 31/08/2022

Projeto: Atividades Complementares para a Educação Integral - eixo tecnologia - ASSOCIAÇÃO JOSEENSE DE AÇÃO SOCIAL- TC n.º 17/2022

1. SUMÁRIO GERENCIAL

a. Número de crianças atendidas no mês de agosto: 2396

b. Atividades Extra Plano de trabalho

Atividade realizada: Intervenções e avaliação do desenvolvimento do aluno.

Descrição: Ao desenvolver a formação integral com os estudantes e o uso de avaliação formativa, as atividades desenvolvidas no eixo tecnologia, são propostas como: debate em sala ou uso da plataforma do kahoot. Desta forma, os alunos aprendem com o lúdico, desenvolvem a habilidade de propor seus argumentos, defender suas ideias com autonomia e protagonismo.

2. DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Meta Proposta 1 - Implementar um modelo educativo no qual o aluno ocupe o centro do processo de aprendizagem através do uso de metodologias ativas, do intercâmbio educacional por meios digitais, incluindo conceitos, experiências práticas e sinergia entre ciência, tecnologia e inovação.

Etapa 1.1.1: Implementação da estrutura de trabalho

Atividades realizadas: Visitas às unidades escolares, iniciaram em 16/08/22, com a equipe de supervisão da Ajas. Relatório de escolas visitadas pela equipe de supervisão e técnica, enviadas em anexo.

Documento em anexo: Relatório com indicativos gráficos/lista de escolas visitadas.

Etapa 1.1.2: Aquisição e instalação de equipamentos

Atividades realizadas: Estavam presentes os responsáveis da Ajas o Sr. Marco Aurélio Dinamarco, diretor do projeto; Carlos Eduardo Arcanjo, coordenador técnico do projeto, junto os representantes da empresa Go it, ficou acordado as entregas de: 655 notebooks para as 550 escolas e que 105 são de reserva técnica. Ficou estabelecido 11 notebooks por escola.

Documento em anexo: Reunião de 17/06/2022 e reunião de 24/06/2022.

Etapa 1.2: Contratação e capacitação dos profissionais:

Atividades realizadas: A contratação iniciou-se em:01/08/2022. As etapas traçadas foram: captar currículos, a seleção dos mesmos, marcar as entrevistas e concretizar a contratação. Desta forma, seguindo conforme o proposto no projeto.

Documentos em anexo: pauta em anexo.

Etapa 1.2.1: Elaborar o plano de formação: A elaboração da formação dos educadores foi proposta com embasamento nas práticas pedagógicas no eixo tecnologia, robótica e maker. O plano foi proposto semestralmente.

Documentos em anexo: Plano de formação.

Etapa 1.2.2: HTC semanal para formação continuada: os planos de formação são ministrados nos HTC dos educadores. No mês de agosto foram ministradas na Ajas, pelo Sr. Orlando do "Mundo Maker".

Documentos em anexo: foto e pauta do HTC em anexo

Etapa 1.2.3: O HTI dos professores para revisão e adequação dos planos e conforme cada turma atendida, elaborados e enviados semanalmente.

Documento anexo: planos de aula.

Etapa 1.2.4: Acompanhamento e monitoramento das práticas, através dos planos de aula que demonstram as fotos enviadas.

Documento em anexo: (relatório ou fotos)

Etapa 1.3.1: Planejamento das aulas considerando os agrupamentos e suas especificidades.

Documento em anexo: Planejamento de aula

Etapa 1.3.2: Desenvolvimento das habilidades e objetos de conhecimento das práticas pedagógicas de Experimentação Maker, Programação e Robótica.

Atividades realizadas: Foram propostas atividades para que os alunos possam desenvolver habilidades nas práticas de tecnologia, programação e maker, em conformidade e concordância com o projeto. As atividades foram separadas por ciclos I e II, alunos dos anos iniciais foram propostas as atividades dos dedoches e lanterna mágica para desenvolver habilidades de criatividade em elaborar cenário e personagens para na construção de jogos tecnológicos. Para o ciclo II, foram propostas as atividades do foguete e mão robótica para que os alunos desenvolvessem habilidades e competência em elaborar protótipos, planejar, criar ideias e saber pôr em prática o construir na robótica.

Documentos em anexo: relatório de aula.

Etapa 1.3.3: Tabular as diferentes atividades, por escola, por nome do educador, conforme em consonância com o projeto.

Documento em anexo: Tabela com nomes das escolas e educadores.

Meta 2 - Ampliar o tempo de permanência dos alunos nas escolas ou sob sua responsabilidade.

Etapa 2.1.1 - Registrar diariamente a frequência dos alunos inscritos nas atividades.

Atividade realizada: Foi desenvolvida a lista de chamada para o educador da sala de tecnologia para acompanhar a frequência das aulas mediadas (lista em anexo).

Documento em anexo: lista de presença dos alunos em anexo / relatório dos professores sobre.

Meta 3: Promover as condições para a redução dos índices de evasão escolar, de abandono e de reprovação.

Etapa 3.1.3: Informar a unidade escolar sobre possíveis casos de ausência ou abandono.

Atividades desenvolvidas: Reunião avaliativa na educação, que foi feita dia 12/09/2022, referente as aulas mediadas no mês de agosto. Pontuou-se que em algumas inscrições efetuadas foram detectadas que os alunos ainda não compareceram na sala de tecnologia. Conforme ressaltado pela Educação, tudo



precisa ser levado direto à referência do ensino integral nas escolas. Diante deste fato, foi relatado a supervisão sobre a lista de frequência dos alunos e não a unidade escolar. (Relatório dos tópicos da reunião em anexo).

Proposto o aulão no Emefi Álvaro Gonçalves, conforme solicitado pela educação. Essa ação obteve outra visão do eixo da tecnologia pelos alunos. Desta forma, houve uma grande procura para inscrição nas aulas, resgatando o interesse e diminuindo o abandono escolar. A lista de inscritos está repleta nesta unidade escolar.

Documento: Fotos em anexo.

Meta 4: Oferecer educação de qualidade aos alunos do ensino fundamental, com foco no desenvolvimento da educação integral.

Etapa 4.1.1: Planejar as atividades complementares do EIXO TECNOLOGIA, em consonância com a LDB, a BNCC, e o currículo do município de São José dos Campos.

Atividades desenvolvidas: Elaborar atividades em consonância à BNCC – Ciências da Natureza e Artes. Possibilitar a exploração de fenômenos da vida cotidiana que evidenciam propriedades físicas dos materiais (foto em anexo).

Meta 5: Fortalecer o desenvolvimento de competências socioemocionais.

Etapa 5.1.1: Planejar e executar as atividades complementares do EIXO TECNOLOGIA, propondo situações em que a convivência, o trabalho em grupo e a cooperação estejam presentes, bem como formas práticas e alternativas para lidar com erros, “fracassos” e frustrações ao longo do processo de aprendizagem.

Atividades desenvolvidas: Desafios propostos em grupos desenvolvendo o aprendizado com a cooperação de cada aluno. Neste caso o erro é visto como um desenvolvimento para o conhecimento. O trabalho em grupo desenvolve a competência socioemocional, onde o aluno desenvolve prática, respeito e colaboração (foto em anexo).

3. RESULTADOS ALCANÇADOS

Etapa 1.1.1: Implementação da estrutura de trabalho.

Atividades realizadas: Visitas às unidades escolares.

Resultados alcançados: foram feitas cinco visitas nas escolas e puderam ser constatadas boas condições para os alunos. Apenas pequenos ajustes em uma das salas, tais como: tomadas que não atendiam a necessidade dos notebooks.

Etapa 1.1.2: Aquisição e instalação de equipamentos

Atividades realizadas: entregas nas unidades escolares para uso dos equipamentos nas atividades propostas no projeto eixo tecnologia.

Resultados alcançados: Entregas de 655 notebooks para as 550 escolas e que 105 são de reserva técnica. Ficou estabelecido 11 notebooks por escola.

Etapa 1.2: Contratação e capacitação dos profissionais:

Atividades realizadas: A contratação iniciou em: 01/08/2022, seguindo o proposto no projeto.

Resultados alcançados: Foram contratados 48 educadores, que realizaram o processo de formação por 12 horas.

Etapa 1.2.1: Elaborar o plano de formação

Atividades realizadas: Elaboração do Plano de formação.

Resultados alcançados: Foi elaborado uma tabela com referência dos conteúdos a serem trabalhados nos meses de Agosto a Janeiro.

Etapa 1.2.2: HTC semanal para formação continuada em serviço: troca de experiências e impressões. No mês de agosto foram ministradas pelo Sr. Orlando do "Mundo Maker". Essa formação foi ministrada na unidade da Ajas.

Resultados alcançados: Foram realizadas duas formações totalizando 12 horas. Aprendizados dos educadores na proposta maker, com muitos desafios, trocas de experimentações e compartilhamento de experiências.

Etapa 1.2.3: O HTI dos professores para revisão e adequação dos planos e conforme cada turma atendida, elaborados e enviados semanalmente.

Resultados alcançados: a revisão e adequações dos planos proporcionam atividades direcionadas a realidade dos educandos, respeitando a sua individualidade, a do grupo e a especificidade de cada aluno.

Etapa 1.2.4: Acompanhamento e monitoramento das práticas, através dos planos de aula que demonstram as fotos enviadas.

Resultados alcançados: Recebidos cerca de 100 planos de aula de diferentes turnos dos anos iniciais e finais com a proposta do conceito 5.0, educação integral no contraturno escolar.

Etapa 1.3.1: Planejamento das aulas considerando os agrupamentos e suas especificidades.

Resultados alcançados: aulas planejadas e embasadas dentro da proposta do maker, em consonância com a BNCC, proposta em agrupamentos produtivos para desenvolver as habilidades necessárias para resolução de problemas, trabalhar em equipe e socioemocionais.

Etapa 1.3.2: Desenvolvimento das habilidades e objetos de conhecimento das práticas pedagógicas de Experimentação Maker, Programação e Robótica.

Atividades realizadas: Foram propostas atividades para que os alunos possam desenvolver habilidades nas práticas de tecnologia, programação e maker, em conformidade e concordância com o projeto. As atividades foram separadas por ciclos I e II, alunos dos anos iniciais foram propostas as atividades dos dedoches e lanterna mágica para desenvolver habilidades de criatividade em elaborar cenário e personagens para na construção de jogos tecnológicos. Para o ciclo II, foram propostas as atividades do foguete e mão robótica para que os alunos desenvolvam habilidades e competência em elaborar protótipos, planejar, criar ideias e saber pôr em prática o construir na robótica.

Resultados alcançados: os alunos começaram a entender a proposta de planejar, organizar suas ideias para desenvolver protótipos no concreto, resultado do esforço da equipe e do individual nos diferentes segmentos de Experimentação Maker, Programação e Robótica.

Etapa 1.3.3: Tabular as diferentes atividades, por escola, por nome do educador, conforme em consonância com o projeto.

Resultados alcançados: Foram apresentados cerca de 100 atividades desenvolvidas nas 50 unidades escolares.

Meta 2 - Ampliar o tempo de permanência dos alunos nas escolas ou sob sua responsabilidade.

Resultados alcançados: Observou-se frequência média acima de 80% de alunos.

Etapa 2.1.1 - Registrar diariamente a frequência dos alunos inscritos nas atividades.

Atividade realizada: Foi desenvolvida a lista de chamada para o educador da sala de tecnologia para acompanhar a frequência das aulas mediadas (lista em anexo).

Resultados alcançados: Comprovação do aumento de alunos em salas de aula, através do acompanhamento de frequência e execução das aulas, como foi proposto no projeto. Prover as condições para a redução dos índices de evasão escolar, de abandono e de



reprovação. Resultados elaborados em gráficos do aumento gradativo das turmas de tecnologia.

Indicadores mensurados por: valores no total de 2396 alunos, tendo por base a lista de 17/08/2022: CICLO I – correspondente a 59,51% do total e CICLO II – correspondente a 40,49% do total.

Número de alunos atendidos no Ciclo I: 1426.

Número de alunos atendidos no Ciclo II: 970 referentes à soma de alunos das atividades extracurriculares de Tecnologia. Aulas realizadas durante a semana.

Meta 3: Promover as condições para a redução dos índices de evasão escolar, de abandono e de reprovação.

Etapa 3.1.3: Informar a unidade escolar sobre possíveis casos de ausência ou abandono.

Atividades desenvolvidas: Reunião avaliativa na Secretaria de Educação e aula motivacional.

Resultados alcançados: Ampliação de números de turmas.

Meta 4: Oferecer educação de qualidade aos alunos do ensino fundamental, com foco no desenvolvimento da educação integral.

Etapa 4.1.1: Planejar as atividades complementares do EIXO TECNOLOGIA, consonância com a LDB, a BNCC, e o currículo do município de São José dos Campos.

Atividades desenvolvidas: Elaborar atividades em consonância a BNCC–Ciências da Natureza e Artes. Possibilitar a exploração de fenômenos da vida cotidiana que evidenciem propriedades físicas dos materiais (foto em anexo).

Resultados alcançados: Elaboração de planos de aula em consonância com o plano de trabalho.

Meta 5: Fortalecer o desenvolvimento de competências socioemocionais.

Etapa 5.1.1: Planejar e executar as atividades complementares do EIXO TECNOLOGIA, propondo situações em que a convivência, o trabalho em grupo e a cooperação estejam presentes, bem como formas práticas e alternativas para lidar com erros, “fracassos” e frustrações ao longo do processo de aprendizagem.

Atividades desenvolvidas: Desafios propostos em grupos desenvolvendo o aprendizado com a cooperação de cada aluno. Neste caso o erro é visto como um desenvolvimento para o conhecimento. O trabalho em grupo desenvolve a competência socioemocional, onde desenvolve prática, respeito e colaboração.

Resultados alcançados: alunos estão desenvolvendo as habilidades socioemocionais, tais como: ouvir as ideias dos colegas, pensar em elaborar protótipos em grupo, respeitar as regras de convivência, solidariedade e colocar-se no lugar do outro.

4. IMPACTO DAS AÇÕES NOS INDICADORES DO PROJETO

Etapa 1.1.1: Implementação da estrutura de trabalho.

Atividades realizadas: Visitas às unidades escolares, iniciaram em 16/08/22, com a equipe de supervisão da Ajas.

Resultados alcançados: foram feitas cinco visitas nas escolas e puderam ser constatadas boas condições para os alunos. Apenas pequenos ajustes em uma das escolas, tais como: tomadas que não atendiam a necessidade dos notebooks.

Impacto das ações: Melhorias de condições de trabalho, equipamentos, espaço físico e disponibilizar armários para guardar os materiais.

Etapa 1.1.2: Aquisição e instalação de equipamentos

Atividades realizadas: Estavam presentes os responsáveis da Ajas o Sr. Marco Aurélio Dinamarco, diretor do projeto; Carlos Eduardo Arcanjo, coordenador técnico, com os representantes da Go it: Rafael Ferreira, Carlos Lorena, Francisco Vichi.

Resultados alcançados: Definição de equipamento para entregas: 655 notebooks para as 550 escolas. Ficará de reserva 105 unidades de notebooks. Desta forma, ficou estabelecido 11 notebooks por escola.

Impacto das ações: Proporcionou desenvolvimento das aprendizagens com equipamentos adequados aos diferentes conteúdos.

Etapa 1.2: Contratação e capacitação dos profissionais:

Atividades realizadas: A contratação iniciou em: 01/08/2022. As etapas traçadas foram: captar currículos, a seleção dos mesmos, marcar as entrevistas e concretizar a contratação. Desta forma, seguindo conforme o proposto no projeto.

Resultados alcançados: A contratação seguindo as etapas proporcionou a contratação de profissionais capacitados para a vaga de educador.

Impacto de ações: Aulas bem executadas e mediadas com competência.

Etapa 1.2.1: Elaborar o plano de formação:

Atividades realizadas: Plano de formação para educadores do projeto do eixo de tecnologia, robótica e maker foi elaborado semestralmente, em consonância ao projeto.

Resultados alcançados: A formação continuada desenvolveu habilidades ao educador para mediar com dinâmica e competência o eixo da tecnologia, robótica e maker.

Impacto das ações: Direcionar o processo de formação a longo prazo e contínua.

Etapa 1.2.2: HTC semanal para formação continuada em serviço: troca de experiências e impressões. No mês de agosto foram ministradas pelo Sr. Orlando do "Mundo Maker". Essa formação foi ministrada na unidade da Ajas.

Resultados alcançados: Aprendizados dos educadores na proposta maker, com muitos desafios, trocas de experimentações e compartilhamento de experiências.

Impactos das ações: A formação continuada desenvolveu habilidades ao educador para mediar com dinâmica o eixo da tecnologia, robótica e maker.

Etapa 1.2.3: O HTI dos professores para revisão e adequação dos planos e conforme cada turma atendida, elaborados e enviados semanalmente.

Resultados alcançados: a revisão e adequações dos planos proporcionam atividades direcionadas a realidade dos educandos, respeitando a sua individualidade, a do grupo e a especificidade de cada aluno.

Impacto das ações: Aulas adequadas e direcionadas a turma, proporcionando maior engajamento dos alunos nas atividades.

Etapa 1.2.4: Acompanhamento e monitoramento das práticas, através dos planos de aula que demonstram as fotos enviadas.

Resultados alcançados: Oportunizaram o registro do fazer na prática com a proposta do conceito 5.0, educação integral no contraturno escolar.

Impacto das ações: Observar a práxis pedagógica dos educadores.

Etapa 1.3.1: Planejamento das aulas considerando os agrupamentos e suas especificidades.

Resultados alcançados: aulas planejadas e embasadas dentro da proposta do maker, em consonância com a BNCC, proposta em agrupamentos produtivos para desenvolver as habilidades necessárias para resolução de problemas, trabalhar em equipe e socioemocionais.

Impacto das ações: Observou-se a interação, uma maior facilidade em planejar suas construções e o desenvolvimento do grupo nas atividades propostas.

Etapa 1.3.2: Desenvolvimento das habilidades e objetos de conhecimento das práticas pedagógicas de Experimentação Maker, Programação e Robótica.

Atividades realizadas: Foram propostas atividades para que os alunos possam desenvolver habilidades nas práticas de tecnologia, programação e maker, em conformidade e concordância com o projeto. As atividades foram separadas por ciclos I e II, alunos dos anos iniciais foram propostas as atividades dos dedoches e lanterna mágica para desenvolver habilidades de criatividade em elaborar cenário e personagens para na



construção de jogos tecnológicos. Para o ciclo II, foram propostas as atividades do foguete e mão robótica para que os alunos desenvolvam habilidades e competência em elaborar protótipos, planejar, criar ideias e saber pôr em prática o construir na robótica.

Resultados alcançados: os alunos começaram a entender a proposta de planejar, organizar suas ideias para desenvolver protótipos no concreto, resultado do esforço da equipe e do individual.

Impacto das ações: Maior engajamento na turma no trabalho em grupo e desenvoltura na elaboração da mão robótica.

Etapa 1.3.3: Tabular as diferentes atividades, por escola, por nome do educador, conforme em consonância com o projeto.

Resultados alcançados: apresentar as atividades desenvolvidas nas unidades escolares.

Impacto das ações: Verificar os números das atividades conforme estabelecida nos diferentes conteúdos.

Meta 2 - Ampliar o tempo de permanência dos alunos nas escolas ou sob sua responsabilidade.

Resultados alcançados: Comprovar o mínimo de ausência de alunos na sala de aula no contraturno escolar, possibilitando novas habilidades e competências do educando no desenvolvimento do projeto do eixo tecnologia.

Impacto das ações: Acolher o aluno no contraturno nas atividades extracurriculares, para desenvolver e ampliar novos conhecimentos.

Etapa 2.1.1 - Registrar diariamente a frequência dos alunos inscritos nas atividades.

Atividade realizada: Foi desenvolvida a lista de chamada para o educador da sala de tecnologia para acompanhar a frequência das aulas mediadas (lista em anexo).

Resultados alcançados: Comprovação do aumento de alunos em salas de aula, através do acompanhamento de frequência e execução das aulas, como foi proposto no projeto. Prover as condições para a redução dos índices de evasão escolar, de abandono e de reprovação. Resultados elaborados em gráficos do aumento gradativo das turmas de tecnologia.

Indicadores mensurados por: valores no total de 2396 alunos, tendo por base a lista de 17/08/2022: CICLO I – correspondente a 59,51% do total e CICLO II – correspondente a 40,49% do total.

Número de alunos atendidos no Ciclo I: 1426.

Número de alunos atendidos no Ciclo II: 970 referentes à soma de alunos das atividades extracurriculares de Tecnologia. Aulas realizadas durante a semana.

Impacto das ações: Poder mensurar a frequência para identificar alunos que fizeram a matrícula e não tem assiduidade na sala da tecnologia. Neste contexto, pode-se chamar outro aluno que está na lista de espera.

Meta 3: Promover as condições para a redução dos índices de evasão escolar, de abandono e de reprovação.

Etapa 3.1.3: Informar a unidade escolar sobre possíveis casos de ausência ou abandono.

Atividades desenvolvidas: Reunião avaliativa na educação, que fora feita dia 12/09/2022, referente as aulas mediadas no mês de agosto. Pontuado que algumas inscrições efetuadas foram detectadas que os alunos ainda não compareceram na sala de tecnologia. Conforme ressaltado pela Educação, tudo precisa ser levado direto à referência do ensino integral nas escolas. Diante deste fato, foi relatado a supervisão sobre a lista de frequência dos alunos e não a unidade escolar. (Relatório dos tópicos da reunião em anexo). Proposto o aulão no Emefi Álvaro Gonçalves, conforme solicitado pela educação. Essa ação obteve outra visão do eixo da tecnologia pelos alunos. Desta forma, houve grande procura para inscrição nas aulas, resgatando o interesse e diminuindo o abandono escolar. A lista de inscritos está repleta nesta unidade escolar.

Resultados alcançados: proporcionar que alunos que estão em uma fila de espera tenham oportunidade de ingressar nas aulas de tecnologia, robótica e maker.

Impacto das ações: abertura de novas turmas no eixo de tecnologia, essa abertura foi logo após a aula expositiva na escola. Esta ação despertou o interesse nos alunos em aprender a proposta da tecnologia, robótica e maker.

Meta 4: Oferecer educação de qualidade aos alunos do ensino fundamental, com foco no desenvolvimento da educação integral.

Etapa 4.1.1: Planejar as atividades complementares do EIXO TECNOLOGIA, consonância com a LDB, a BNCC, e o currículo do município de São José dos Campos.

Atividades desenvolvidas: Elaborar atividades em consonância a BNCC–Ciências da Natureza e Artes. Possibilitar a exploração de fenômenos da vida cotidiana que evidenciem propriedades físicas dos materiais na trilha de andaimes (foto em anexo).

Resultados alcançados: os educandos estão aprendendo na prática o saber fazer dentro das atividades propostas em explorar fenômenos das propriedades físicas dos materiais.

Impacto das ações: alunos aprenderam na prática das atividades propostas de explorar os materiais e seus fenômenos, ampliando seu repertório de conhecimento.

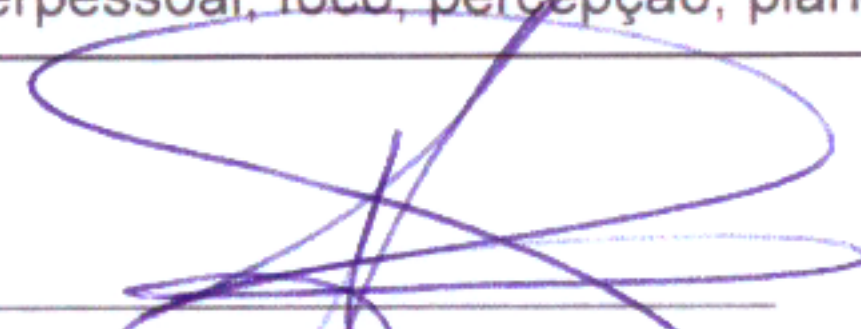
Meta 5: Fortalecer o desenvolvimento de competências socioemocionais.

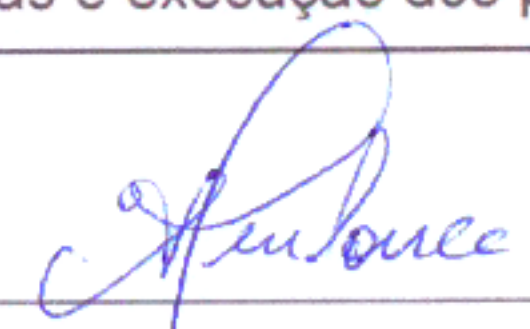
Etapa 5.1.1: Planejar e executar as atividades complementares do EIXO TECNOLOGIA, propondo situações em que a convivência, o trabalho em grupo e a cooperação estejam presentes, bem como formas práticas e alternativas para lidar com erros, “fracassos” e frustrações ao longo do processo de aprendizagem.

Atividades desenvolvidas: Desafios propostos em grupos desenvolvendo o aprendizado com a cooperação de cada aluno. Neste caso o erro é visto como um desenvolvimento para o conhecimento. O trabalho em grupo desenvolve a competência socioemocional, onde desenvolve prática, respeito e colaboração.

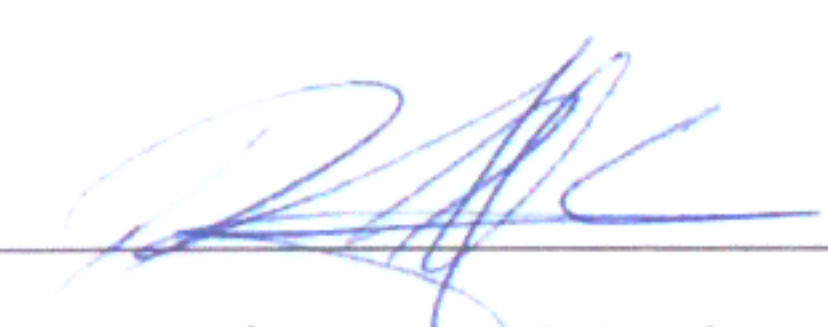
Resultados alcançados: alunos estão desenvolvendo as habilidades socioemocionais, tais como: ouvir as ideias dos colegas, pensar em elaborar protótipos em grupo, respeitar as regras de convivência, solidariedade e colocar-se no lugar do outro.

Impacto das ações: Desenvolvimento nos alunos das habilidades intrapessoal, interpessoal, foco, percepção, planejar, elaborar suas ideias e execução dos projetos.


Alaor José Dias
Responsável pela Entidade
CPF: 21991164840
RG: 23775167


Andréa S. M. Nascimento
Responsável Técnico
CPF: 005550177-02
RG: 37953947-0

Eu, Rogério Araujo Guisard, gestor de parceria, **aprovo** o Relatório de execução das atividades presentes no Plano de Trabalho da OSC AJAS – Associação Joseense de Assistência Social, referentes ao mês de agosto de 2022. As atividades descritas evidenciam as ações para o alcance das metas previstas no Plano de Trabalho.


Rogério Araujo Guisard
Matricula: 253498/1
Gestor de Parceria