Carretel

Regulamento Concurso Cultural

Educação Financeira

Bahia

Sumário

1. Introdução 03
2. Objetivo 03
3. Cronograma 04
4. Condições de Participação 05
5. Temas e Desenvolvimento Da Proposta 06
6. Desenvolvimento da proposta.....08
7. Inscrição e Submissão Dos Projetos 10
8. Avaliação dos projetos 10
9. Comunicação e Premiação 13
10. Disposições Gerais 13
11. Anexos 15

1. INTRODUÇÃO

O Instituto Ânima (IÂ) é uma organização da sociedade civil sem fins lucrativos que trabalha pela transformação da educação brasileira, desenvolvendo programas educacionais de impacto social.

De acordo com essa missão, em 2021, foi criado o Laboratório de Inovação de Políticas Públicas Educacionais (LIPPE), que tem por objetivo contribuir para a formulação de políticas públicas pautadas em evidências voltadas à Educação Básica. Sua atuação se dá, principalmente, por meio de programas pedagógicos centrados na formação docente e no desenvolvimento de habilidades e competências previstas na Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2018).

A criação do LIPPE reforça o compromisso do Instituto Ânima com a promoção de uma educação pública de qualidade. Integrado à missão institucional, o laboratório surge como um espaço estratégico para potencializar a atuação do Instituto Ânima, aliando inovação pedagógica à produção e uso de evidências na construção de políticas educacionais voltadas à garantia dos direitos de aprendizagem de todos os estudantes.

Nós fazemos parte do Ecossistema Ânima de educação, um dos maiores grupos educacionais privados de ensino superior do país, com mais de 350 unidades. Nós temos a nobre missão de juntos e juntas transformar o Brasil através da educação.

Neste contexto, o Instituto Ânima, em parceria com as Secretarias Estaduais de Educação e o Fundo Socioambiental da Caixa Econômica Federal, lança o Concurso Cultural - Educação Financeira. A iniciativa tem como objetivo incentivar familiares e estudantes do nono ano do Ensino Fundamental e Médio a desenvolverem projetos inovadores e de impacto prático sobre educação financeira, proporcionando oportunidades para que apliquem os conhecimentos adquiridos em sala de aula, desenvolvam autonomia e habilidades fundamentais para sua vida financeira, além de contribuírem para a transformação social em suas comunidades.

Assim, o concurso busca fortalecer a cidadania financeira, impactando não apenas os estudantes e docentes engajados no projeto, mas também seus familiares e comunidades.

2. OBJETIVO

Este concurso tem como objetivo promover a educação financeira de forma criativa e prática, incentivando familiares e estudantes do nono ano do Ensino Fundamental e Médio a desenvolverem projetos que os ajudem a consolidar e aplicar os conceitos da gestão financeira no cotidiano.

Ao analisarmos diretrizes da Base Nacional Comum Currícular, torna-se evidente o papel fundamental

do desenvolvimento de habilidades para o exercício da cidadania e da educação integral, abrangendo competências socioemocionais, tomada de decisões, resolução de conflitos, leitura crítica de cenários, dentre outras. Nesse cenário, a educação financeira se destaca como um tema transversal na Educação Básica e, especificamente na BNCC (BRASIL, 2021) é tratada como uma temática contemporânea e transversal dentro da esfera econômica, exigindo um trabalho integrado e interconectado entre diferentes áreas do conhecimento.

Compreende-se que é por meio do desenvolvimento dos projetos, que os estudantes e seus familiares serão estimulados à compreensão dos princípios de tomada de decisão financeira, de modo que possam refletir sobre a organização e planejamento aplicado a cenários reais. O concurso objetiva, assim, aprofundar o entendimento sobre riscos e recompensas, permitindo que os estudantes e seus familiares avaliem o impacto das escolhas em suas vidas e nas comunidades em que estão inseridos, promovendo um olhar crítico sobre os contextos econômico-financeiros.

Também é esperada a participação familiar na execução dos projetos, como facilitadora do processo de desenvolvimento dos trabalhos. A iniciativa visa, ainda, fomentar a autorregulação financeira, alinhada ao conceito de escassez, desenvolvendo nos estudantes e nos seus familiares hábitos de consumo conscientes e sustentáveis, priorizando os benefícios futuros em detrimento de recompensas imediatas.

O concurso estimula o trabalho em equipe entre familiares e estudantes, e o apoio de professores e professoras como orientadores e orientadoras, incentivando o desenvolvimento de competências financeiras e socioemocionais como análise crítica e gerenciamento de impulsos de consumo aplicados ao cotidiano. Dessa forma, busca-se promover um espaço de valorização da educação, incentivando a aplicação e a reflexão crítica dos conceitos aprendidos.

3. CRONOGRAMA

O concurso seguirá o cronograma previsto abaixo, sujeito a alterações pela organizadora:

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO	
Etapas	**Período de execução**
Publicação do regulamento	30/06
Divulgação	30/06 a 03/10
Período de desenvolvimento dos projetos	30/06 a 03/10
Inscrições pelo site e submissão de projetos	24/07 a 03/10
Avaliação dos trabalhos pela comissão avaliadora	13/10 a 24/10

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO	
Etapas	**Período de execução**
Solicitação de recurso	27/10 a 31/10
Divulgação dos finalistas	06/11
Votação da comunidade	07/11 - 17/11
Divulgação do resultado final	18/11
Cerimônia de premiação e entrega dos certificados	Data a ser definida de acordo com o calendário de cada Secretaria, podendo ser realizada até 20 dias após a divulgação do resultado final.

4. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

Podem participar:

- Estudantes do nono ano do ensino fundamental e ensino médio, acompanhado de seus familiares.
- O projeto pode ser realizado de maneira individual ou em grupo, com no máximo 4 participantes.
- Os familiares podem participar da elaboração do projeto;
- Os grupos devem ser formados exclusivamente por estudantes da mesma etapa de ensino, ou seja: estudantes do nono ano do ensino fundamental com outros estudantes da mesma sala, e o mesmo para ensino médio.
- Cada grupo deve contar com um(a) docente orientador(a), que será responsável por orientar e acompanhar o desenvolvimento do projeto.
- O(a)docente que orientará o projeto deve submeter os trabalhos dos grupos que orientar, acompanhado dos estudantes que compõem o grupo
- O(a) docente orientador(a) deve atender ao seguinte critério:
    - Ser professor ou professora vinculado(a) à rede estadual de ensino.
    - Ministrar aulas desta disciplina para o nono ano do ensino fundamental ou ensino médio.
- O(a) docente poderá apoiar mais de um grupo, mas um estudante poderá submeter apenas um trabalho, ou em grupo ou individualmente.

5. TEMAS E DESENVOLVIMENTO DA PROPOSTA

5.1.1 Temas

Os projetos deverão ser desenvolvidos com base nos temas estabelecidos para cada etapa de ensino, conforme descrito a seguir:

5.1.1.1. Ensino Fundamental – Entre desejos e necessidades: como decidimos o que consumir?

Vivemos cercados por mensagens que nos dizem o tempo todo o que devemos ter para sermos felizes, modernos ou bem-sucedidos. Mas será que tudo o que queremos, realmente precisamos? Como podemos fazer escolhas que nos aproximem da realização de nossos objetivos, compreendendo que nossas decisões de consumo não podem ser movidas apenas pela emoção?

O tema "Entre desejos e necessidades: como decidimos o que consumir?" convida os estudantes e seus familiares a investigarem de forma crítica como identificamos aquilo que é essencial para nossas vidas e aquilo que é apenas um desejo momentâneo — muitas vezes influenciado por aspectos emocionais, como o desejo de pertencimento ou a busca por validação social. A proposta inclui reflexões para escolhas de consumo mais consciente, incluindo o comportamento humano, a capacidade de tomar decisões e os impactos do consumismo na vida cotidiana.

Ao longo do projeto, os estudantes e seus familiares poderão mapear seus próprios hábitos de consumo, refletindo acerca de como desejos e metas coletivas influenciam escolhas e criando estratégias para planejar o consumo dos diferentes tipos, de forma mais consciente – o que pode contribuir, inclusive, para fortalecer o equilíbrio financeiro e favorecer um ambiente mais estável para o desenvolvimento e a permanência dos estudantes na escola.

As descobertas e as reflexões poderão ser expressas de forma criativa por meio de vídeos curtos, esquete teatral, paródias musicais, infográficos ou podcasts. A ideia é transformar o aprendizado em ação, refletindo: como podemos diferenciar o que queremos do que realmente precisamos? Qual impacto das emoções para tomada de decisões de consumo? Como podemos fazer escolhas mais conscientes e sustentáveis?

5.1.1.2. Ensino Médio - Lá vem o golpe! Como se proteger e não promover golpes e apostas

A promessa de ganhar dinheiro fácil, rápido e com pouca ou nenhuma habilidade tem atraído milhares de pessoas para o universo das apostas e para armadilhas financeiras (golpes e fraudes) que circulam em redes sociais, ligações telefônicas e até em mensagens. Mas até que ponto essas oportunidades são reais? E quando se tornam perigosas?

O tema "Lá vem o golpe! Como se proteger e não promover golpes e apostas” convida os estudantes e

seus familiares a investigarem criticamente os riscos envolvidos em decisões financeiras baseadas em promessas de retorno imediato. Por meio da análise de casos reais, eles poderão identificar elementos que caracterizam golpes e fraudes financeiros, entender os impactos emocionais e econômicos da ludopatia (vício em jogos) e aplicar noções de probabilidade para compreender que as apostas dificilmente representam uma alternativa segura de ganho financeiro e, por vezes, mascaram riscos importantes por trás da promessa de retorno fácil. Ao contrário do que divulgam — muitas vezes mostrando uma vida de luxo, carros caros e viagens internacionais financiadas, supostamente, por ganhos com apostas — a realidade é que a maioria das pessoas perde dinheiro, e algumas chegam a comprometer todo o orçamento próprio e de seus familiares, sem consentimento.

Muitas vezes, quem aposta ou cai em fraudes e golpes financeiros é influenciado por mecanismos psicológicos que afetam o julgamento racional. Um desses mecanismos é a tendência de seguir comportamentos amplamente adotados por outras pessoas, sem avaliar criticamente os riscos, acreditando que "se todo mundo está fazendo, deve funcionar". Outro é o viés de aversão à perda, uma tendência a tomar decisões com base no medo de perder algo que já se tem, levando muitos a continuarem apostando para tentar recuperar o que já perderam — o que acaba aprofundando ainda mais o prejuízo.

Diante disso, o tema convida os estudantes e seus familiares a analisarem criticamente os riscos e impactos das apostas e fraudes financeiras, entendendo que decisões financeiras devem ser orientadas por planejamento e informação, reconhecendo o papel das emoções e contextos na forma como avaliamos as escolhas - uma habilidade essencial não apenas para evitar prejuízos financeiros, mas também para manter estabilidade nos projetos de vida, inclusive no que diz respeito à continuidade da trajetória escolar (ou seja, a permanência estudantil).

Como forma de compartilhar o conhecimento produzido, os estudantes e seus familiares poderão criar campanhas de alerta em formato de vídeos, panfletos ou cards informativos, podcasts, dramatizações ou jogos educativos. Afinal, como podemos proteger a nós mesmos e às pessoas ao nosso redor das armadilhas do dinheiro fácil?

6. DESENVOLVIMENTO DA PROPOSTA

6.1.1. Os estudantes, juntamente com seus orientadores(as), deverão estruturar e implementar projetos relacionados à educação financeira, conforme eixos temáticos acima. Esses projetos deverão ser estruturados na Ficha de Submissão.

6.1.2. Para apoiar a execução do trabalho que será submetido ao concurso cultural, os familiares são incentivados a participar ativamente do processo, consumindo os conteúdos das trilhas "Decisões que contam: finanças no dia a dia" e "Planejar em família: decisões que aproximam", disponíveis no aplicativo digital VIVAe. O trabalho desenvolvido deve, ainda, prever formas de ampliar seu impacto, buscando ecoar nos familiares e na comunidade escolar como um todo.

6.1.3. Na ficha de submissão, haverá uma pergunta adicional para que o estudante indique se os seus familiares consumiram o conteúdo do aplicativo e como foi utilizado no desdobramento do trabalho. Os docentes, que preencherão a ficha para os estudantes de seu grupo, devem elaborar uma síntese de como aquele grupo utilizou o aplicativo VIVAe para execução de seus trabalhos

6.1.3.1. Ficha de Submissão

6.1.3.1.1. Os projetos devem ser submetidos por meio da Ficha de Submissão, que é parte do processo de inscrição disponível no site: https://carretel.org.br. Essa ficha tem como objetivo identificar os participantes, a escola e detalhar a proposta do projeto. O documento deve ser preenchido com as seguintes informações:

- Estudantes: Nome completo, data de nascimento, escola, estado e série do participante ou, em caso de produção em grupo, dos participantes;
- Docente orientador(a): Nome completo, data de nascimento, quatro primeiros dígitos do CPF, e-mail, telefone, estado e nome da escola (a escola deve ser a mesma em que o estudante ou grupo estão matriculados);
- Descrição do projeto;
- Links para arquivos digitais ou anexos.

6.1.3.1.2. Para a submissão de evidências do projeto em arquivos de áudio, vídeo e/ou imagens, os arquivos devem ser hospedados em um Drive (Google Drive) e anexados à Ficha de Submissão através do link de compartilhamento.

6.1.3.1.3. É responsabilidade dos participantes garantir que os links enviados estejam acessíveis e liberados para exibição. Links sem acesso não serão considerados para

avaliação e pode desclassificar o projeto.

6.1.3.1.4. Em caso de desclassificação por ausência de acesso ao projeto, os orientadores e orientadoras poderão apresentar recurso na etapa destinada para esse fim, incluindo o link correto para análise.

6.1.4. Orientações para a estrutura do projeto

Os projetos podem ser desenvolvidos em diferentes formatos, permitindo a abordagem criativa e a exploração dos conceitos de educação financeira. Abaixo, seguem algumas sugestões de estrutura:

Formato	Descrição	Exemplo
Materiais audiovisuais	Produtos que utilizem imagens, vídeos ou som para transmitir conceitos ou mensagens relacionadas à educação financeira.	• Vídeos (Duração máxima de 5 minutos*) • Podcasts (Duração máxima de 5 minutos*); • Reels.
Materiais visuais	Produtos visuais para promover conceitos sobre educação financeira.	• Infográficos; • Cartazes.
Soluções digitais	Ferramentas digitais que incentivem a interação e aplicação prática dos conceitos de educação financeira.	• Prototipagem de aplicativos; • Sites ou blogs.
Projetos escritos	Documentos estruturados que expliquem ideias ou soluções sobre educação financeira.	• Planos de ação para projetos financeiros (no máximo 5 páginas) • Relatórios ou estudos de caso sobre gestão; financeira (no máximo 5 páginas).
Arte e cultura	Produtos que utilizem arte para comunicar conceitos de educação financeira.	• Roteiros ou gravações de peças de teatro (roteiros: até 5 páginas; gravações: até 5 minutos*) • Letras de Música (no máximo 5 páginas). • Slam • Poema/poesia • Cordel

6.1.4.1. Vídeos submetidos como projetos ou evidências deverão ter no máximo 5 minutos, e conteúdos escritos deverão ter no máximo 5 páginas.

7. INSCRIÇÃO E SUBMISSÃO DOS PROJETOS

7.1.1. As propostas desenvolvidas devem ser enviadas por meio de uma plataforma digital criada para o concurso, acessível por meio do seguinte link: https://carretel.org.br.

7.1.2. Os projetos devem ser submetidos por meio do preenchido da Ficha de Submissão no site oficial, com evidências que comprovem sua realização, como fotos, vídeos, documentos ou outros materiais complementares.

7.1.3. Projetos submetidos sem evidências serão desclassificados, em caso de não entrada de recurso.

8. AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

8.1.1. Comissão de seleção

A avaliação dos projetos será realizada por uma Comissão Avaliadora, que analisará as propostas com base nos critérios estabelecidos. Cada critério terá um peso fixo, sendo atribuídas as seguintes pontuações:

Ranking	Crítério	Ótimo	Bom	Precisa Melhorar
1°	Pertinência ao tema	**25**	**15**	**5**
2°	Replicabilidade			
3°	Comunicação			
4°	Criatividade e inovação			
5°	Alcance			

A pontuação máxima do projeto será de 125 pontos.

8.1.1.1. Em caso de empate, será adotado o ranking de critérios estabelecido acima para o desempate, na seguinte ordem: Pertinência ao tema, replicabilidade, comunicação, criatividade e inovação, e, por fim, alcance.

8.1.1.2. Após análise da Comissão Avaliadora, serão selecionados os 12 melhores projetos de cada estado, sendo 6 grupos de estudantes ou inscrições individuais do nono ano do Ensino Fundamental e do Ensino Médio, que serão classificados como finalistas.

8.1.1.3. Os projetos serão avaliados por uma comissão composta por:

- Profissionais da área da educação;
- Especialistas em educação financeira;

8.1.1.4. As Secretarias Estaduais poderão acompanhar e participar do processo de seleção, contribuindo para a validação dos projetos finalistas.

8.1.2. Votação popular

Os projetos finalistas serão divulgados para votação pública. Serão premiados os seis projetos mais votados pela comunidade, sendo três do novo ano do Ensino Fundamental e três do Ensino Médio, em cada rede estadual participante.

8.1.3 Critérios

Os projetos serão avaliados com base nos seguintes critérios:

Critério	Objetivo	Ótimo (25 pontos)	Bom (15 pontos)	Precisa melhorar (5 pontos)
Criatividade e inovação	Desenvolver ações com propostas que combinem diferentes estratégias, evidenciando a capacidade de criar soluções originais e criativas.	Os projetos foram elaborados de maneira diferenciada ou inusitada, utilizando pelo menos duas estratégias de forma criativa e inovadora.	O projeto foi elaborado de forma satisfatória, envolvendo uma estratégia simples, porém não demonstrou capacidade de criação de algo criativo e inovador.	O projeto foi elaborado de forma básica, sem estratégias ou ferramentas específicas. A proposta não demonstrou capacidade de criação de algo inovador.
Pertinência ao tema	Elaborar ações com propostas que integrem os conceitos de educação financeira, evidenciando a compreensão do tema e sua aplicação em contextos reais.	Os projetos demonstram ótima compreensão dos conceitos de educação financeira, abordando mais de um conceito de forma contextualizada e aplicada à realidade dos participantes.	Os projetos apresentam boa compreensão dos conceitos de educação financeira, abordando apenas um conceito de forma contextualizada e aplicada à realidade dos participantes.	Os projetos não apresentam evidência de compreensão dos conceitos de educação financeira e não apresentam conexão com a realidade dos participantes.

Critério	Objetivo	Ótimo (25 pontos)	Bom (15 pontos)	Precisa melhorar (5 pontos)
Alcance	Elaborar ações com propostas que promovam visibilidade e engajamento da comunidade, evidenciando o uso de diferentes estratégias de comunicação em formatos físicos e/ou digitais.	Os projetos envolveram a construção de duas ou mais estratégias de comunicação, combinando diferentes formatos (físicos e/ou digitais) como publicações em redes sociais, sites, fotos, vídeos e cartazes.	Os projetos utilizaram ao menos uma estratégia de comunicação em uma das formas físicas (por exemplo: cartazes OU folders) OU digitais (por exemplo: redes sociais OU site.)	Os projetos não utilizaram estratégias de comunicação que promovessem visibilidade e engajamento da comunidade.
Comunicação	Elaborar ações com ideias organizadas e linguagem acessível, garantindo que a proposta seja compreendida com facilidade.	O material apresentado contém informações organizadas e bem estruturadas. Há coerência e coesão entre as partes, além do uso de estruturas (como títulos, imagens, falas ou textos explicativos) que facilitam a compreensão. A linguagem segue as normas gramaticais e ortográficas.	O material apresentado contém informações com coerência e coesão entre as partes. Utiliza um recurso que facilita a compreensão, como títulos OU imagens. A linguagem segue as normas gramaticais e ortográficas, com eventuais erros que não comprometem o entendimento.	O material apresentado possui pontos que podem ser aprimorados em termos de coerência e coesão e há ausência de recursos de apoio, como títulos, imagens ou textos explicativos. Existem erros gramaticais e ortográficos que comprometem o entendimento.
Replicabilidade	Elaborar ações utilizando ferramentas e apresentando ideias replicáveis que poderão ser trabalhadas pela comunidade escolar.	Os projetos apresentam ações estruturadas, utilizando diferentes ferramentas, que poderão ser replicadas pela comunidade escolar.	Os projetos apresentam ações estruturadas, utilizando uma única ferramenta, que poderá ser replicada pela comunidade escolar	Os projetos foram desenvolvidos utilizando uma única ferramenta, não apresentando ideias replicáveis.

9. COMUNICAÇÃO E PREMIAÇÃO

9.1.1. Comunicação

9.1.1.1. Ao final das avaliações, os participantes serão notificados por e-mail sobre seu status no processo.

9.1.1.2. Os projetos vencedores serão anunciados no hotsite do Projeto Carretel e em eventos promovidos pelas Secretarias Estaduais de Educação.

9.1.2. Premiação

- Botton/Pin personalizado: Para os seis primeiros colocados em cada estado, sendo três do nono ano e três do Ensino Médio.
- Menção honrosa: Para os doze finalistas de cada estado (seis de cada etapa de ensino).
- Certificado de participação: Para todos aqueles que submeteram o projeto e apresentaram arquivos de evidência, atendendo ao item 6.2 (Inscrição e submissão dos projetos).
- Apresentação em evento da rede: Os trabalhos vencedores serão apresentados em evento a ser definido pela Secretaria parceira.

10. DISPOSIÇÕES GERAIS

10.1.1 Nos termos da Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD), os dados pessoais fornecidos pelos participantes no ato da inscrição no presente Concurso Cultural serão coletados e tratados exclusivamente para fins de viabilização, organização, divulgação e execução do mesmo, bem como para cumprimento de obrigações legais e regulatórias.

10.1.2 O Instituto Ânima (IÂ) compromete-se a adotar medidas de segurança adequadas para proteger os dados pessoais dos inscritos contra acessos não autorizados, perdas ou tratamentos indevidos.

10.1.3 Dados pessoais: O Instituto Ânima está autorizado a acessar dados como: nome completo, data de Nascimento, nome das escolas com as quais os participantes possuem vínculo, nível de instrução ou escolaridade, UF, endereços de e-mail, 4 dígitos do CPF e número de telefone dos orientadores e orientadoras.

10.1.4. Finalidade do uso dos dados:

- Identificar os participantes: Garantir a identidade e verificar se os participantes estão dentro dos critérios estabelecidos para o concurso.
- Comunicação e atualizações: Manter contato com os participantes, fornecer atualizações sobre o concurso, enviar avisos de premiação e outras informações importantes relacionadas ao concurso.

10.1.5. Os participantes devem garantir que o projeto não contenha plágio. Caso seja identificado, a inscrição será desconsiderada.

10.1.6. Para todos os estudantes, ao(a) docente orientador(a) será conferida a obrigatoriedade de indicar nome, telefone e e-mail dos(as) responsáveis pelos estudantes que compõem aquele grupo;

10.1.7. O Instituto Ânima notificará a participação dos estudantes conforme dados disponibilizados no formulário de submissão.

10.1.8. Aspectos não contemplados neste regulamento serão encaminhados à secretaria para deliberação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. Guia prático de temas contemporâneos. 2021.

11. ANEXOS

Modelo de Ficha de Submissão:

1. Informações do Estudante ou Grupo

1.1. Nome do estudante ou grupo

1.2. Nome completo do(s) participante(s) (listar todos os integrantes – se houver)

1.3. Data de nascimento

1.4. Nome da escola e série/ano em que está matriculado

1.5. Estado

1.6. Nome completo do(a) docente orientador(a)

1.7. Data de nascimento do(a) docente orientador(a)

1.8. Quatro primeiros dígitos do CPF do(a) docente(a) orientador(a)

1.9. E-mail do(a) docente orientador(a)

1.10. Telefone do(a) docente orientador(a)

1.11. Nome da escola à qual o(a) docente está vinculado(a) (deve ser a mesma em que o(s) estudante(s) está(ão) matriculado(s)).

2. Informações do projeto

2.1. Título do projeto

2.2. Objetivo do projeto (escreva qual o objetivo geral do projeto)

2.3. Resumo do projeto (escreva a justificativa para realização do projeto e descreva as principais ações e/ou etapas realizadas)

2.3.1. Objetivos específicos

2.3.2. Principais etapas e/ou ações realizadas

2.4. Resultados (descreva os principais resultados alcançados com o projeto, incluindo impactos gerados, participação da comunidade e aprendizados adquiridos)

2.4.1. Impactos gerados

2.4.2. Participação da comunidade

2.4.3. Aprendizados adquiridos

2.4.4 Se os familiares utilizaram o aplicativo para consumir conteúdos

2.4.5 Como os familiares utilizaram o aplicativo para desenvolver o trabalho

3. Evidências do projeto (campo destinado à inserção do link de compartilhamento contendo fotos, vídeos, documentos ou outros materiais que comprovem a execução do projeto).