Relatório de Acompanhamento do Objeto

Termo de Fomento

973285/2024

Programa Gamifica RO

SECRETARIA NACIONAL DE ESPORTE AMADOR, EDUCAÇÃO, LAZER E INCLUSÃO SOCIAL

MINISTÉRIO DO ESPORTE

GOVERNO FEDERAL BRASIL UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

APRESENTAÇÃO

DADOS DO TERMO DE FOMENTO:

Nome da OSC: Instituto Bombeiros de Responsabilidade Social - IBRES
Número do Termo de Fomento: 973285/2024
Nome do projeto: Gamifica RO
Objeto: Implementação e Desenvolvimento do Programa Gamifica, no Estado de Rondônia.
Período de estruturação: 12/06/2025 a 12/08/2025.
Período de atendimento: 12/08/2025 a 12/06/2026.

Local de Atendimento:
Polo IFRO Calama: Av. Calama, 4985, bairro Flodoaldo Pontes Pinto, Porto Velho/RO, CEP 76820-441.
Polo FCR: Av. Gov. Jorge Teixeira, 4100, bairro Costa e Silva, Porto Velho/RO, CEP 76803-594.
Polo Matriz: Rua Guanabara, 3540, bairro São João Bosco, Porto Velho/RO, CEP 76803-841.
Início do atendimento: 12/08/2025.

O presente relatório apresenta a execução do Programa Gamifica, abrangendo a estruturação dos espaços, as atividades esportivas digitais, a formação complementar, o acompanhamento pedagógico e as ações de integração e divulgação. O projeto cumpriu as ações previstas no Projeto Técnico aprovado e alcançou o atendimento de 1.000 beneficiários diretos, de 15 a 25 anos.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES REALIZADAS:

Entre 12 de agosto de 2025 e 12 de junho de 2026, o IBRES executou as atividades do Programa Gamifica em Porto Velho/RO. A prática esportiva digital constituiu o eixo principal, nas modalidades League of Legends, Dota 2, Fortnite, eFootball e Brawl Stars, acompanhada de formação complementar em marketing, design e desenvolvimento de jogos.

Implementação e Metodologia:

A execução foi organizada em dois meses de estruturação e dez meses de atividades, com atendimento de 1.000 beneficiários. As aulas foram desenvolvidas nos polos IFRO Calama e Faculdade Católica de Rondônia, com apoio administrativo e logístico do Núcleo Guanabara, conforme a Comunicação de Início das Atividades, Ofício nº 175/2026. Os encontros presenciais foram articulados às atividades remotas e às mentorias da plataforma digital.

A metodologia articulou orientações técnicas e táticas, prática das modalidades e atividades individuais e coletivas. Foram trabalhadas comunicação, cooperação, respeito às regras, tomada de decisão e utilização responsável dos ambientes digitais, observando a classificação indicativa dos jogos.

A condução das atividades valorizou a participação orientada. Os jogos foram utilizados em situações que exigiam compreensão de regras, organização das ações e comunicação com os demais participantes. A mediação dos profissionais relacionou a dinâmica das partidas às atitudes de cooperação e respeito necessárias à convivência nos ambientes de aprendizagem.

Na formação complementar, o trabalho foi organizado em torno da análise de exemplos, da experimentação e da apresentação das soluções desenvolvidas. O contato com diferentes

etapas de um projeto de jogo permitiu relacionar aspectos visuais, programação e comunicação, evitando tratar essas áreas como conteúdos isolados.

Oferta Educacional e Infraestrutura:

Foram ofertadas as cinco modalidades esportivas previstas e os cursos complementares de Marketing de Jogos Eletrônicos, Design de Jogos Eletrônicos e Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos. Os conteúdos envolveram comunicação digital, criação visual, ferramentas de desenvolvimento e testes.

Os espaços de atendimento receberam computadores, monitores, periféricos, mobiliário e conexão à internet. A execução combinou aquisição e locação de equipamentos, com instalação, configuração, manutenção e suporte. Também foram disponibilizados cartilhas, camisetas, squeezes, sacochilas e kits de lanche, conforme os itens do Projeto Técnico.



Equipamentos e periféricos disponibilizados para as atividades do programa.



Equipamentos e periféricos disponibilizados para as atividades do programa.

A infraestrutura teve função pedagógica: computadores e periféricos possibilitaram a participação nas práticas e o contato com ferramentas de criação, enquanto o mobiliário e a

organização dos laboratórios apoiaram o uso dos espaços pelas turmas. O suporte técnico acompanhou as necessidades de funcionamento dos recursos durante a execução.

A distribuição dos kits de lanche integrou o apoio às atividades presenciais. Os registros fotográficos mostram a organização dos itens e sua disponibilização aos participantes, compondo a documentação das condições oferecidas durante o atendimento.



Organização e distribuição dos kits de lanche aos participantes durante as atividades.



Organização e distribuição dos kits de lanche aos participantes durante as atividades.



Organização e distribuição dos kits de lanche aos participantes durante as atividades.



Organização e distribuição dos kits de lanche aos participantes durante as atividades.

Gestão e Planejamento:

A gestão contou com equipe multidisciplinar nas áreas de coordenação geral e de núcleo, pedagogia, administração, finanças, logística, comunicação, instrução, monitoria e tecnologia da informação. As reuniões de alinhamento apoiaram a organização do calendário, o acompanhamento das turmas e os ajustes pedagógicos e operacionais.

A coordenação geral articulou as áreas do programa e acompanhou o desenvolvimento das entregas. As coordenações de núcleo e pedagógicas atuaram na organização das rotinas, no

apoio aos instrutores e na discussão das necessidades identificadas nas turmas. Administração e logística apoiaram o atendimento, os materiais e o funcionamento dos espaços.

A atuação da comunicação relacionou divulgação, identificação visual e registro das ações. O acompanhamento técnico e administrativo também apoiou a organização dos documentos da execução, reunindo materiais produzidos em diferentes etapas e locais.

Registro fotográfico da equipe envolvida no projeto



Equipe envolvida na execução do Programa Gamifica.

Relatório das reuniões de planejamento:

Foram realizados encontros periódicos para organizar as atividades, acompanhar o desenvolvimento das turmas e avaliar necessidades de adaptação da metodologia. Os registros das reuniões integram a documentação de acompanhamento.





Reuniões de planejamento e acompanhamento da equipe.

Os encontros de planejamento aproximaram a coordenação das situações observadas em sala. A troca entre profissionais permitiu discutir a sequência dos conteúdos, o tempo dedicado aos exercícios e as formas de apoio aos participantes, mantendo a relação entre o planejamento e as atividades conduzidas nos laboratórios.

PLANO DE AULA E CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Desenvolvimento de Jogos (Game Design)

As atividades trabalharam características, classificações, regras e elementos de criação dos jogos. A abordagem combinou análise de exemplos, discussão das experiências dos participantes e elaboração de propostas, integrando a formação complementar à compreensão dos jogos praticados.

Objetivo Geral:

Compreender características e classificações dos jogos eletrônicos, relacionando regras, mecânicas e escolhas de design à experiência do jogador.

Objetivo Específico:

Apresentar aspectos da história dos jogos; identificar classificações por jogadores, interação, gênero, representação visual e plataforma; reconhecer jogos cooperativos e competitivos; analisar regras e estimular propostas em grupo.

Estrutura da Aula:

As aulas incluíram apresentação do tema, levantamento dos conhecimentos dos participantes, exposição dialogada, demonstrações e exercícios. Foram abordados jogos individuais e multijogador, interações PvP e PvE, gêneros, representações em duas e três dimensões e plataformas. As atividades coletivas incluíram ideias de jogos com definição de regras e formas de interação, seguidas de apresentação e discussão.

Na análise da quantidade de jogadores, foram discutidas experiências individuais, cooperativas e competitivas. A distinção entre PvP e PvE ajudou a identificar o papel dos demais jogadores e dos elementos controlados pelo sistema. A discussão dos gêneros relacionou objetivos, desafios e formas de interação.

A atividade em grupo articulou essas classificações à criação de uma proposta. Os participantes organizaram ideias de gênero, plataforma e regras, apresentando suas escolhas aos colegas. A discussão coletiva permitiu comparar alternativas e exercitar a justificativa das decisões de design.

MARKETING PARA JOGOS

A formação apresentou conceitos e ferramentas de comunicação aplicados aos jogos eletrônicos. Os participantes trabalharam identificação de público, criação de conteúdo e divulgação de propostas, relacionando esses conhecimentos à apresentação de projetos.

Objetivo Geral

Proporcionar conhecimentos introdutórios sobre marketing e comunicação de projetos de jogos, considerando o público e os canais de divulgação.

Objetivos Específicos

Identificar perfis de público; conhecer modelos de negócio; compreender estratégias de conteúdo e redes sociais; analisar a comunicação com comunidades; desenvolver propostas de divulgação e exercitar a apresentação de projetos.

As discussões de público-alvo e modelos de negócio relacionaram as características do jogo às expectativas dos jogadores. A análise de ações de divulgação e de comunidades digitais foi utilizada para compreender como um projeto é apresentado e como suas características são comunicadas.

O conteúdo também tratou da diferença entre marketing e publicidade, da relação entre estratégia e comunicação e da aplicação de produto, preço, praça e promoção ao contexto dos jogos. As atividades de pesquisa e apresentação permitiram organizar propostas de maneira compreensível para outros participantes.

Conteúdo Programático

Fundamentos de marketing, pesquisa de mercado, criação de conteúdo, redes sociais, Google Ads e apresentação de propostas, articulados às atividades descritas a seguir.

APRESENTAÇÃO

O Programa Gamifica foi executado como projeto de participação, voltado à integração da sociedade em atividades esportivas digitais. A condução pedagógica utilizou princípios do Esporte Educacional, associando a prática à convivência, à cooperação e ao respeito às regras. O atendimento de 1.000 beneficiários, de 15 a 25 anos, foi acompanhado de formação complementar em comunicação, criação e tecnologia dos jogos.

MODALIDADES ESPORTIVAS DIGITAIS

Foram desenvolvidas League of Legends, Dota 2, Fortnite, eFootball e Brawl Stars. As atividades compreenderam regras e objetivos, prática técnica e tática, comunicação, cooperação e análise das situações de jogo. A participação observou a classificação indicativa e as orientações da equipe.

ORGANIZAÇÃO DO PROJETO

O projeto foi organizado em três núcleos de execução. O IFRO Calama e a Faculdade Católica de Rondônia concentraram as atividades em sala de aula, enquanto o Núcleo Guanabara atuou como base administrativa, logística e de apoio. Essa organização está descrita no Ofício nº 175/2026, que comunica o início das atividades em 12 de agosto de 2025 e identifica os três locais utilizados.

A parceria com a Faculdade Católica de Rondônia contemplou a disponibilização de espaço físico e apoio à realização do programa. O Acordo de Cooperação Técnica estabelece a colaboração entre a instituição e o IBRES para atividades de tecnologia e inovação, com atribuições relacionadas aos recursos, ao acompanhamento dos participantes e à execução das ações.

O Núcleo Guanabara apoiou o funcionamento do conjunto da iniciativa, reunindo atividades administrativas e logísticas. O trabalho dessa base se articulou aos dois polos de sala de aula, contribuindo para a organização das equipes, dos materiais e das rotinas de atendimento.

VIGÊNCIA, ESTRUTURAÇÃO E EXECUÇÃO

O Projeto Técnico estabeleceu duração operacional de 12 meses, sendo dois de estruturação e dez de execução. As atividades abrangeram preparação, atendimento, acompanhamento e encerramento.

Período de estruturação

A estruturação compreendeu organização dos núcleos, instalação e configuração dos equipamentos, preparação dos materiais, organização da equipe e planejamento pedagógico. Também foram realizadas divulgação, inscrições, formação das turmas e preparação do lançamento.

Período de execução das atividades

Nos dez meses de execução foram realizadas aulas presenciais, práticas esportivas digitais, formação complementar, mentorias e acompanhamento dos beneficiários. O período incluiu utilização do AVA, eventos e entrega dos materiais, certificados e medalhas previstos.

ITINERÁRIO FORMATIVO COMPLEMENTAR

Foi disponibilizado itinerário de 40 horas por beneficiário ao longo dos dez meses de atividades, nas áreas de marketing, design e desenvolvimento de jogos, com materiais pedagógicos, acesso individualizado, controle de frequência e avaliações.

O itinerário complementar aproximou os beneficiários de etapas distintas da produção de jogos: compreender o público e comunicar uma proposta; organizar regras e elementos visuais; e utilizar ferramentas de desenvolvimento. Essa articulação ampliou o repertório oferecido pelo programa e conectou os conteúdos às atividades práticas.

EMENTAS E CONTEÚDOS PEDAGÓGICOS

Marketing de Jogos Eletrônicos e Comunicação Digital

Objetivo geral

Apresentar fundamentos de marketing e comunicação aplicados aos jogos eletrônicos.

Ementa

Introdução ao marketing, pesquisa de mercado, público-alvo, criação de conteúdo, redes sociais, Google Ads e comunicação de projetos.

Conteúdos

Fundamentos de marketing; identificação de público; pesquisa de mercado; conteúdo digital; redes sociais; noções de mídia digital; apresentação e divulgação de propostas.

Atividades teórico-práticas

Análise de públicos e canais, elaboração de conteúdo e exercícios de comunicação aplicados aos projetos.

Design de Jogos Eletrônicos

Objetivo geral

Apresentar fundamentos de criação visual e organização de projetos de jogos.

Ementa

Artes vetoriais, personagens, animações, introdução ao Unity e estruturação de projetos.

Conteúdos

Elementos visuais; concepção de personagens; fundamentos de animação; utilização introdutória de ferramentas e organização de ideias.

Atividades teórico-práticas

Exercícios de criação visual e estruturação de propostas, com orientação dos instrutores.

Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos

Objetivo geral

Apresentar conhecimentos introdutórios de recursos tecnológicos e ferramentas de desenvolvimento.

Ementa

Introdução ao hardware, ferramentas de desenvolvimento, testes e replicação.

Conteúdos

Componentes de computadores; ambiente de desenvolvimento; lógica aplicada; criação e interação de elementos; testes e identificação de ajustes.

Atividades teórico-práticas

Exercícios orientados de utilização de ferramentas, desenvolvimento de atividades e testes dos resultados produzidos.

No componente de desenvolvimento, o material pedagógico apresenta fundamentos de lógica computacional, algoritmos e fluxogramas, variáveis e estruturas de decisão e repetição. A sequência avança para organização de código, métodos e funções e aplicação em ambientes de criação de jogos.

O conteúdo de programação e ferramentas contempla Portugol, C# e Unity, incluindo manipulação de objetos, scripts, colisões, elementos de interface e testes. O trabalho com exemplos e exercícios relacionou comandos e comportamentos observáveis, aproximando a explicação conceitual da experimentação.

No design, a concepção das regras e dos elementos visuais foi relacionada à experiência pretendida para o jogador. No marketing, pesquisa, público e apresentação foram articulados à comunicação das propostas. Esses componentes contribuíram para que os participantes compreendessem um jogo como resultado de decisões técnicas, visuais e de comunicação.

METODOLOGIA DE ENSINO

A metodologia integrou prática esportiva digital, orientação pedagógica e formação complementar. Foram utilizados encontros presenciais, demonstrações, exercícios individuais e coletivos, atividades remotas e mentorias. A equipe adotou explicações em etapas e alternância entre teoria e prática, considerando as diferenças de familiaridade com os conteúdos.

A alternância entre explicação e experimentação permitiu retomar os conceitos a partir das dúvidas surgidas durante os exercícios. O apoio dos instrutores e monitores esteve associado tanto ao uso dos equipamentos quanto à compreensão das tarefas, respeitando diferenças de ritmo e de experiência prévia.

As atividades coletivas também criaram situações de apresentação, escuta e negociação de ideias. A orientação da equipe reforçou o cumprimento das regras de convivência e o cuidado com os equipamentos, integrando os procedimentos de uso dos laboratórios ao trabalho pedagógico.

INTEGRAÇÃO ENTRE A PRÁTICA ESPORTIVA E OS CURSOS COMPLEMENTARES

A integração relacionou a experiência nas modalidades esportivas ao conhecimento de criação, desenvolvimento e comunicação dos jogos. A formação esportiva constituiu o eixo principal, enquanto os cursos complementares ampliaram o contato com áreas do universo digital e integraram o legado formativo do programa.

EQUIPE PEDAGÓGICA

Coordenadores Pedagógicos

Atuaram três coordenadores pedagógicos, um por núcleo, no planejamento de conteúdos e estratégias, orientação da equipe e acompanhamento da metodologia.

Professores/Instrutores de Jogos Eletrônicos

Atuaram seis professores ou instrutores, dois por núcleo, na preparação de planos e cronogramas, condução das atividades e orientação de exercícios, projetos e protótipos.

Monitores de Jogos Eletrônicos

Atuaram seis monitores, dois por núcleo, no apoio às atividades, organização dos laboratórios e elaboração dos registros.

Técnicos de Tecnologia da Informação

Atuaram três técnicos de TI na instalação, configuração, manutenção e suporte dos equipamentos, redes e sistemas. A atuação foi apoiada pelas funções de gestão, administração, logística e comunicação previstas.

PLATAFORMA EAD

Foi disponibilizada plataforma EAD com 1.000 licenças, uma por beneficiário. O ambiente ofereceu materiais e conteúdos de aprendizagem gamificada, acesso individualizado, controle de frequência e avaliações, compondo o itinerário de 40 horas durante os dez meses. Os registros

do ambiente digital permitem acompanhar cadastro, acesso e participação nas atividades disponibilizadas.

ACOMPANHAMENTO DA FREQUÊNCIA E AVALIAÇÃO

O acompanhamento utilizou registros presenciais, relatórios da equipe e dados da plataforma. A avaliação considerou a participação nas aulas, a realização dos exercícios e o acompanhamento pedagógico. Os instrumentos de registro permitem relacionar os beneficiários às turmas e às atividades, distinguindo inscrição, participação e certificação.

A certificação considerou os registros de participação e o cumprimento das atividades formativas, com acompanhamento da equipe pedagógica.

Os registros presenciais e digitais integraram o acompanhamento das atividades. Os relatos dos profissionais, as produções dos participantes e as apresentações constituíram referências para observar a aplicação dos conteúdos e orientar retomadas, exercícios e apoio pedagógico.

EVENTOS DE LANÇAMENTO E ENCERRAMENTO

Foram realizados os eventos de lançamento e encerramento, com apresentação do programa, integração entre beneficiários e comunidade e demonstrações em formato de showmatches. No encerramento foram entregues certificados e medalhas de participação, conforme a proposta aprovada.





Entrega de certificados no IFRO.

A entrega de certificados e medalhas integrou o reconhecimento da participação no programa. As fotografias da certificação no IFRO registram esse momento de conclusão formativa, enquanto os materiais de divulgação documentam a comunicação das ações aos participantes.

RESULTADOS PEDAGÓGICOS ESPERADOS

O projeto ofereceu as condições de participação e formação previstas, com prática esportiva digital, acompanhamento e acesso aos conteúdos complementares. As atividades trabalharam competências técnicas e táticas, comunicação, cooperação, respeito às regras e resolução de problemas, além de conhecimentos de marketing, design e desenvolvimento de jogos. A

elaboração e a apresentação de propostas permitiram aplicar os conteúdos em exercícios concretos, articulando a experiência de jogador à compreensão dos processos de criação.

O alcance do objeto reuniu entregas de natureza esportiva, pedagógica e operacional. Além da oferta das modalidades, o programa proporcionou acesso a recursos tecnológicos e conteúdos de formação, com acompanhamento de profissionais e articulação entre instituições. A participação nas atividades e a apresentação de trabalhos compõem o registro dessas entregas.

O legado formativo está relacionado ao repertório trabalhado: compreensão das modalidades, contato com ferramentas de criação, noções de comunicação digital e experiência de desenvolvimento em equipe. Esses elementos ampliaram as possibilidades de continuidade do interesse dos beneficiários pelo universo dos jogos e da tecnologia.

DOCUMENTAÇÃO COMPROBATÓRIA

A documentação comprobatória reúne inscrições, listas de presença, registros de aula, relatórios da equipe, materiais do AVA, documentos relativos aos espaços de atendimento, comprovantes de entrega e registros de eventos e divulgação. O conjunto inclui a comunicação de início das atividades, o relatório de acompanhamento trimestral, a identificação dos polos, os registros de distribuição de lanches, a atuação nos núcleos e os instrumentos de cooperação institucional.

CONFORMIDADE COM O TERMO DE FOMENTO E O PROJETO TÉCNICO

O IBRES cumpriu as ações do Projeto Técnico aprovado, compreendendo o atendimento de 1.000 beneficiários, a oferta das modalidades esportivas digitais, a formação complementar, a disponibilização dos recursos necessários, a atuação da equipe e os eventos. A prática esportiva digital permaneceu como eixo central, articulada ao itinerário formativo de 40 horas e às atividades de integração. A organização dos locais de execução está identificada na Comunicação de Início das Atividades, Ofício nº 175/2026.

ARQUIVOS NECESSÁRIOS DA EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES:

Compõem a documentação da execução as folhas de frequência dos profissionais, listas dos beneficiários, relatórios de atividades, grades horárias, planos e registros de aula, termos de adesão e responsabilidade, relações da equipe e dos participantes e comprovantes relativos aos materiais. Também integram o conjunto os registros do AVA, os produtos pedagógicos, os eventos, a certificação e as fotografias apresentadas a seguir.

POLO FCR (diferentes turmas)





Turmas do Polo FCR.



Participantes e atividades no Polo Faculdade Católica de Rondônia.



Participantes e atividades no Polo Faculdade Católica de Rondônia.

POLO IFRO (diferentes turmas)





Turmas do Polo IFRO.





Turmas do Polo IFRO.



Participantes e atividades no Polo IFRO Calama.



Participantes e atividades no Polo IFRO Calama.



Participantes e atividades no Polo IFRO Calama.



Participantes e atividades no Polo IFRO Calama.

Registros da Execução plena das aulas de diferentes turmas nos dois polos

As fotografias apresentam diferentes momentos das atividades e complementam os registros de aula, as listas de presença e os relatórios da equipe.





Atividades e ambientes de atendimento do Programa Gamifica.





Atividades e ambientes de atendimento do Programa Gamifica.



Atividades e ambientes de atendimento do Programa Gamifica.



Apresentação de trabalho desenvolvido pelos participantes do programa.

Participação em eventos

Além dos eventos previstos, o programa participou de ações externas de divulgação e aproximação com a comunidade, apresentando as atividades e possibilidades de formação a novos públicos.

As participações externas aproximaram o programa de públicos ligados à educação, à inovação e ao trabalho. A presença da equipe e dos materiais de divulgação permitiu apresentar o atendimento oferecido e dialogar sobre as possibilidades de formação no universo digital.

I Startup Connect Rondônia - Edição Porto Velho

O programa participou do evento realizado no Porto Velho Shopping, com ações de apresentação e divulgação.





Participação no I Startup Connect Rondônia.

Registro da participação na Feira do Estudante

O programa participou da Feira do Estudante, realizada no SESC, divulgando suas atividades.



Participação na Feira do Estudante.

Registro da participação no Feirão de Emprego

O programa participou do Feirão de Empregos, no ginásio Cláudio Coutinho, apresentando sua proposta e as oportunidades formativas.



Registro da participação no Feirão de Empregos.

Lançamento do Programa

O lançamento foi realizado no auditório da Faculdade Católica de Rondônia, reunindo representantes institucionais, beneficiários, familiares e comunidade acadêmica. A programação apresentou os objetivos e a organização do atendimento.





Lançamento e integração dos participantes do Programa Gamifica.



Representantes institucionais e equipe no evento de lançamento do Programa Gamifica.



Representantes institucionais e equipe no evento de lançamento do Programa Gamifica.



Representantes institucionais e equipe no evento de lançamento do Programa Gamifica.

Premiação Extra

Como ação adicional, o IBRES realizou premiação com aparelhos Realme C55 e TV Box provenientes de parceria com a Receita Federal, conforme informado pela entidade. A ação reconheceu o empenho dos contemplados.




Entrega da premiação adicional aos participantes.

A premiação adicional foi apresentada como incentivo ao empenho dos participantes. Sua realização integrou as ações de reconhecimento desenvolvidas pela entidade, ao lado da certificação e das atividades de encerramento.

INFORMAÇÕES ADICIONAIS:

A equipe identificou diferenças no ritmo de aprendizagem e na familiaridade com conteúdos técnicos, especialmente programação e design. Foram adotadas explicações em etapas menores, atividades práticas e linguagem acessível, com apoio durante os exercícios. As reuniões permitiram acompanhar essas necessidades e ajustar a condução das aulas.

A execução articulou atendimento aos beneficiários, organização dos ambientes, orientação pedagógica e suporte operacional. O trabalho conjunto dos profissionais e das instituições parceiras sustentou a realização das atividades e a utilização dos recursos disponibilizados ao programa.

AVALIAÇÃO DAS ATIVIDADES NO PERÍODO DE ATENDIMENTO QUE TRATA ESSE RELATÓRIO:

As notas expressam a avaliação da entidade, considerando o cumprimento das ações previstas. Foi utilizada a escala de 1 a 4, sendo 1 a avaliação mais negativa e 4 a mais favorável.

Quesitos	Nota	Justificativa
(a) Cumprimento da meta de beneficiados	4	Foi alcançado o atendimento de 1.000 beneficiários diretos, de 15 a 25 anos.
(b) Envolvimento dos Recursos Humanos	4	A equipe prevista atuou na gestão, no planejamento, na condução pedagógica, na monitoria e no suporte às atividades.
(c) Oferta das modalidades pactuadas	4	Foram ofertadas as cinco modalidades previstas, com encontros presenciais duas vezes por semana, de duas horas, e itinerário complementar de 40 horas.

Quesitos	Nota	Justificativa
(d) Estrutura dos locais de atendimento	4	Foram disponibilizados laboratórios, equipamentos, mobiliário, internet e suporte necessários à execução, conforme o Projeto Técnico.



Materiais e registros de divulgação do Programa Gamifica.



Materiais e registros de divulgação do Programa Gamifica.



Materiais e registros de divulgação do Programa Gamifica.

Registros fotográficos e publicações:

Os registros fotográficos e documentos do projeto estão reunidos nas pastas indicadas abaixo. As publicações na internet e os materiais de identificação complementam o registro das ações, da mobilização dos participantes e da apresentação do programa à comunidade.

Pasta de anexos:
https://drive.google.com/drive/folders/1Gme1DdeclBZ0RhJO7IbqLZG8vi7dJejd
Pasta de arquivos do projeto:
https://drive.google.com/drive/folders/1CfZPG8DFCOiS9DB7d5TP4SiUindwW4MI
Instagram:
https://www.instagram.com/gamificaro/

Ítalo Cortes Monteiro de Rezende
Presidente do IBRES