

PLANO DE TRABALHO PARA PROJETOS COM RECURSOS FINANCEIROS**1. TIPO PROJETO**

- () Ensino
(X) Pesquisa
() Extensão
() Desenvolvimento Institucional
() Desenvolvimento científico e tecnológico
() Estímulo à inovação
() Pesquisa, desenvolvimento e inovação (**campo obrigatório para acordo de parceria para pesquisa, desenvolvimento e inovação (APPD&I)**).

2. TIPO DE INSTRUMENTO PROCESSUAL

- (X) Contrato
() Convênio
() Acordo de parceria para pesquisa, desenvolvimento e inovação (APPD&I)
() Outro:

3. PARTÍCIPIES**Partícipe 1:****Nome:** Universidade de Brasília (UnB)**CNPJ:** 00.038.174/0001-43**Esfera:** (x) Federal, () Estadual, () Municipal, () Iniciativa Privada ou () Internacional.**Partícipe 2:****Nome da Instituição:** Fundação de Empreendimentos Científicos e Tecnológicos - FINATEC**CNPJ:** 37.116.704/0001-34**Esfera:** () Federal, () Estadual, () Municipal, (X) Iniciativa Privada ou () Internacional.**4. GESTÃO DO PROJETO**

Unidade da UnB Responsável pela Execução do Projeto: Faculdade de Ciências e Tecnologias em Saúde - FCTS

Coordenador: Margo Gomes de Oliveira Karnikowski**Matrícula:** 993875**CPF:** 48466786015**Telefone:** 61 999565999**E-mail institucional:** margounb@gmail.com

Vice-coordenador: Rinaldo Eduardo Machado de Oliveira
Matrícula: 1144383
CPF: 01618139681
Telefone: 16 981025858
E-mail institucional: rinaldo.eduardo@unb.br

Supervisor acadêmico: Lucas Junqueira de Freitas Morel
Telefone: 16 981024510
E-mail institucional: lucas.morel@unb.br

5. PROJETO

Objeto PROJETO TECNOLOGIA, INOVAÇÃO E COMUNICAÇÃO INTERGERACIONAL - TECNOGERONTO
Objetivo Este projeto tem por objetivo analisar a implementação de metodologia ativa de gamificação intergeracional sobre o processo de ensino aprendizagem em diferentes gerações. Trata-se de um projeto que se fundamenta na tríade universitária da pesquisa, ensino e extensão, pois estará ancorado em ações de pesquisa que serão complementadas pelo ensino e pela extensão enquanto metodologias. Tem como metodologia a realização de intervenção com oficinas intergeracionais e metodologias ativas mediadas por gamificação para posterior avaliação de implementação.
Justificativa Descrição do Objeto Trata-se de desenvolvimento do PROJETO TECNOLOGIA, INOVAÇÃO E COMUNICAÇÃO INTERGERACIONAL - TECNOGERONTO, com previsão de atividades de planejamento e sensibilização, oficinas, produção colaborativa de materiais, socialização e avaliação da proposta.
Resumo O projeto Tecnogeronto tem por objetivo analisar a implementação de metodologia ativa de gamificação intergeracional aplicada ao processo de ensino-aprendizagem entre diferentes gerações. O presente projeto configura-se como pesquisa aplicada ao explorar metodologias ativas intergeracionais mediadas por gamificação, com o propósito de gerar, organizar e validar evidências sobre processos de ensino-aprendizagem em múltiplas faixas etárias. Ao fundamentar-se na coleta sistemática de dados qualitativos e quantitativos – provenientes de oficinas, produção de jogos analógicos e interações intergeracionais – pretende-se analisar criticamente como essas práticas favorecem o engajamento, a autonomia e a construção de saberes em contextos universitários e comunitários. A integração de estudantes de graduação e pós-graduação em todas as fases do estudo – desde o desenho dos instrumentos até a interpretação dos resultados e a produção de artigos científicos – reforça o compromisso com a formação de recursos humanos de nível superior orientados para a pesquisa. Os resultados esperados incluem a publicação de artigos em periódicos especializados, a apresentação dos achados em congressos acadêmicos e a elaboração de relatórios técnicos que subsidiem a inovação pedagógica e institucional, assegurando, assim, a difusão de conhecimento científico e o fortalecimento da tríade ensino-pesquisa-extensão. Fundamentado na tríade universitária do ensino, pesquisa e extensão, o projeto se estrutura a partir de oficinas intergeracionais mediadas por metodologias ativas, com ênfase no Design Thinking e na gamificação como estratégia pedagógica e social. Organizado em quatro etapas — planejamento e sensibilização, oficinas de Design Thinking, produção colaborativa de materiais e socialização/avaliação — o projeto prevê a criação de jogos analógicos, a produção de conhecimento científico e a consolidação de espaços de convivência e aprendizagem entre estudantes da graduação, pós-graduação e pessoas com 45+ e 60+ anos da comunidade externa. Como resultados esperados, destaca-se a idealização de ao menos três jogos analógicos, a realização de oito oficinas (quatro intergeracionais) e a participação em três eventos científicos e a produção de artigos. O Tecnogeronto, ao promover a inclusão digital, a mediação intergeracional e o uso de

metodologias inovadoras, consolida-se como ação estratégica de formação cidadã e desenvolvimento institucional da Universidade de Brasília.

Justificativa

Apresentação da Proposta

O mundo digital se desenvolve progressivamente com a evolução de suas tecnologias, ampliando as fronteiras da comunicação e da informação e inserindo-se no cotidiano da humanidade (Haseeb et al., 2019). Com isso, a era das informações em tempo real e o avanço tecnológico influenciam desde pequenas atribuições do dia a dia até grandes mudanças, interferindo de forma significativa em atividades relacionadas à indústria, à medicina, à pesquisa, à agricultura, à educação e em muitos outros setores (Haseeb et al., 2019). O ritmo acelerado da era digital direcionou o homem a integrar-se e comunicar-se amplamente, contribuindo para que as tradicionais práticas educacionais sejam revistas, por não se constituírem em modelo suficiente para garantir o processo amplificado de aprendizagem. Com o mundo digital que se põe, a discussão sobre como essas tecnologias serão apropriadas no processo de ensinar e aprender se tornam uma realidade (Moro e Estabel, 2019). Assim, a inovação tecnológica deve ser desenvolvida e disponibilizada enquanto mecanismo contributivo na educação. A literatura aponta que as mudanças sociais mediadas pelas tecnologias em rede, implicam a reinvenção da educação em todos os seus níveis e formas, sendo a escola um dos espaços de implementação dessas mudanças (Nordlöf, Hallström e Höst, 2019). A universidade é ambiente propício para experimentação das tecnologias digitais no ensino e na pesquisa, uma vez que coopera para descobertas e aplicação de novos conhecimentos, e propicia a oportunidade de aprendizagem entre os múltiplos agentes que atuam no ambiente de ensino e aprendizagem, um fluxo multidirecional interacional constante (Nordlöf, Hallström e Höst, 2019). Assim, muito se tem discutido sobre a inclusão de tecnologias no cenário das metodologias ativas, compreendidas como essenciais para impulsionar as experiências pedagógicas na educação. Trata de um processo amplo de estímulo de práticas de estudo, centrado no estudante, que assume a participação efetiva e comprometida com sua própria aprendizagem, sendo o professor responsável por facilitar tal processo (Wells e Tech, 2019). Neste contexto, o processo de ensino e aprendizagem, é dinâmico e deve considerar as inovações que possam contribuir para aprimorar a qualidade do ensino, com uso de metodologias ativas, inclusive aquelas que se utilizam de ferramentas tecnológicas (Loureiro, 2019). No Brasil, a qualidade do ensino se constitui em grande preocupação. Preocupação esta que se estende ao longo da trajetória da formação, e compreende desde a educação básica - que inclui educação infantil, ensino fundamental e médio - até a educação superior (Souza, Chagas e Anjos, 2019). Para exemplificar, o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb), aponta situação de baixa aprendizagem escolar em várias localidades brasileiras, tanto nos anos iniciais e finais do ensino fundamental como também no próprio ensino médio, não atingindo as metas propostas pelo Plano Nacional de Educação – PNE – em 2018 e 2019 (INEP-MEC, 2017). Outros aspectos a serem observados, referem-se a elevada evasão, as desigualdades de acesso, dentre outros (Barroso, 2019; Censo Escolar 2018, 2018). Assim, as dificuldades em práticas pedagógicas de qualidade que envolvam as metodologias ativas e motivem a permanência dos estudantes é multifatorial, sendo que a formação dos profissionais envolvidos, especialmente os docentes, vêm sendo apontada como relevante fator para melhorar a educação no país (Silveira, 2011). Em adição, a qualidade de um sistema educacional não pode superar a qualidade de seus professores, uma vez que estudos demonstram que tanto no Brasil quanto no exterior a qualificação do professor faz a diferença no processo de ensino e aprendizagem do aluno (Auguste, Kihn e Miller, 2010). Diante do exposto, percebe-se a necessidade de implementar novas metodologias e estratégias de ensino, alinhadas as metas do Plano Nacional de Educação (BRASIL, 2018), documento oficial que ampara a educação brasileira, possa contribuir para que o professor desenvolva as competências necessárias para trabalhar com a tecnologia e aprendizagem digital. Uma nova perspectiva se estabelece sobre as TIC, as metodologias ativas, os meios de comunicação social, a escola e a formação docente, todos fatores a serem estudados em busca da melhora na qualidade do ensino. A realização deste projeto se justifica na medida em que contribuirá para o desenvolvimento e implementação de tecnologia educacional enquanto ferramenta de metodologia ativa para educação em contexto intergeracional. A relevância da execução deste projeto está centrada no fato de ser essencial elevar a qualidade do processo EA e para isso os docentes podem utilizar metodologias ativas desenvolvidas, validadas e avaliadas, (INEP-MEC, 2017; Souza, Chagas e Anjos, 2019).

Contribuições para Graduação, Pós-Graduação, pesquisa Científica/Tecnológica, Inovação, Desenvolvimento Institucional da UnB

O projeto Tecnogeronto se configura como uma ação estratégica voltada à promoção da interdisciplinaridade, da inclusão geracional e da inovação metodológica no contexto universitário. No âmbito da graduação, contribuirá para a formação crítica e ativa dos discentes, ao integrá-los em processos colaborativos de ensino-aprendizagem mediados por metodologias ativas, como o Design Thinking e a gamificação. A pós-graduação será fortalecida pelo envolvimento de mestrands e doutorandos em processos formativos voltados à mediação pedagógica, à pesquisa aplicada e à construção de tecnologias sociais.

No campo da pesquisa científica e tecnológica, o projeto fomentará a produção de conhecimento empírico e teórico acerca das interações intergeracionais e do uso da gamificação como instrumento de aprendizagem e transformação social. Estão previstas a sistematização de dados qualitativos e quantitativos, a elaboração de artigos científicos e a participação em eventos acadêmicos de relevância nacional.

Em termos de inovação, o Tecnogeronto propõe a idealização de jogos analógicos como produtos educacionais e culturais, voltados ao diálogo entre diferentes gerações, promovendo o letramento digital e o protagonismo

de sujeitos historicamente sub-representados nos processos formativos, como pessoas 60+. Por fim, o projeto contribui de forma concreta para o desenvolvimento institucional da Universidade de Brasília, ao integrar ensino, pesquisa e extensão de maneira sinérgica e transversal, promovendo ações de impacto social alinhadas às diretrizes da universidade pública e democrática.

No âmbito da formação de recursos humanos, destaca-se a participação ativa de estudantes de graduação e de pós-graduação nas diferentes etapas do projeto, desde a elaboração dos instrumentos de coleta de dados, acompanhamento das oficinas, sistematização das informações obtidas, análise qualitativa e quantitativa dos resultados, até a produção de artigos científicos e apresentações em eventos acadêmicos. Essa participação visa à formação de competências em pesquisa aplicada, fortalecendo habilidades relacionadas à produção e à difusão de conhecimento científico, metodologias ativas e inovação social no campo da educação intergeracional.

Principais contribuições da proposta com relação Ensino/Extensão/Pesquisa

O projeto Tecnogeronto apresenta como principal diferencial sua ancoragem na indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, em consonância com os princípios fundantes da Universidade de Brasília. No ensino, promove práticas pedagógicas inovadoras, por meio de metodologias ativas centradas na gamificação e no Design Thinking, que possibilitam aos estudantes a vivência de experiências formativas significativas, interdisciplinares e inclusivas.

No eixo da pesquisa, a proposta oportuniza a investigação sistemática sobre os impactos da gamificação intergeracional nos processos de aprendizagem, no desenvolvimento de competências socioemocionais e na mediação intergeracional. A construção de personas, a validação de narrativas e o desenvolvimento de jogos analógicos constituem práticas que se articulam diretamente à pesquisa aplicada e à produção de dados primários.

Na extensão, destaca-se o engajamento direto com a comunidade externa, especialmente com pessoas de 45+ e 60+ anos, promovendo o diálogo entre saberes e fortalecendo a função social da universidade. As oficinas intergeracionais serão espaços de partilha, escuta ativa e construção coletiva, reafirmando o compromisso da UnB com a inclusão, a diversidade etária e a valorização dos saberes populares e experienciais.

Fundamentação teórica

Os jogos educativos se constituem em ferramenta tecnológica de informação, comunicação e interação, que possibilitam uma abordagem metodológica imersiva, onde o aprendiz se configura como sujeito ativo de sua aprendizagem (Ramos e Marques, 2017; Santos, J. R. dos et al., 2019; Vanbecelaere et al., 2020). Assim, em ambiente de TIC os jogos educativos apresentam-se como metodologia ativa. Um jogo (seja analógico ou digital), quando bem integrado em um cenário educacional, é capaz de promover a construção do aprendizado de forma lúdica, crítica e significativa (BEZERRA, 2019; Ramos e Marques, 2017). Por meio de atividades com jogos os alunos se engajam ativamente em experiências em que assumem identidades e, conseqüentemente, têm acesso a novos modelos de pensamentos, conhecimentos, habilidades e valores (ASSUMPÇÃO, 2019; Martins, 2018). Os jogos possibilitam o incentivo a capacidade de memória e ajudam a desenvolver o raciocínio lógico e abstrato (Martins, 2018; Pereira, Vilela e Cunha, 2019; Pereira et al., 2020). Neste cenário, os professores podem valer-se da estratégia de gamificação para desenvolver as competências necessárias a cada nível de ensino, incluindo a educação superior. As customizações nos games são possíveis de serem realizadas pelos professores e ocorrem quando há a inserção de conteúdo a serem trabalhados nos jogos educativos. Portanto, os alunos interagem com os jogos de uma forma lúdica e ao mesmo tempo exercitam o conteúdo que foi definido pelo professor (ALLUÉ, 1999; Oliveira dos Santos e Gomes da Silva Junior, 2016). Além de ser uma das linguagens mais utilizadas pelos jovens, a tecnologia digital pode ser mecanismo de aproximação entre gerações, desde que os idosos sejam inseridos no contexto virtual (Santos, P. A. dos et al., 2019). Por meio dela, o conhecimento e os saberes poderão ser aportados e desenvolvidos em conjunto, incluindo os mais velhos no processo de EA e contribuindo para inserção de TIC intergeracionais na educação. Cabe ressaltar que a gamificação, se bem apropriada, pode contribuir significativamente com a motivação do aluno em aprender e potencializar a comunicação entre os pares (idosoaluno, aluno-professor, professor-idoso). Por outro lado, a abordagem intergeracional evidencia o papel da escola no acesso à educação ao longo da vida, inserindo de forma real o envelhecimento humano na educação, conforme previsto no Estatuto do Idoso (Brasil. Ministério da Saúde, 2003), na Lei de Diretrizes e Bases da Educação (BRASIL. Ministério da Educação, 2012) e na Constituição Federal (Brasil., 1988), que reconhecem a educação de qualidade como um direito humano fundamental de acesso universal.

Metodologia

A Gamificação (Gamification) é amplamente empregada tanto no ambiente acadêmico quanto corporativo para facilitar a resolução de problemas. Por meio dessa abordagem, os estudantes são motivados por elementos de jogos, como desafios e regras, a fim de alcançar objetivos de maneira lúdica. Isso resulta em uma premiação final representada pela aprendizagem, que é o objetivo principal para o professor, enquanto o estudante se diverte e absorve conhecimento de maneira mais envolvente e prazerosa (ARAÚJO et al., 2022, p.133). De acordo com Cavallari et al. (2013), a Gamificação é uma estratégia favorável para o processo de ensino e aprendizagem, pois considera não apenas os meios de motivação, mas também a interação entre os participantes e a tecnologia. Utilizar a Gamificação em sala de aula não implica apenas colocar os alunos para jogar, mas aplicar estratégias e elementos de design de jogos no ambiente de aprendizagem, incluindo regras claras, colaboração, interação, fases e desafios (SALES et al., 2017).

Nesse sentido, este projeto possui as seguintes metas e etapas:

1. Planejamento e sensibilização

- 1.1 Divulgação do projeto na comunidade acadêmica.
- 1.2 Treinamento da equipe
- 1.3 Elaboração de material de divulgação.
- 1.4 Divulgação do projeto da comunidade acadêmica.
- 1.5 Treinamento da equipe: Objetivos do projeto, métodos de desenvolvimento (Design Thinking) e metas.

2. Oficinas de Design Thinking

- 2.1 Elaboração de material de divulgação
- 2.2 Divulgação do projeto na comunidade externa.
- 2.3 Encontros na FCTS e outros espaços coletivos.
- 2.4 Definição de temáticas e grupos
- 2.5 Realização das oficinas
 - 2.5.1 Oficina 1: Levantamento de Dados Demográficos
 - 2.5.2 Oficina 2: Coleta de Dados
 - 2.5.3 Oficina 3: Criação de Persona
 - 2.5.4 Oficina 4: Validação de Persona
 - 2.5.5 Oficinas 5, 6 e 7: GDD
 - 2.5.5.1 Objetivo de jogo + Mecânica + Conteúdos
 - 2.5.5.2 Oficina de Narrativa e História
 - 2.5.5.3 Oficina de Personagens: Moodboard, Concept e Modelagem

3. Produção colaborativa de materiais

- 3.1 Estudo conjunto de textos, vídeos, rodas de conversa e atividades práticas orientadas para produção dos games.

4. Socialização e avaliação

- 4.1 Redação de resumo científico
- 4.2 Redação de artigo

Referência Bibliográfica

ABIGALIL, A. P. DE C. DESAFIOS DO ENVELHECIMENTO ATIVO FACE À REESTRUTURAÇÃO E AO DESFINANCIAMENTO DA SEGURIDADE SOCIAL NO BRASIL. [s.l.] UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UNB, 2019.

ALCIONE BARROS; MENDONÇA, P. R. M. DE. UMA ABORDAGEM ANALÍTICA DA UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS NAS AULAS DE FILOSOFIA NO 2º ANO DO ENSINO MÉDIO NA ESCOLA ESTADUAL NANCY NINA

COSTA. Psychology Applied to Work: An Introduction to Industrial and Organizational Psychology, Tenth Edition Paul, v. 53, n. 9, p. 1689–1699, 2012.

ALLUÉ, J. M. O Grande Livro dos Jogos. [s.l.] Editora Leitura, 1999.

ALVES, J. E. D. Envelhecimento populacional no Brasil e no mundo. Novas projeções da ONU. Revista Longeviver, p. 5–9, 2019.

ALVES, S. V. L.; ALVES, E.; BAIA, P. B. Programação e Aprendizagem Baseada em Projetos como estratégias no ensino de Pensamento Computacional para crianças e adolescentes. Anais do Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2019.

AMARAL, E. M. et al. Inovações Curriculares 2017:

Desafios do Ensino Superior. Campinas, SP: [s.n.].

ARAÚJO, S. DA S. A FAMÍLIA E O SERVIÇO SOCIAL NA CONTRIBUIÇÃO DA FORMAÇÃO ESCOLAR DO ALUNO CIDADÃO. Estudos IAT, v. 4, n. 2, p. 6–27, 2019.

ASSUMPÇÃO, M. E. S. OFICINA COMO METODOLOGIA ATIVA EM UM JOGO DE MÍDIA-EDUCAÇÃO: UM ESTUDO DE CASO DO GAME COMENIUS Florianópolis. [s.l.] UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA, 2019.

AUGUSTE, B.; KIHN, P.; MILLER, M. Closing the talent gap: Attracting and retaining top-third graduates to careers in teaching. McKinsey & Company, p. 46 p., 2010.

AZEVEDO, M.; ROUSY, D.; SIEBRA, C. AHJED - Avaliação Heurística para Jogos Educacionais Digitais. Nuevas Ideas en Informática Educativ, v. 14, n. 1, p. 126–136, 2018.

BARROSO, L. R. A Educação Básica no Brasil: do atraso prolongado à conquista do futuro. Revista Brasileira de Direitos Fundamentais e Justiça, v. 13, n. 41, p. 117–155, 2019.

BELÉM, C. DOS S. TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO – TIC: CONECTANDO A REALIDADE À PRÁTICA DOCENTE. TECHNOLOGY INFORMATION AND COMMUNICATION, p. 1–13, 2016.

BEZERRA, N. R. MAPAS TEMÁTICOS PARA JOGOS VIRTUAIS: Metodologias ativa no processo de construção do saber pelo seu aluno. [s.l.] Universidade Federal de Campina Grande, 2019.

BLOOM, B. S. et al. The Classification of Educational Goals. Taxonomy of educational objectives, p. 207, 1956.

BONILLA, M. H. S.; PRETTO, N. D. L. Formação de professores: as tic estruturando dinâmicas curriculares horizontais. In: Educação à distância no contexto brasileiro: experiências em formação inicial e formação continuada. [s.l.: s.n.]. . BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil Texto constitucional originalmente publicado no Diário Oficial da União de 5 de outubro de 1988., 1988. BRASIL. CAPES/MEC. GT Inovação e Transferência de Conhecimento. Brasília: [s.n.]. BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. [s.l.: s.n.]. BRASIL. MINISTÉRIO DA SAÚDE. Estatuto do Idoso. Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2003. BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC) - Educação é a BaseMinistério da Educação, 2018. Disponível em: BRASIL, I. N. DE E. E P. E. A. T.-I. LEI Nº 13.005/2014 - Plano Nacional de Educação (PNE) 2014-2024. Brasília, DF: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2015. BRITO, J. C. S. O uso das tecnologias da informação e comunicação (TICs) como instrumento mediador no processo ensino-aprendizagem. [s.l.] UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO, 2019. CANDEIAS, A. et al. Validade Estrutural do Questionário de Atitudes Face à Escola. I Congresso Internacional Envolvimento dos Alunos na Escola: Perspetivas da Psicologia e Educação, 2013. CARNEIRO, L. DE A.; GARCIA, L. G.; BARBOSA, G. V. Uma revisão sobre aprendizagem colaborativa mediada por tecnologias. Revista

Desafios, v. 7, 2020. CENSO ESCOLAR 2018, I. Taxas de Rendimento (2018). Disponível em: . CHIRELLI, M. Q.; NASSIF, J. V. Metodologia Ativa no currículo por competência: processo , facilidades e dificuldades. Investigação Qualitativa em Educação, v. 1, p. 518–529, 2017. COSTA, D. L. DA. Formação continuada para docentes da educação básica : uso da tecnologia como apoio as aulas presenciais. [s.l.] Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2019. COSTA, E. L.; SOUZA, J. R. S. FAMÍLIA E

ESCOLA : AS CONTRIBUIÇÕES DA PARTICIPAÇÃO DOS RESPONSÁVEIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL. Revista Khora, v. 6, n. 7, 2019. CRONBACH, L. J. Coefficient alpha and the internal structure of tests. Psychometrika, v. 16, n. 3, p. 297–334, 1951.

EDUCAÇÃO, M. DA; INEP. Relatório Brasil no PISA 2018. [s.l.:s.n.]. FONSECA, P. N. DA et al. Escala de atitudes frente à escola: validade fatorial e consistência interna. Psicologia Escolar e Educacional, v. 11, n. 2, p. 285–297, 2007. GADOTTI, M. Educação Popular e Educação ao longo da vida. CONFITEA Brasil+ 6, p. 50, 2016. GONÇALVES, B. INTEGRAÇÃO CURRICULAR: UMA ABORDAGEM ESTRATÉGICA PARA O EXERCÍCIO DA MONODOCÊNCIA. [s.l.] ISPA – Instituto Universitário/ESEI Maria Ulrich, 2019.

GONÇALVES, M. F. F. A RELEVANCIA DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS ENTRE EDUCADOR (A) E EDUCANDO (A) NO 4 ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL. [s.l.] UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE, 2019.

H.I.L. BRINK. VALIDITY AND RELIABILITY IN QUALITATIVE RESEARCH1993 HASEEB, A. et al. Does information and communication technologies improve environmental quality in the era of globalization? An empirical analysis. Environmental Science and Pollution Research, v. 26, n. 9, p. 8594–8608, 2019.

INEP-MEC. Resumo Técnico: Resultados do índice de desenvolvimento da educação básica. Brasília: [s.n.]. Disponível em: . INEP. ENEM 2008 - Manual do Inscrito e Questionário Socioeconômico. Ministério da Educação, 2008.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA, I. Estatísticas sociais. Disponível em: . JÚNIOR, R. S.; CHRISTINE, N.; et al. Tecnologias Digitais e Metodologias Ativas na Educação Básica: a relevância das TIC para uma aprendizagem significativa Ronaldo. v. 30, n. ISSN: 1984-4751, 2019.

JÚNIOR, R. S.; SILVA, N. C. S.; et al. Tecnologias Digitais e Metodologias Ativas na Educação Básica: a relevância das TIC para uma aprendizagem significativa. Revista Tecnologias na educação, v. 30, p. 1–9, 2019.

KRUG, R. DE R. et al. Programa Intergeracional de Estimulação Cognitiva: Benefícios Relatados por Idosos e Monitores Participantes. Psicologia: Teoria e Pesquisa, v. 35, 2019.

LARA, E. M. D. O. et al. The teacher in active methodologies and the nuances between teaching and learning: Challenges and possibilities. Interface: Communication, Health, Education, v. 23, p. 1–15, 2019.

LÁZARO, A. C.; SATO, M. A. V.; TEZANI, T. C. R. Metodologias Ativas No Ensino Superior: O Papel Do Docente No Ensino Presencial. Congresso Internacional de Educação e Tecnologias, n. 2014, p. 12, 2018.

LEÃO, D. M. M. Paradigmas Contemporâneos de Educação: Escola Tradicional e Escola Construtivista. Cadernos de Pesquisa, n. 107, p. 187–206, 1999.

LOPES, A. C.; DELBONI, T. O CURRÍCULO E SEUS DESAFIOS NA ESCOLA PÚBLICA: práticas, políticas e atores. Currículo sem Fronteiras, v. 18, n. 3, p. 719–721, 2018.

LOUREIRO, A. DIGITAL TECHNOLOGIES AND VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENTS - ACTIVE METHODOLOGIES TO PROMOTE DIGITAL EDUCATION. Journal of the Comenius Association, v. 28, p. 8–11, 2019.

MACÊDO, P.; MOUTINHO, M.; SANTOS, W. Jogo Digital como Auxílio no Estudo da Matemática: Um Estudo de Caso com Estudantes do Ensino Fundamental I. Anais do XXIII Workshop de Informática na Escola (WIE 2017), v. 1, n. Cbie, p. 548, 2017.

MARIN, M. J. S. et al. Aspectos das fortalezas e fragilidades no uso das Metodologias Ativas de Aprendizagem. REVISTA BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO MÉDICA, v. 34, n. 1, p. 13–20, 2010.

MARTINI, C. M.; BUENO, J. L. P. O desafio das tecnologias de informação e comunicação na formação inicial dos professores de matemática. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação Matemática., v. 16, n. 2, p. 385–406, 2014.

MARTINI, C. M.; LUCAS, J.; BUENO, P. O desafio das tecnologias de informação e comunicação na formação inicial dos professores de matemática The challenge of information and communication technologies in initial training of mathematics teachers. Educação Matemática Pesquisa. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação Matemática. ISSN 1983-3156, v. 16, n. 2, p. 385–406, 2014.

MARTINS, L. Jogos didáticos como metodologia ativa no ensino de ciências. [s.l.] INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA CATARINA, 2018.

MARTINS, M.; SARMENTO, T.; ALVES, S. FAMÍLIA : ONTEM COMO HOJE , PERMANENTE EDUCADORA F. Gestão e Desenvolvimento, v. 27, p. 211–228, 2019.

MEC, S. DE E. E. A Política Nacional De Educação Especial Na Perspectiva Da Educação Inclusiva. Políticas Públicas no Brasil Exploração e Diagnóstico 4, 2008.

MELO, R. B. A. ESCOLA, FAMÍLIA E GESTÃO ESCOLAR: UMA BREVE DISCUSSÃO TEÓRICA SOBRE OS NOVOS DESAFIOS NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO. Revista Científica de Iniciación a la Investigación, v. 4, 2019.

MENDES, A. TIC – Muita gente está comentando, mas você sabe o que é? MENDES, P. C.; LEANDRO, C. R.; PEREIRA, A. I. “ A trupe do mar em andanças pela escola ” - Um Projeto interdisciplinar e intergeracional no 2 . o Ciclo do Ensino Básico. Exedra Revista Científica, n. 2, p. 99–117, 2019.

MERTZIG, P. L. L. et al. REFLEXÕES SOBRE PRÁTICAS COLETIVAS E METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO SUPERIOR. Revista Aproximação, v. 02, n. 2675–228x, p. 45–50, 2020. MESQUITA, S. K. DA C.; MENESES, R. M. V.; RAMOS, D. K. R. Metodologias Ativas De Ensino/Aprendizagem: Dificuldades De Docentes De Um Curso De Enfermagem. Trabalho, Educação e Saúde, v. 14, n. 2, p. 473–486, 2016.

MINAYO, M. C. S. O desafio do conhecimento: Pesquisa qualitativa em saúde. 9. ed. São Paulo: Hucitec, 2006.

MORO, E. L. DA S.; ESTABEL, L. B. As tecnologias de informação e de comunicação no processo de ensino e de aprendizagem praticando a pesquisa em ciências no contexto escolar. Revista Brasileira de Pós-Graduação, v. 15, n. 34, p. 1–22, 2019.

MOTA, P. C.; NEVES, R. Intergeracionalidade e TIC: visão dos jovens participantes num Programa. Revista Kairós-Gerontologia, v. 22, n. 2019, p. 49–67, 2019.

NORDLÖF, C.; HALLSTRÖM, J.; HÖST, G. E. Self-efficacy or context dependency?: Exploring teachers’ perceptions of and attitudes towards technology education. International Journal of Technology and Design Education, v. 29, n. 1, p. 123–141, 2019.

OLIVEIRA, A. S. TRANSIÇÃO DEMOGRÁFICA, TRANSIÇÃO EPIDEMIOLÓGICA E ENVELHECIMENTO POPULACIONAL NO BRASIL. Revista Brasileira de Geografia Médica e da Saúde, v. 15, n. 31, p. 69–79, 2019.

OLIVEIRA DOS SANTOS, W.; GOMES DA SILVA JUNIOR, C. Virtualização de Jogos Educativos: Uma Experiência no Ensino de Matemática. Revista Brasileira de Informática na Educação, v. 24, n. 02, p. 108, 2016.

OLIVEIRA, M. E. DE. Docência Online no Ensino Superior : o desafio da formação de professores. [s.l.] Universidade Estácio de Sá, 2008.

PACHECO, M. L. DA S.; LOPES, R. P. TIC E TRABALHO DOCENTE: DAS DIFICULDADES À RESISTÊNCIA AO USO DE TECNOLOGIAS NO PROCESSO EDUCATIVO. Anais da XVI Semana de Licenciatura, 2019.

PASTRE, J. L. UMA LEITURA DE PAULO FREIRE CONSTRUTIVISMO E DRAMATIZAÇÃO ENQUANTO MÉTODO. ETD - Educação Temática Digital, v. 21, n. 4, p. 1026–1042, 2019.

PATRÍCIO, M. R. Educação e Formação em TIC Intergeracional. In: CORRÊA, V. G. J. A. M. Y. (Ed.). . Educação e tecnologias na sociedade digital. [s.l.] Whitebooks, 2019.

PEREIRA, A. E.; VILELA, A. C.; CUNHA, L. DA. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS EDUCATIVOS PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: EXPERIÊNCIA DO PROJETO DE RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA. Revista Gepesvida, v. 5, p. 14–29, 2019.

PEREIRA, J. V. S. et al. Jogos digitais na estimulação cognitiva em idosos: resultados preliminares sobre a função mnemônica. Anais do Seminário Tecnologias Aplicadas a Educação e Saúde, v. 0, n. 0, p. 82–92, 2020.

PERRENOUD, P. A Avaliação dos Estabelecimentos Escolares : um Novo Avatar da Ilusão Cientificista ? Ideias, n. 2, p. 193–204, 1994.

RAMOS, V.; MARQUES, J. Dos jogos educativos à gamificação. REVISTA DE ESTUDIOS E INVESTIGACIÓN EN PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN, n. 01, 2017. REZENDE, A. G. M. AVALIAÇÃO DO DESEMPENHO DOCENTE COMO FERRAMENTA DE GESTÃO PARA MELHORAR A PRÁTICA PEDAGÓGICA DOS PROFESSORES E OS RESULTADOS DE APRENDIZAGEM DOS ALUNOS. [s.l.] Universidade Federal de Juiz de Fora., 2012.

ROCHA, J. D. T.; NOGUEIRA, C. DA R. M. FORMAÇÃO DOCENTE: uso das tecnologias como ferramentas de interatividade no processo de ensino. Revista Observatório, v. 5, n. 6, p. 578– 596, 2019.

ROSSATO, M.; MATOS, J. F.; PAULA, R. M. DE. a Subjetividade Do Professor E Sua Expressão Nas Ações E Relações Pedagógicas. Educação em Revista, v. 34, n. 0, 2018.

SÁ, C. C. F. DE. Apendizagem Baseada em Projetos: Uma Ação Elementar para o Desenvolvimento da Educação Integral. [s.l.] Universidade do Vale do rio dos Sinos, 2018.

SANDER, A.; LOBO, M. O uso das TICs como ferramenta de ensino-aprendizagem no Ensino Superior. Caderno de Geografia, v. 25, n. 44, p. 16–26, 2015.

SANFORD WORRAL, P. Evaluation in healthcare education. In: Health professional as educator: Principles of teaching and learning. [s.l.: s.n.]. p. 541–574.

SANTOS, J. R. DOS et al. JOGO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE JOVENS E ADULTOS COM DIFICULDADES. Caderno PAIC, v. 20, n. 1, p. 461–476, 2019.

SANTOS, P. A. DOS et al. A percepção do idoso sobre a comunicação no processo de envelhecimento. Audiology - Communication Research, v. 24, 2019.

SHELL, J. The art of Game Design. [s.l.: s.n.]. SCHMITT, J. DE A. C. Metodologias ativas com recursos didáticos não digitais utilizados na prática docente em educação profissional e tecnológica. [s.l.] Universidade Federal de Santa Maria, 2019.

SELWYN, N. O USO DAS TIC NA EDUCAÇÃO E A PROMOÇÃO DE INCLUSÃO SOCIAL: UMA PERSPECTIVA CRÍTICA DO REINO UNIDO. Educ. Soc, v. 29, n. 104, p. 815–850, 2008.

SILVA, C. F. S. DA. RELACIONAMENTO INTERGERACIONAL ENTRE IDOSOS E ADULTOS JOVENS DA MESMA FAMÍLIA: CARACTERIZAÇÃO E REPERCUSSÕES. [s.l.] Universidade Católica de Pernambuco, 2019.

SILVA, S. G. DA. JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS COMO INSTRUMENTO METODOLOGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL. [s.l.] Faculdade São Luiz de França, 2016.

SILVEIRA, I. M. D. A. DA. Impacto da formação na prática pedagógica dos professores. [s.l.] UNIVERSIDADE DE LISBOA, 2011.

Indicação do Público Alvo

Estudantes de graduação de diferentes cursos; estudantes de pós-graduação; estudantes 60+ de graduação; pessoas 45+ da comunidade.

Início: Data da assinatura

Término: Após 18 meses da assinatura

Valor: R\$ 351.953,35

Resultados esperados:

Como desdobramento das ações propostas, este projeto prevê a sistematização e disseminação de conhecimentos científicos acerca das interfaces entre gamificação, intergeracionalidade e processos pedagógicos inovadores. Os produtos de pesquisa consistirão, prioritariamente, na construção de um banco de dados primário, organizado a partir das evidências empíricas produzidas nas oficinas e atividades colaborativas desenvolvidas ao longo do estudo, contemplando registros qualitativos e quantitativos que abarquem percepções, experiências e resultados relacionados às metodologias ativas aplicadas.

Estão previstas, ainda, a elaboração e submissão de pelo menos dois artigos científicos, originados da análise crítica dos dados coletados, com vistas à publicação em periódicos da área de educação, envelhecimento e inovação pedagógica, bem como a apresentação dos resultados em eventos científicos de relevância nacional, ampliando a circulação e o debate acadêmico sobre as temáticas abordadas. Espera-se que tais produtos contribuam para o avanço do conhecimento no campo das tecnologias sociais voltadas à mediação intergeracional e ao desenvolvimento de competências socioemocionais em diferentes gerações.

No âmbito dos produtos educacionais, serão idealizados e validados ao menos três jogos analógicos, concebidos como instrumentos didático-pedagógicos capazes de favorecer a aprendizagem colaborativa e o fortalecimento de vínculos sociais entre os participantes. A produção desses materiais ocorrerá de modo articulado às oficinas formativas, estruturadas em oito encontros, sendo pelo menos quatro com composição intergeracional, os quais também se constituirão como campo de coleta de dados para análise das dinâmicas de aprendizagem e interação.

Por fim, como parte do compromisso institucional com a integração entre ensino, pesquisa e extensão, serão elaborados relatórios técnicos de resultados, contemplando reflexões teóricas, metodológicas e práticas acerca do desenvolvimento do projeto e suas potencialidades de replicabilidade em outros contextos formativos, reafirmando o papel da universidade como espaço de produção e difusão de saberes socialmente relevantes.

Produtos TECNOGERONTO:

- Banco de dados primário sistematizado, contendo registros qualitativos e quantitativos das oficinas, atividades colaborativas, percepções dos participantes e processos de construção dos jogos analógicos.
- Relatório técnico-científico consolidado, reunindo a análise dos dados coletados, as principais evidências empíricas e as implicações teóricas e práticas do estudo para o campo da educação intergeracional e das metodologias ativas.
- Elaboração e submissão de pelo menos dois artigos científicos, voltados para periódicos qualificados nas áreas de educação, envelhecimento, gamificação e inovação pedagógica.
- Participação e apresentação de resultados em, no mínimo, três eventos científicos nacionais ou internacionais, com vistas à disseminação dos achados e fortalecimento das redes acadêmicas da área.
- Produção e validação de ao menos três jogos analógicos, concebidos como instrumentos pedagógicos, cujos processos de desenvolvimento e aplicação serão utilizados como campo empírico da pesquisa.
- Relatório final de resultados e avaliação da intervenção pedagógica, apresentando as metodologias utilizadas, os dados analisados e as recomendações para replicação em outros contextos educacionais.

6. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Meta	Etapas, fases de execução e ações	Responsável	Indicador	Início	Término
Meta 1 Planejamento e sensibilização	Etapa 1.1 Elaboração de material de divulgação	Coordenador(a), Vice- Coordenador(a) e Supervisor(a) Acadêmico(a)	100% do material elaborado	mês 1	mês 2
	Etapa 1.2 Divulgação do projeto na comunidade acadêmica		100% do material divulgado	mês 1	mês 2
	Etapa 1.3 Captação de estudantes de graduação de outras faixas etárias para participar da equipe do projeto		8 estudantes	mês 1	mês 2
	Etapa 1.4 Treinamento da equipe: Objetivos do projeto, métodos de desenvolvimento (Design Thinking) e metas		100% da equipe	mês 1	mês 2
Meta 2 Oficinas de Design Thinking	Etapa 2.1 Elaboração de material de divulgação		100% do material elaborado	mês 3	mês 4
	Etapa 2.2 Divulgação do projeto na comunidade externa		100% do material divulgado	mês 3	mês 4
	Etapa 2.3		8 encontros	mês 3	mês 12

	Encontros na FCTS e outros espaços coletivos				
	Etapa 2.4 Definição de temáticas e grupos		100% contribuição ativa da equipe	mês 3	mês 12
	Etapa 2.5 Realização das oficinas		8 oficinas	mês 3	mês 15
Meta 3 Produção colaborativa de materiais	Etapa 3.1 Estudo conjunto de textos, vídeos, rodas de conversa e atividades práticas orientadas para produção dos games.		100% contribuição ativa da equipe com perguntas, ideias ou produções	mês 3	mês 12
	Etapa 3.2 Materiais de jogos educativos diversos elaborados pelos participantes		3 jogos elaborados/aperfeiçoados	mês 3	mês 12
Meta 4 Socialização e avaliação	Etapa 4.1 Redação de resumo científico		1 trabalho	mês 3	mês 15
	Etapa 4.2 Participação em evento científico, visita técnica		1 participação	mês 3	mês 15
	Etapa 4.3 Redação de artigo científico		1 artigo	mês 8	mês 18

7. RELAÇÃO DA EQUIPE

Quadro 1 – Participantes previamente selecionados	
Nome completo	Instituição
MARGÔ GOMES DE OLIVEIRA KARNIKOWSKI	Universidade de Brasília
RINALDO EDUARDO MACHADO DE OLIVEIRA	Universidade de Brasília
LUCAS JUNQUEIRA DE FREITAS MOREL	Universidade de Brasília
LEONARDO COSTA PEREIRA	Centro Universitário Unieuro
KEROLYN RAMOS GARCIA	Universidade de Brasília
JEAN CARLOS SOARES	Universidade de Brasília
MATHEUS ASSIS RIBEIRO DA SILVA	Faculdade Iguaçu
EMMANUELY NUNES COSTA	Universidade de Brasília
CATHERINE MENDONÇA RAMOS	Universidade de Brasília

MARIA EDUARDA SANTANA ALVES	Universidade de Brasília
GIOVANNA TEÓFILO GONÇALVES	Universidade de Brasília
RODRIGO ABREU BARBOSA JUNIOR	Universidade de Brasília
SARA RODRIGUES DE MACEDO	Universidade de Brasília
RICARDO DE OLIVEIRA FERREIRA	Universidade de Brasília
ANDRÉA PECCE BENTO	Universidade de Brasília
MARIA CRISTINA SANTANA CARDOSO	Universidade de Brasília
MARIA EDUARDA MALAMIN CORREIA PAULIN	Universidade de Brasília

Quadro 2 – Participantes a selecionar

Função no projeto	Quantidade de pessoas na função	Instituição

Quadro 3 – Percentual de participantes vinculados à UnB

A) Quantidade de pessoas vinculadas à UnB:	15
B) Quantidade de pessoas externas à UnB:	02
C) Total de participantes envolvidos no projeto (A+B):	17
D) Percentual de participantes vinculados à UnB $[(A \div C) \times 100]$:	88,23%

Quadro 4 – Proporção de participantes vinculados à UnB

A) Maior ou igual a dois terços de pessoas vinculadas à UnB (X)
B) Menor que dois terços e maior que um terço de pessoas vinculadas à UnB ()
C) Menor que um terço de pessoas vinculadas à UnB ()
Justificativa para o não atendimento dos dois terços:

8. PLANO DE APLICAÇÃO

Despesa	Valor
Outros serviços de terceiros – pessoa jurídica (Finatec)	R\$ 31.642,35
Auxílio financeiro a pesquisadores	R\$ 320.311,00
Total	R\$ 351.953,35

Observação: o valor dos custos indiretos da Fundação Universidade de Brasília (FUB) é de R\$ 48.046,65.

9. DETALHAMENTO DAS DESPESAS

Auxílio Financeiro a Pesquisador						
ITEM	Beneficiário	Modalidade	Quant.	Período/Meses	Valor unit.	Valor total
1	Margo Gomes Oliveira Karnikowski	Pesquisador Sênior, B	1	12	R\$ 8.119,75	R\$ 97.437,00
2	Rinaldo Eduardo Machado de Oliveira	Pesquisador, B	1	8	R\$ 2.000,00	R\$ 16.000,00
3	Lucas Junqueira de Freitas Morel	Pesquisador, B	1	6	R\$ 2.000,00	R\$ 12.000,00
4	Leonardo Costa Pereira	Pesquisador Sênior, B	1	12	R\$ 8.119,75	R\$ 97.437,00
5	Kerolyn Ramos Garcia	Pesquisador Sênior, B	1	12	R\$ 8.119,75	R\$ 97.437,00
Subtotal						R\$ 320.311,00
Os valores de bolsa são líquidos, pois é um benefício não tributável, concedido para realização de estudos e pesquisas, que não caracterizam contraprestação de serviços nem vantagem para o doador, nos termos do art. 26 da Lei nº 9.250/1995.						
Serviço de Terceiros- Pessoa Jurídica						
ITEM	Descrição			Quant.	Valor unit.	Valor total
1	Despesas Operacionais e Administrativas - Fundação de Apoio - 37.116.704/0001-34			1	R\$ 31.642,35	R\$ 31.642,35
Subtotal						R\$ 31.642,35
* Valor da DOA incluindo o percentual de 5% (cinco por cento) R\$ 1.582,35 sobre o valor da nota fiscal a ser emitida pela Finattec.						

Total de Despesas	R\$ 351.953,35
-------------------	-----------------------

10. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO OU CRONOGRAMA DE PREVISÃO DE ARRECADAÇÃO

Parcelas	Mês após a assinatura	Valor (R\$)
1ª	mês 1	R\$ 351,953,35
Total		R\$ 351.953,35

11. INCORPORAÇÃO PATRIMONIAL

No final da execução do projeto, os produtos oriundos de aquisição por meio de despesas de capital, incluídos aqueles associados a equipamentos e materiais permanentes, serão incorporados ao patrimônio da UnB?
(X) Sim
() Não

Este documento deverá ser assinado por:

- Coordenador(a);
- Vice-coordenador(a);
- Supervisor(a) acadêmico(a).

Observação: no final da tramitação processual, este documento também deverá ser assinado pelos representantes legais de cada uma das instituições signatárias do instrumento, as quais estão discriminadas no item "3. Partícipes" deste documento



Documento assinado eletronicamente por **Margo Gomes de Oliveira Karnikowski, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Ciências e Tecnologias em Saúde**, em 24/09/2025, às 14:21, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Lucas Junqueira de Freitas Morel, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Ciências e Tecnologias em Saúde**, em 24/09/2025, às 14:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Rinaldo Eduardo Machado de Oliveira, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Ciências e Tecnologias em Saúde**, em 24/09/2025, às 15:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.unb.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **13043034** e o código CRC **D485C2A3**.

Referência: Processo nº 23106.055149/2025-18

SEI nº 12820998

Criado por [57312591191](#), versão 17 por [48466786015](#) em 24/09/2025 14:06:09.