



**Criar
& Ser**

**PROGRAMA MUNICIPAL
DE EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA
E INOVAÇÃO.**





CRER que um mundo melhor é possível e que nosso futuro pode ser construído.

e **SER** que acreditamos no protagonismo para transformar nossos sonhos em uma realidade.



Crer
& Ser

Para **CRESCER** precisamos Crer & Ser juntos, e assim construir um futuro melhor para todos.



FELICIDADE

Educamos para formar pessoas felizes.

DIVERSIDADE

Somos melhores quando contribuimos com autenticidade.

MOVIMENTO

Estamos em constante transformação.

EMPREENDEDORISMO NO BRASIL

A educação empreendedora é cada vez mais importante em nossa sociedade. Com um ambiente de negócios em constante mudança, é fundamental que os jovens aprendam as habilidades necessárias para criar e gerenciar seus próprios negócios. A educação empreendedora ajuda os estudantes a desenvolver habilidades importantes, como liderança, resolução de problemas e trabalho em equipe. Além disso, aprender sobre empreendedorismo pode ajudar os estudantes a desenvolver a mentalidade certa para o sucesso empresarial. Por meio da educação empreendedora, os estudantes podem ser incentivados a pensar de forma criativa e a buscar soluções inovadoras para os desafios que enfrentam. Em última análise, a educação empreendedora é vital para o futuro sucesso pessoal e profissional de nossos jovens.

52 MILHÕES

de empreendedores, sendo que a cada 100 brasileiros que iniciam o seu próprio negócio, 56 são motivados por uma oportunidade e não pela necessidade.

85%

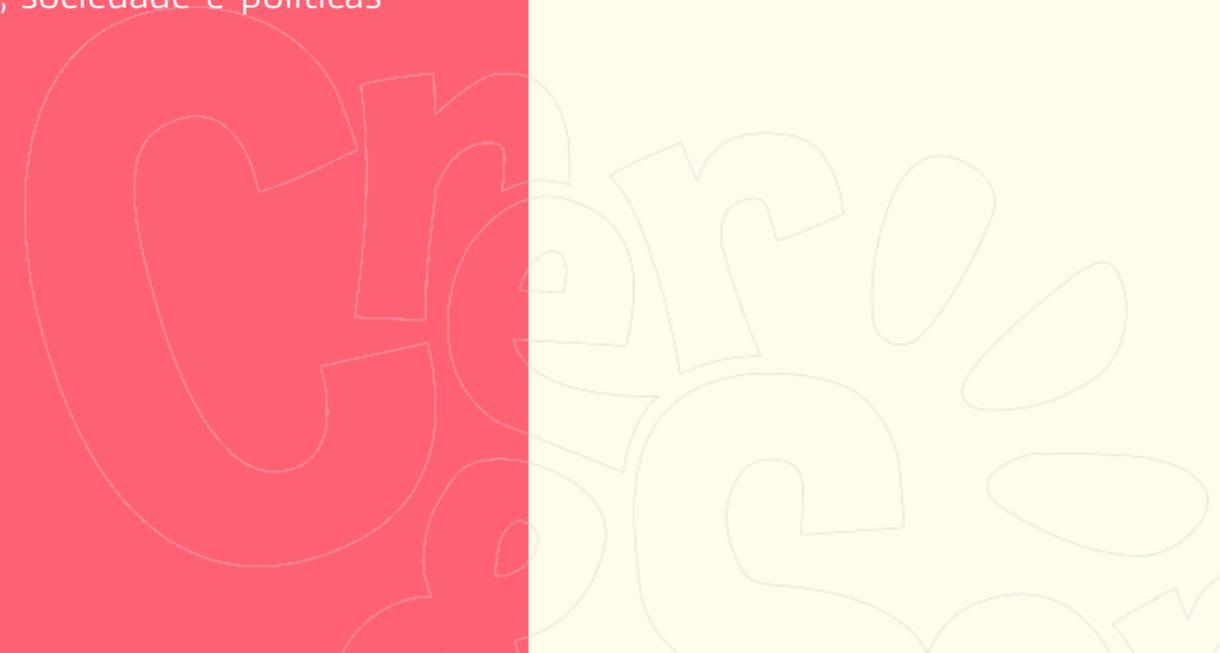
dos empreendedores brasileiros não procurou o apoio de nenhum órgão para auxiliar estrategicamente o seu negócio.

51,7%

dos brasileiros conhecem alguém que abriu uma empresa nos últimos dois anos.

Como mudar esse quadro e potencializar as chances de sucesso dos empreendedores brasileiros?

Acreditamos que a disseminação da Educação Empreendedora em diversos níveis (indivíduo, empresas, educação, sociedade e políticas públicas) é fundamental para isso.



PROGRAMA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA E INOVAÇÃO

Empreender é ter a capacidade de identificar um problema e uma oportunidade, devolver uma visão de como resolvê-lo e trabalhar em equipe para transformar essa visão em realidade. E a escola pode proporcionar esse exercício das maneiras mais criativas e divertidas possíveis, ensinando as lições básicas de empreendedorismo.

A missão do programa é formar pessoas que, a partir dos seus sonhos, possam agir e, com suas ações, realizar a transformação da realidade, ampliando as oportunidades e o bem-estar social.

Com propósito de suas realizações pessoais, buscam projetos alternativos, inovadores, diferentes e ousados. Têm atitude propositiva, procuram deixar a sua marca, fazer a diferença, mantendo sempre os princípios de ética e comprometimento.

Tornar Guarapuava uma cidade referência em Educação Empreendedora, esse é o nosso objetivo.

Uma educação empreendedora deve oportunizar espaço para a criatividade e a iniciativa. Deve prever espaços que valorizem a possibilidade do sonho e a capacidade de projetar o futuro. Como não existe apenas um caminho, cada escola deve procurar conhecer o seu entorno social, as características peculiares da comunidade escolar, contemplando no projeto político pedagógico um currículo que proponha conhecimentos e desenvolva habilidades, competências e atitude empreendedora.





PROGRAMA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA E INOVAÇÃO



EIXOS DO PROGRAMA

EducaUP + InovaKIDS

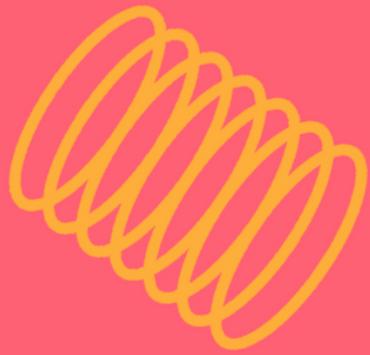
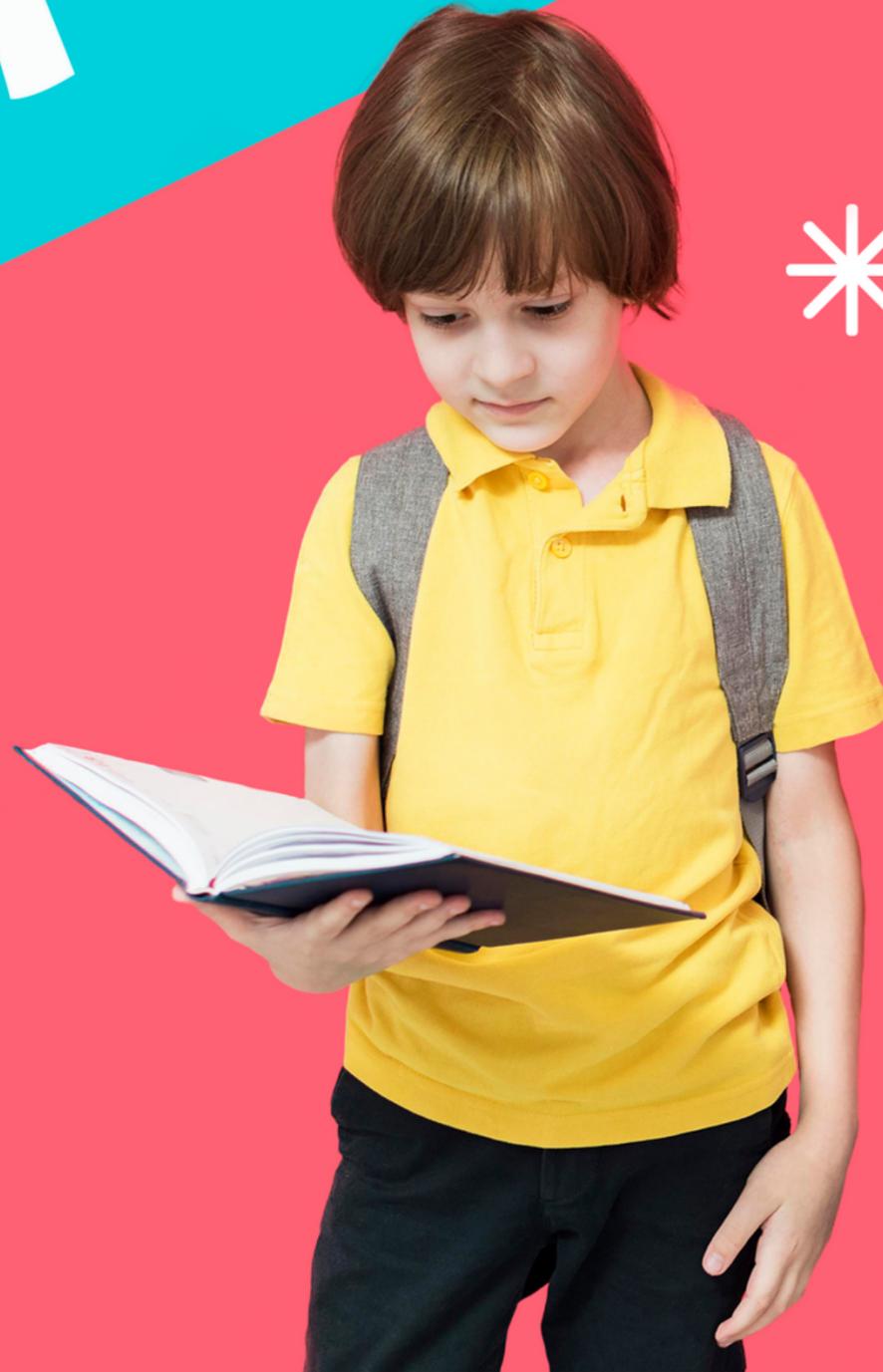


O EDUCA UP é um eixo estruturante do Programa Crer&Ser voltado para a transformação através da educação empreendedora e inovadora. O objetivo é fomentar em toda a rede de ensino, comunidade escolar e servidores públicos a educação empreendedora desenvolvendo competências integradas à construção de projetos de vida.

Queremos colaborar para o desenvolvimento integral de estudantes e estimular o seu protagonismo em diversas faixas etárias. Queremos oferecer soluções de aperfeiçoamento e valorização profissional de professores e gestores escolares.

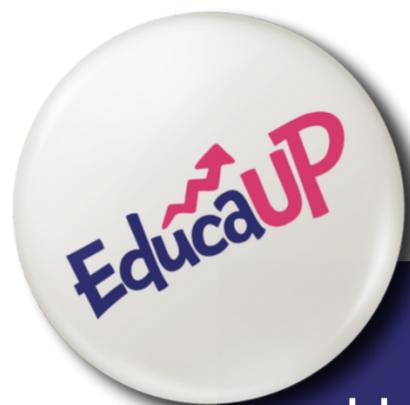
O INOVA KIDS é o segundo eixo estruturante do programa Crer&Ser voltado para o aprimoramento da tecnologia, o eixo prevê oficinas de robótica e impressora 3D, aulas de programação plugada e desplugada, além da criação de espaços makers em todas as escolas. O objetivo é fomentar o uso das tecnologia como ferramenta de ensino, contribuindo para o aprendizado do pensamento computacional em toda rede.

EducaUP





EducaUP



Um eixo focado na preparação do perfil empreendedor com hard e softs skills que ofereçam ferramentas para o desenvolvimento humanos em todas suas dimensões.



UNIÃO FAZ A VIDA

SICREDI



OBJETIVOS

O programa União faz a Vida foi criado para incentivar, por meio da educação, práticas de cooperação e cidadania. Em Guarapuava, a metodologia será implantada por meio da parceria com a Cooperativa SICREDI, para atender crianças dos Centros Municipais de Educação Infantil, CMEI. O objetivo é possibilitar que os alunos construam e vivenciem atitudes e valores de cooperação e cidadania.



AÇÕES

Habilitação inicial da metodologia do programa para os educadores, formação continuada para os educadores já formados na metodologia específica, realizar assessorias pedagógicas, cadastramento e acesso dos professores à plataforma digital do programa e promover os princípios da cooperação e cidadania.



RESULTADOS

Capacitação dos educadores e o desenvolvimento de projetos, para que sejam multiplicadores da metodologia e viabilizar estratégias para o desenvolvimento de parcerias que auxiliem no progresso educacional e civil das suas comunidades.



PÚBLICO ALVO

Professores, alunos e comunidade.



PESSOAS IMPACTADAS

Mais de 2.000 pessoas, entre alunos da educação infantil e comunidade.



Programa

A União Faz a Vida



JEPP

SEBRAE



OBJETIVOS

A Educação Empreendedora é uma ideia inovadora de ensino que busca o desenvolvimento de habilidades importantes para empreender jornadas pessoais e profissionais. Por meio da reflexão, conscientização e aplicação de métodos, o objetivo é transformar métodos e conhecimentos em experiências positivas com resultados práticos.

A Educação Empreendedora desperta nos estudantes a atitude empreendedora, dando a eles a oportunidade de avaliar e repensar o espaço em que vivem, transformando-os em agentes de transformação.

Dessa forma, o programa JEPP, ofertado pela parceria com o SEBRAE, visa disseminar a cultura empreendedora de maneira a estimular as competências empreendedoras entre crianças do fundamental I, incentivando-os à prática do empreendedorismo e ao protagonismo juvenil, para a consolidação da cultura empreendedora na educação.



AÇÕES

JEPP preparação pedagógica de professores e central JEPP - 20h

JEPP Professor: 1º ano - Descobertas no jardim sensorial - 15h

JEPP Professor: 2º ano - Descobrimos alimentos e temperos naturais - 15h

JEPP Professor: 3º ano - Brinquedos ecológicos - 15h

JEPP Professor: 4º ano - Produções culturais criativas - 15h

JEPP Professor: 5º ano - Sabores e cores regionais - 15h



RESULTADOS

Recomendação NPS de 8,50 – Professores

131 Professores atendidos em Soluções de Educação Empreendedora

7500 Atendimentos a estudantes em soluções oferecidas pelo PNEE

44 Escolas com o projeto Escola Empreendedora implementado.



PÚBLICO ALVO

Alunos do fundamental I e educadores do município de Guarapuava.



PESSOAS IMPACTADAS

10.000 pessoas entre alunos, diretores, pedagogos e professores.



**JOVENS EMPREENDEDORES
PRIMEIROS PASSOS**

INFANTIL V

CMEI'S E ESCOLAS



OBJETIVOS

A Educação infantil envolve atividades para o estímulo do desenvolvimento integral da criança – cognitivo, físico, social e afetivo. É papel da escola ensinar brincando, respeitando o tempo dela e estimulando para que os níveis de aprendizado adquiridos nesta fase, sirvam de alicerce para o conhecimento que ela vai adquirir durante toda a vida. Por isso, queremos estimular as competências e habilidades empreendedoras entre as crianças do Infantil V, por meio de uma metodologia própria.



AÇÕES

Formação de professores da educação infantil V. Os temas a serem trabalhados serão definidos pela secretaria de educação previamente. Os professores serão capacitados em conteúdos do comportamento empreendedor e CAV Ciclo de Aprendizagem Vivencial, para trabalharem com as crianças no estímulo dessas competências e na consolidação da aprendizagem.



RESULTADOS

Recomendação NPS de 8,50 – Professores
81 Professores atendidos em Soluções de Aprendizagem Vivencial.
1.500 Atendimentos a estudantes em soluções oferecidas pelo PNEE
27 CMEIs com o projeto implementado.



PÚBLICO ALVO

Alunos do infantil V e educadores do município de Guarapuava.



PESSOAS IMPACTADAS

2.000 pessoas entre alunos e educadores.



EMPREENDEDORISMO INCLUSIVO

ESCOLAS



OBJETIVOS

Entre as habilidades necessárias para ser uma pessoa empreendedora, está o desenvolvimento de estratégias para encontrar soluções, fortalecer a inteligência emocional e capacidade de resolver situações complexas. O objetivo das ações é incentivar às ideias criativas e à inovação ao promover condições de igualdade, visando a inclusão social e cidadania, desenvolvendo habilidades concretas e funcionais, além da autonomia para vida.



AÇÕES

Novas estratégias de ensino que ensinam os alunos a filtrar as informações mais importantes, solucionar problemas e administrar as próprias emoções e situações complexas. Oficina de bijuterias, artesanato, culinária, atividades de vida diária e autônoma.



RESULTADOS

A intenção é que o estudante tenha um papel ativo no seu processo de aprendizagem. Assim, a sala de aula se transforma no espaço para testes, discussões e aplicações práticas das oficinas e realização de exposições de trabalhos e até mesmo a culminância com venda de produtos confeccionados pelos mesmos. A proposta é desenvolver o protagonismo dos alunos, responsabilidade deles no estudo dos conteúdos e a produtividade, por meio do gerenciamento do tempo nos estudos.



PÚBLICO ALVO

Estudantes da Educação Especial – Classes Especiais



PESSOAS IMPACTADAS

2.000 Alunos das Classes, Professores e profissionais que atendem esses alunos, Famílias e a Comunidade em Geral.



CIENTISTA KIDS

FEIRA DE CIÊNCIAS



OBJETIVOS

A ciência é o fundamento do conhecimento e atualmente é disseminada nos mais diversos meios, ultrapassando barreiras e o espaço escolar. Essa experiência científica de entender os fenômenos e realizar descobertas é essencial para estimular a curiosidade das crianças e ampliar a inteligência nas mais diversas áreas do conhecimento científico. O projeto possibilita aos alunos vivências e situações experimentais do cotidiano, possibilitando o contato com fenômenos físicos e naturais, alimentando a postura investigativa. A criança sente-se atraída por novidades em busca de novas experiências e sensações, se encantando com as atividades criativas. Nesse sentido, são desafiadas a observar, questionar e formular hipóteses de como ocorrem essas transformações dos elementos nos diversos estados da matéria.



AÇÕES

Desenvolvimento dos projetos em sala de aula com exposição para a comunidade, depois é feita a escolha da melhor experiência que representará a Unidade de Ensino no evento.



RESULTADOS

O aprendizado científico e seu impacto na sociedade vai além dos muros escolares, pois prepara a criança a compreender e interpretar o mundo natural, social e tecnológico. Dessa forma, a Ciência se torna um agente transformador apresentando um novo olhar para o mundo, enquanto estimula o pensamento no bem comum e a reflexão em relação às escolhas para intervenções mais conscientes.

Fazer com que a criança tenha contato com o prazer da descoberta, de preferência desde a Educação Infantil. O educador, nessa etapa, não vai ensinar conteúdos complexos, mas deve ser pautado por eles para que suas práticas façam a criança se encantar pela ciência.



PÚBLICO ALVO

Escolas Municipais que atendam a Educação Infantil e Centros Municipais de Educação Infantil - CMEIs



PESSOAS IMPACTADAS

1.000 pessoas - Equipe diretiva, professores, educadores, alunos, pais e responsáveis



GUARÁ KIDS

AULAS DE INGLÊS



OBJETIVOS

O Guará Kids é um programa que oferece ensino de inglês para alunos do quinto ano da rede municipal de ensino. Aprender uma nova língua traz inúmeras possibilidades de crescimento, como o desenvolvimento de habilidades de aprendizado, gerenciamento de tarefas e responsabilidades diárias, além de aprimorar a capacidade de memória. O programa visa proporcionar aos alunos acesso a uma nova língua e, conseqüentemente, a novos conhecimentos e oportunidades de comunicação com outras pessoas.



AÇÕES

O projeto Guará Kids, oferece aulas de inglês para alunos do quinto ano do sistema municipal de ensino. As aulas são online e ao vivo todas as terças-feiras às 14h, e ficam gravadas para acesso posterior dos alunos. O projeto apresenta aulas dinâmicas com quadros como Quizz, Sing with me!, Real life situations, Have you seen it? e Did you know that?. Os alunos também recebem um caderno personalizado com QRcodes para acesso às aulas.



RESULTADOS

Espera-se que ao final do Projeto os alunos tenham se apropriado de um bom vocabulário em Inglês e se sintam motivados a explorar mais o idioma.



PÚBLICO ALVO

Alunos dos quintos anos da rede municipal.



PESSOAS IMPACTADAS

1.200 alunos.



CULTURA DE PAZ

DIRETORES



OBJETIVOS

A Cultura de paz é um conjunto de valores, atitudes, modos de comportamento e de vida que rejeitam a violência e apostam no diálogo e na negociação para prevenir e solucionar conflitos, agindo sobre suas causas. Envolvem o respeito à vida, com rejeição à violência, à generosidade, ouvir e compreender, preservar o planeta e redescobrir à solidariedade.

O objetivo do projeto é capacitar e preparar os gestores educacionais para o uso de metodologias ativas em um ensino por competências, com foco na transformação ativa e significativa do educador/professor.



AÇÕES

Capacitações em três módulos 1º - O que há de bom em um conflito? 2º- Ferramentas para gerenciar conflitos; 3º- Treinando ações e olhares diante dos nossos conflitos.



RESULTADOS

Espera-se que os educadores sejam capazes de : a) Ampliar a visão para a capacidade construtiva de conflitos escolares; b) Reconhecer os aspectos de escalada dos conflitos e os seus antídotos; c) Desenvolver a capacidade de escuta ativa na gestão de conflitos; d) identificar os elementos de um conflito; e) escolher técnicas adequadas para tratar cada conflito; f) aplicar técnicas para tratamento de conflitos no contexto escolar; g) experimentar a utilização de técnicas de tratamento de conflitos a partir de narrativas reais de conflitos escolares trazidos pelos próprios participantes.



PÚBLICO ALVO

Gestão escolar.



PESSOAS IMPACTADAS

75 diretores educacionais.



PAIS DE ALUNOS

COMUNIDADE



OBJETIVOS

A partilha de decisões e o aumento da influência dos pais no processo de tomada de decisão favorecem o espaço de aprendizagem. O conhecimento compartilhado na escola também ajuda a transformar a realidade ao redor. A voz da comunidade é crucial e dá suporte aos objetivos desenvolvidos na escola e a voz da escola influencia e ajuda a construir comunidades mais fortes e participativas. Queremos proporcionar aos pais e/ou responsáveis pelos alunos orientações em temas diversos com o objetivo de fomentar o desenvolvimento através das habilidades empreendedoras.



AÇÕES

Roda de conversa, cursos, palestras, trilhas online para informar os empreendedores no desenvolvimento do negócio, rodadas de oportunidades.



RESULTADOS

Desenvolver uma forte sensação de orgulho e pertencimento em relação às suas ideias e negócios. Isso pode levar a uma maior motivação e confiança na realização de seus objetivos. Além disso, os pais podem auxiliar na identificação de habilidades e talentos únicos em seus filhos e fornecer oportunidades e recursos para cultivar essas habilidades. Juntos, pais e filhos podem trabalhar para superar desafios e alcançar o sucesso no mundo dos negócios.



PÚBLICO ALVO

Pais de alunos da rede municipal de ensino.



PESSOAS IMPACTADAS

Mais de 18.000 pessoas.



Inova Kids





Um eixo que tem no seu DNA:
inovação e a experimentação.
Com o objetivo de criar uma
cultura auxiliada pelo uso
positivo da tecnologia e
metodologias colaborativas.



EDUCASHOW

FORMAÇÃO



OBJETIVOS

A revolução educacional traz novos modelos e recursos para potencializar o trabalho do educador. É necessário ousar e modernizar os processos e que o ensino seja cada vez mais humanizado, aberto e que valorize a diversidade e facilidade de adaptação em um mundo em constante transformação. Nesse contexto, o Educa Show tem o objetivo promover formação continuada de alto nível a todos os servidores da educação.



AÇÕES

Promover um dia completo de formação continuada, interação e troca de experiências.



RESULTADOS

Aumentar o nível de formação e qualificação dos servidores.



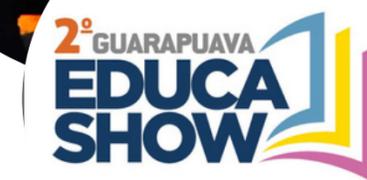
PÚBLICO ALVO

Todos os servidores e estagiários da Secretaria Municipal de Educação.



PESSOAS IMPACTADAS

3.500 pessoas.



EDUCAMAIS

PLATAFORMA E APLICATIVO



OBJETIVOS

Modernizar e facilitar cada vez mais os serviços educacionais, aproximando os pais da vivência escolar de seus filhos.



AÇÕES

Por meio do aplicativo, os pais terão acesso às diversas atividades do dia a dia escolar da criança estudante matriculada na rede municipal de ensino. Além disso, é possível ter acesso ao cardápio alimentar, informações e anotações extras que os professores (as) relataram na aba especial de notificações.

A matrícula poderá ser feita pelo aplicativo, não precisando mais os pais ou responsáveis se deslocarem até a escola ou CMEI para realizá-la.

Para o estudante que utiliza o transporte escolar, os pais podem acompanhar, inclusive, o deslocamento da criança, desde o momento em que ela saiu de casa, até o desembarque.

A equipe escolar de cada unidade, dispõe de todas as informações desde a ficha de cada criança, professor até o controle de estoque e patrimônio de toda a unidade.



RESULTADOS

Que toda a comunidade escolar tenha acesso e utilize os recursos ofertados pela plataforma.



PÚBLICO ALVO

Toda a comunidade escolar (alunos, pais, professores, equipe da secretaria de educação)



PESSOAS IMPACTADAS

Toda a comunidade escolar.



ESPAÇO MAKER

CMEI'S E ESCOLAS



OBJETIVOS

Um espaço maker é o ambiente mais apropriado para o desenvolvimento de novas habilidades com criatividade durante a passagem pela escola. O objetivo é viabilizar aos alunos a oportunidade de realizar diversas tarefas, criar, experimentar e compartilhar soluções, mesmo sem conhecimento prévio. Dessa forma, os laboratórios computacionais das escolas e CMEI serão transformados em espaço makers para atender a todos os alunos da rede.



AÇÕES

Desenvolver parceria para elaboração de projeto específico para a reforma, cursos e adaptações necessárias. Equipar com impressoras e kits de robótica e elétrica.



RESULTADOS

Espaço makers em toda rede municipal.



PÚBLICO ALVO

Rede pública municipal.



PESSOAS IMPACTADAS

21.000 pessoas entre alunos e servidores.



IMPRESSORAS 3D

ALUNOS



OBJETIVOS

As impressoras 3D permitem a produção de peças complexas, muitas das quais não podem ser produzidas por outros métodos de fabricação. É uma tecnologia que permite a fabricação de objetos físicos a partir de um modelo digital, permite a criação de geometrias mais complexas e detalhadas, permitindo o uso da imaginação, a aplicação de conhecimentos e abrindo possibilidades de criação de objetos customizáveis e mais acessíveis e/ou sustentáveis do ponto de vista econômico. Assim, serão utilizadas impressoras 3D como ferramenta de ensino.



AÇÕES

Implantação de impressoras 3D nas escolas como ferramenta de ensino e qualificação de professores de tecnologia educacional para operacionalização em impressoras 3D.



RESULTADOS

A implantação de impressoras 3D nas escolas incentivam a criatividade e o pensamento crítico à medida que os alunos projetam e imprimem seus próprios objetos. Além disso, a tecnologia de impressão 3D está se tornando cada vez mais comum em muitas indústrias, e a exposição a essa tecnologia pode preparar os alunos para futuras carreiras.



PÚBLICO ALVO

Professores e alunos da rede.



PESSOAS IMPACTADAS

15.000 pessoas entre alunos e servidores.



GUARÁ CODE

PROGRAMAÇÃO



OBJETIVOS

O ensino de programação nas escolas ajuda a melhorar o rendimento escolar. A assimilação dos conteúdos e o aprendizado digital levam à melhora do desempenho em diversas matérias comuns do currículo, além de possibilitar o estímulo à curiosidade e habilidades que são a base das profissões consideradas do futuro. O projeto aborda o ensino da lógica da programação em blocos aos nossos alunos, por meio de atividades plugadas e des-plugadas.



AÇÕES

Formação continuada para os professores de Tecnologia Educacional de todos os CMEIs e Escolas Municipais. Acesso aos alunos a atividades plugadas e desplugadas que trabalhem a lógica da programação em blocos, criadas e idealizadas pelos professores durante as formações.



RESULTADOS

Ensinar aos alunos a lógica da programação em blocos, por meio de atividades que desenvolvam a coordenação motora, conceito de letras e números, interpretação de texto, cores, lateralidade, lógica e o pensamento computacional.



PÚBLICO ALVO

Alunos da Rede Pública de Ensino (Infantil III ao 5º ano).



PESSOAS IMPACTADAS

Professores de Tecnologia Educacional de todas as unidades de ensino da rede pública municipal, alunos da rede (Infantil III ao 5º ano) e comunidade escolar.



GAMIFICAÇÃO

MATEMÁTICA E PORTUGUÊS



OBJETIVOS

Uma das grandes dificuldades enfrentadas pelos alunos está na assimilação de conteúdos relevantes da área de matemática. Utilizando as tecnologias e novos recursos disponíveis, o método da gamificação facilita e estimula a absorção de conteúdos. A proposta é tornar a aprendizagem da matemática e da leitura mais atraente, autônoma, envolvente e divertida.



AÇÕES

Incluir nas aulas o uso das tecnologias como aliadas na aprendizagem de português e matemática, fazendo uso de ferramentas com acesso a Gamificação nas plataformas de aprendizagem.

Formar e dar suporte a professores, educadores, pedagogos e alunos no uso da gamificação.



RESULTADOS

Elevados níveis de aprendizagem.

Aulas mais atraentes para os alunos.

Formação continuada de professores e pedagogos.



PÚBLICO ALVO

Alunos, professores, educadores e pedagogos da Rede Municipal de Educação.



PESSOAS IMPACTADAS

Alunos, professores, educadores e pedagogos da Rede Municipal de Educação.



GUARA GAMER

CAMPEONATO DE GAMIFICAÇÃO



OBJETIVOS

Visando uma competição saudável entre os alunos o Guará Gamer embarca na modernidade dos jogos de FPS, RPG, entre outros; o principal objetivo é a integração de alunos de todas as Escolas do Município através de um campeonato de gamificação em matemática.



AÇÕES

O I Guará Gamer será realizado com base nas Olimpíadas Matific, a plataforma de gamificação em matemática realizará a competição em agosto de 2023, as 8 escolas melhores ranqueadas durante a Olimpíada irão participar da final do Guará Gamer em uma Arena.



RESULTADOS

É esperado que o projeto potencialize o aprendizado das crianças na área da matemática e traga o espírito competitivo de forma saudável para as crianças.



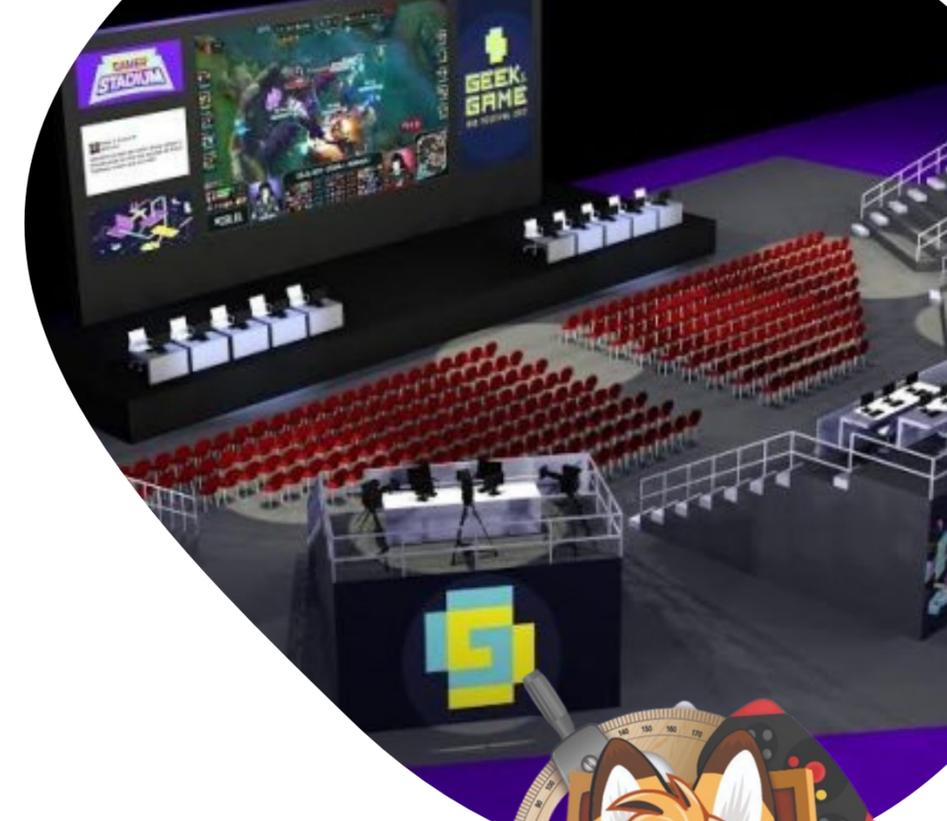
PÚBLICO ALVO

Crianças de 4º e 5º ano.



PESSOAS IMPACTADAS

Durante todo o processo do projeto, estima-se que mais de 3 mil alunos e mais de 6 mil pessoas no geral sejam impactadas.



MANNA

ALUNOS



OBJETIVOS

Dentre os objetivos desses projetos, está a formação para a sociedade 5.0, a qual envolve, além dos aspectos tecnológicos, qualidade de vida, inclusão e sustentabilidade. Dessa forma, alguns dos maiores desafios dessa sociedade não estão relacionados apenas com a tecnologia, mas também com a formação do cidadão que é capaz de contribuir para a construção de uma sociedade mais inclusiva e sustentável, que priorize a qualidade de vida.



AÇÕES

O Manna Academy contribui para esse tema propondo um ambiente de estímulo à formação de profissionais e alunos que, além de conhecimento singular sobre sua área de atuação, também desenvolve o domínio da tecnologia, está incluído digitalmente, tem compromisso com a ética sustentável e dá significado ao que aprende, construindo uma inteligência social que o capacita cognitivamente e socioemocionalmente para conviver em sua comunidade através de formações.



RESULTADOS

Formar professores e alunos em tecnologias exponenciais.



PÚBLICO ALVO

Professores e alunos da rede.



PESSOAS IMPACTADAS

1.800 professores e alunos.



DÚVIDAS? FALE COM:



PABLO ALMEIDA

Secretário de Educação



ANA CLÁUDIA KLOSOUSKI ANDRADE

Coordenadora do
Programa Crer&Ser



KETELIN MARIA SILVA

Assessora de Projetos



 crescer@edu.guarapuava.pr.gov.br

 (42)99985-9422 - Ana Cláudia



Prefeitura de
GUARAPUAVA

SECRETARIA MUNICIPAL DE
EDUCAÇÃO