

PRÊMIO

◆EDUCADOR TRANSF©RMADOR

Manual de Inscrição









Versão atualizada no dia 01 de fevereiro de 2024



APRESENTAÇÃO

Prezado(a) Educador(a), seja bem-vindo(a)!

Neste manual, você conhece o processo de avaliação do Prêmio e encontra um passo a passo do processo de inscrição. Nas páginas que seguem, você verá como é simples cadastrar o seu projeto na 2ª edição do Prêmio Educador Transformador. Queremos que o processo de inscrição do seu projeto seja uma agradável jornada de resgate das experiências transformadoras vividas por você e por todos que compartilharam os incríveis momentos de descobertas e aprendizados proporcionados pela sua iniciativa.

Antes de se inscrever, leia o regulamento do Prêmio e acesse o formulário de apoio ao cadastro de projeto, disponíveis no *site* do Prêmio (www.educadortransformador. com.br). Lá você encontra também um "fluxo de retirada de dúvidas" e um *chat online*, que possibilita o envio de perguntas específicas sobre o Prêmio.

Inscreva-se o quanto antes!





O Prêmio

O Prêmio Educador Transformador busca reconhecer projetos educacionais transformadores, alinhados à educação empreendedora, desenvolvidos por professores brasileiros de escolas públicas ou privadas, nos seguintes níveis e modalidades:

- Educação Infantil
- Ensino Fundamental Anos Iniciais
- Ensino Fundamental Anos Finais
- Ensino Médio Regular
- Educação Profissional
- Educação de Jovens e Adultos (EJA)
- Educação Superior

Realização









Premiação

Reconhecendo o valor dos professores que empreendem na educação transformadora.



Etapa Nacional

7 vencedores

Missão técnica nacional Notebook Certificado de vencedor Troféu



35 vencedores

Pacote completo de participação no Congresso Bett Brasil 2024 (incluindo ingresso para quatro dias de congresso, passagem aérea, hospedagem, alimentação)

Certificado de Destaque Regional Selo digital



Etapa Estadual

189 vencedores

Certificado Selo digital



Critérios de Avaliação



Como meu projeto será avaliado?

A Banca Avaliadora da 2^a edição do Prêmio Educador Transformador avaliará os projetos a partir de dez critérios, apresentados nas páginas que seguem, conforme descritos no regulamento oficial.

Os projetos serão avaliados com notas de 0 (zero) a 100 (cem), conforme a soma dos pontos atribuídos aos critérios estabelecidos pelo regulamento.

Os projetos mais bem avaliados, com base nas notas atribuídas pela Banca Avaliadora, seguem para a próxima etapa de seleção do Prêmio.

Critérios de Avaliação

A banca avaliadora da 2ª edição do Prêmio Educador Transformador avaliará os projetos da Educação Infantil a partir dos seguintes critérios:

CRITÉRIO	DESCRIÇÃO	INDICADORES	PONTUAÇÃO
Qualidade do relato	O relato foi escrito com clareza e apresenta evidências? Diz respeito à qualidade da redação do projeto, às evidências apresentadas e ao material complementar enviado no ato da inscrição.	> Clareza e adequação às normas da Língua Portuguesa. > Existência de evidências.	0 a 10
Global e local	O projeto ajuda a pensar problemas locais e está conectado a questões globais? Refere-se aos aspectos do projeto que estabelecem conexões entre o local e o global. Seja pela problematização, tecnologias, interações ou desenvolvimento de competências. Pense global, aja local - "think global, act local".	> O problema/oportunidade abordado no projeto é ligado à realidade dos estudantes. > Reflete possibilidades ou questões globais.	0 a 10
Alinhamento Curricular	O projeto está alinhado com o nível de ensino trabalhado? Refere-se ao alinhamento entre a aprendizagem esperada no segmento/etapa da educação e o projeto.	> Alinhamento do projeto aos objetivos de aprendizagem do período de formação.	0 a 10
BNCC Campos de experiência	O projeto contempla um ou mais campos de experiência da BNCC? Os campos de experiência da BNCC são um arranjo curricular que aborda as situações e experiências concretas do dia a dia da criança, relacionando-as aos demais conhecimentos. Eles são: 1. O EU, O OUTRO E O NÓS 2. CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS 3. TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS 4. ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO 5. ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	Competências gerais da BNCC foram adequadamente integradas ao projeto. As evidências apresentadas, em textos, fotos, vídeos ou de outro tipo, indicam que as competências foram desenvolvidas na prática. (Educação Infantil) abordou corretamente um ou mais campos de experiência da BNCC.	0 a 10
Direitos de aprendizagem	O projeto contempla um ou mais direitos de aprendizagem da BNCC? Os 6 direitos de aprendizagem da BNCC asseguram as condições para que as crianças aprendam de forma ativa e entendam o mundo que as cerca. 1. CONVIVER: toda criança tem o direito de conviver com outras crianças e adultos. Ela deve usar diferentes linguagens nessa relação para ampliar o conhecimento sobre si mesma e sobre o outro. 2. BRINCAR: a criança deve brincar em diferentes espaços e tempos, com diferentes crianças. Esse direito de aprendizagem da BNCC estimula a imaginação, criatividade, experiências emocionais e sensoriais, por meio do acesso a produções culturais. 3. PARTICIPAR: a criança deve participar ativamente do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelos professores. Isso inclui a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes. Esse direito de aprendizagem da BNCC estimula a criança a desenvolver diferentes linguagens por meio da expressão de decisões e posicionamentos. 4. EXPLORAR: a criança deve explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, relacionamentos, histórias, objetos e elementos da natureza, dentro e fora da escola.	> O projeto buscou desenvolver competências e habilidades para o futuro do trabalho. > As evidências apresentadas, em textos, fotos, vídeos ou de outro tipo, indicam que as habilidades do futuro foram trabalhadas. > (Educação Infantil) Integração de um ou mais Direitos de Aprendizagem.	0 a 10

CRITÉRIO	DESCRIÇÃO	INDICADORES	PONTUAÇÃO
Competências empreendedoras na Educação Infantil	O projeto buscou desenvolver competências a partir do reconhecimento de ideias, oportunidades e/ou ações que possibilitaram a criação de valor individual e para o grupo. O Empreendedorismo na Educação Infantil tem como foco principal ser a base inicial para que as crianças venham a estar aptas a resolver as situações do dia a dia a partir de um ponto de vista mais amplo e de maneira proativa. A inclusão do Empreendedorismo Infantil pode acontecer de formas diferentes, mas sempre estará comprometida com a otimização e a criação de algumas competências-chaves, como responsabilidade, liderança, proatividade, persistência, planejamento e criatividade.	 > O projeto buscou desenvolver competências a partir do reconhecimento de ideias, oportunidades e/ou ações que possibilitaram a criação de valor individual e para o grupo. > As evidências apresentadas, em textos, fotos, vídeos ou de outro tipo, indicam que as competências empreendedoras foram trabalhadas. 	0 a 10
Alcance	O projeto impacta públicos diversos, além dos estudantes? Refere-se aos diversos grupos e pessoas envolvidas ou impactadas pelo projeto, envolvendo família, gestores, outros professores etc. A ampliação do alcance possibilita expandir um projeto transformador para além da sala de aula.	> Públicos, ou grupos, impactados. > Amplitude do alcance.	0 a 10
Transformação	Os objetivos e transformações provocadas pelo projeto vão além da sala de aula, alcançando a comunidade? Refere-se ao potencial da prática para o desenvolvimento integral e como estímulo às crianças ao aprendizado de valores e atitudes que contribuem para a construção de um mundo mais justo, pacífico e sustentável.	> Alinhamento com os ODS. > Contribição para o Desenvolvimento Sustentável.	0 a 10
Relevância	A temática do projeto é atual e relevante para a educação? Refere-se à relevância da iniciativa e do tema no contexto da Educação Infantil de hoje.	> Atualidade do tema. > Pela relevância, a iniciativa inspira outros educadores.	0 a 10
Qualidade das evidências anexadas	As evidências atestam uma boa implementação do projeto? São chamados de evidências registros em fotos, videos ou documentos referentes ao projeto, que comprovem sua aplicação e seus impactos, que podem ser anexados no ato da inscrição. As evidências não devem apresentar informações que possam permitir a identificação do participante ou da escola.	> O material anexado atesta a aplicação do projeto.	0 a 10
Total			0 a 100

Critérios de Avaliação

A banca avaliadora da 2ª edição do Prêmio Educador Transformador avaliará os projetos do Ensino Fundamental Anos Iniciais e Anos Finais, Ensino Médio Regular, Educação Profissional, Educação de Jovens e Adultos (EJA) e Educação Superior a partir dos seguintes critérios:

CRITÉRIO	DESCRIÇÃO	INDICADORES	PONTUAÇÃO
Qualidade do relato	O relato foi escrito com clareza e apresenta evidências? Diz respeito à qualidade da redação do projeto, às evidências apresentadas e ao material complementar enviado no ato da inscrição.	> Clareza e adequação às normas da Língua Portuguesa. > Existência de evidências.	0 a 10
Global e local	O projeto ajuda a pensar problemas locais e está conectado a questões globais? Refere-se aos aspectos do projeto que estabelecem conexões entre o local e o global. Seja pela problematização, tecnologias, interações ou desenvolvimento de competências. Pense global, aja local - "think global, act local".	> O problema/oportunidade abordado no projeto é ligado à realidade dos estudantes. > Reflete possibilidades ou questões globais.	0 a 10
Alinhamento curricular	O projeto está alinhado com o nível de ensino trabalhado? Refere-se ao alinhamento entre a aprendizagem esperada no segmento/etapa da educação e o projeto.	> Alinhamento do projeto aos objetivos de aprendizagem do período de formação.	0 a 10
BNCC Competências gerais	Como o projeto desenvolveu competências gerais, expressas na BNCC? Diz respeito às competências fundamentais definidas a partir dos direitos éticos, estéticos e políticos assegurados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais e que figuram na BNCC.	 Competências gerais da BNCC foram adequadamente integradas ao projeto. As evidências apresentadas, em textos, fotos, vídeos ou de outro tipo, indicam que as competências foram desenvolvidas na prática. 	0 a 10
Competências para o futuro do trabalho	O projeto buscou desenvolver competências e/ou habilidades para o futuro do trabalho? O Fórum Econômico Mundial (WEF) divulga anualmente um relatório chamado "The future of jobs", que mapeia empregos e as competências e habilidades fundamentais para o futuro: Pensamento criativo; Pensamento analítico; Alfabetização tecnológica; Curiosidade e aprendizagem ao longo da vida; Resiliência, flexibilidade e agilidade; Pensamento sistêmico; IA e big data; Motivação e autoconhecimento; Gestão de talentos; Orientação para servir e atendimento ao cliente.	> As evidências apresentadas, em textos, fotos, vídeos ou de outro tipo, indicam que as habilidades do futuro foram trabalhadas.	0 a 10

CRITÉRIO	DESCRIÇÃO	INDICADORES	PONTUAÇÃO
Competências empreendedoras	O projeto buscou desenvolver competências a partir do reconhecimento de ideias, oportunidades e/ou ações que possibilitaram a criação de valor individual e para o grupo? A matriz básica de competências empreendedoras, definida pelo Sebrae, que devem ser desenvolvidas pelos estudantes, no que se refere às estratégias e soluções da Educação Empreendedora, são as seguintes: Percepção de oportunidades, criatividade, inovação, colaboração, predisposição para agir, autoconsciência e autoeficácia.	 > O projeto buscou desenvolver competências a partir do reconhecimento de ideias, oportunidades e/ou ações que possibilitaram a criação de valor individual e para o grupo. > As evidências apresentadas, em textos, fotos, vídeos ou de outro tipo, indicam que as competências empreendedoras foram trabalhadas. 	0 a 10
Alcance	O projeto impacta públicos diversos, além dos estudantes? Refere-se aos diversos grupos e pessoas envolvidas ou impactadas pelo projeto. A ampliação do alcance possibilita expandir um projeto transformador para além da sala de aula.	> Públicos, ou grupos, impactados. > Amplitude do alcance.	0 a 10
Transformação	Os objetivos e transformações provocadas pelo projeto vão além da sala de aula, alcançando a comunidade? Refere-se ao potencial de transformação da prática na construção de um mundo melhor para todos, considerando os ODS.	> Alinhamento com os ODS. > Contribuição para o Desenvolvimento Sustentável.	0 a 10
Relevância	A temática do projeto é atual e relevante para a educação? Refere-se à relevância da iniciativa e do tema no contexto da educação de hoje, com vistas nas questões globais.	> Atualidade do tema. > Pela relevância, a iniciativa inspira outros educadores.	0 a 10
Qualidade das evidências anexadas	As evidências atestam uma boa implementação do projeto? São chamados de evidências registros em fotos, vídeos ou documentos referentes ao projeto, que comprovem sua aplicação e seus impactos, que podem ser anexados no ato da inscrição. As evidências não devem apresentar informações que possam permitir a identificação do participante ou da escola.	> O material anexado atesta a aplicação do projeto.	0 a 10
Total			0 a 100



Antes de iniciar o processo de inscrição do seu projeto, é de extrema importância a leitura do regulamento, que pode ser acessado ao clicar no botão abaixo:

Regulamento

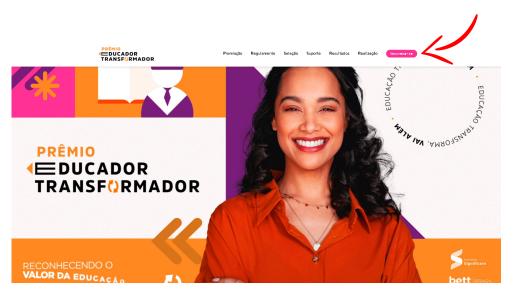


Participe do grupo do Prêmio Educador Transformador no Telegram, que visa compartilhar informações ao longo de todo o processo.

Grupo no Telegram

COMO CADASTRAR MEU PROJETO?

Digite www.educadortransformador.com.br em seu navegador e clique em "Inscreva-se". As inscrições estão abertas de 16 de outubro de 2023 a 19 de fevereiro de 2024.



CONFIRA O VÍDEO TUTORIAL

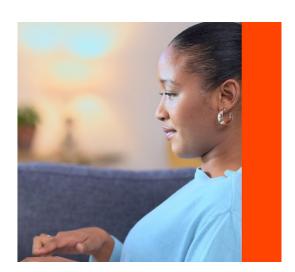
Clique na imagem para assistir ao vídeo:



Cadastro inicial

Como fazer o seu cadastro inicial e validação do e-mail







CRIAR CONTA NA PLATAFORMA DE INSCRIÇÃO

Para ingressar na plataforma de inscrição é necessário criar uma conta.





CRIAR CONTA NA PLATAFORMA DE INSCRIÇÃO

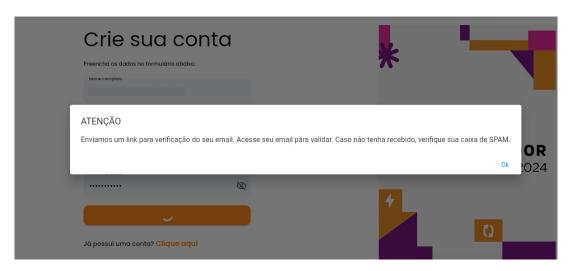
Insira seu nome completo - o mesmo indicado em sua Carteira de Identidade (RG), e-mail (importante ser um e-mail válido, pois é por ele que você receberá as comunicações do Prêmio) e crie uma senha (lembre-se de guardá-la, pois toda vez que ingressar na plataforma, irá adentrar com o login e senha criados).





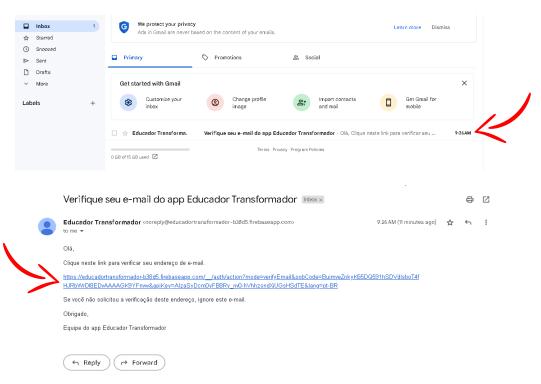
VALIDANDO SEU E-MAIL

Assim que sua conta for criada, automaticamente é enviado em seu e-mail um link de verificação para validar o e-mail que você indicou (caso não esteja na caixa principal, verifique no lixo eletrônico ou no spam).



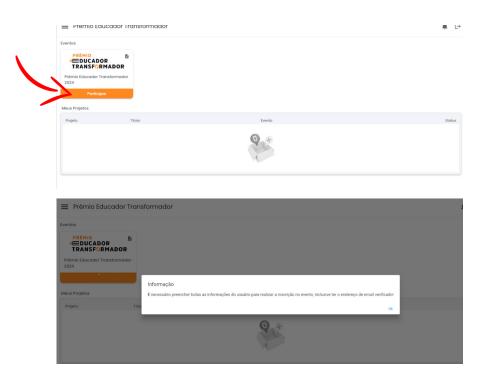
VALIDANDO SEU E-MAIL

Clique no link enviado em seu e-mail e pronto! Seu e-mail já está validado e você pode prosseguir com seu cadastro na plataforma de inscrição.



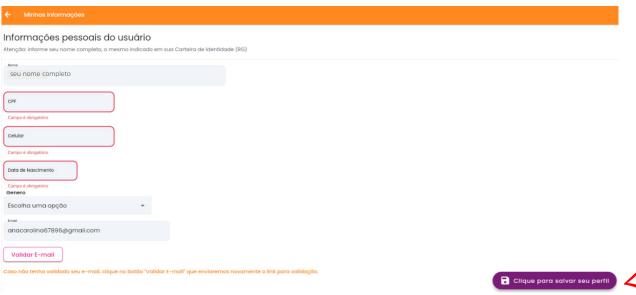
TELA INICIAL DA PLATAFORMA DE INSCRIÇÃO

Para inscrever seu projeto, antes é necessário finalizar o seu cadastro na plataforma, inserindo informações pessoais para identificação. Clique em "participar".



IDENTIFICAÇÃO DO PARTICIPANTE

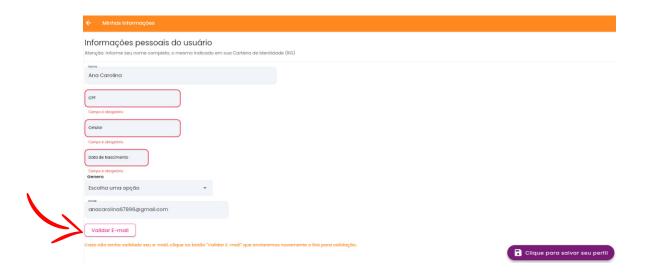
Informe o seu nome completo, o mesmo indicado em sua Carteira de Identidade (RG), CPF, celular, data de nascimento, gênero e e-mail. Para salvar as informações inseridas, clique no botão roxo do lado inferior direito.





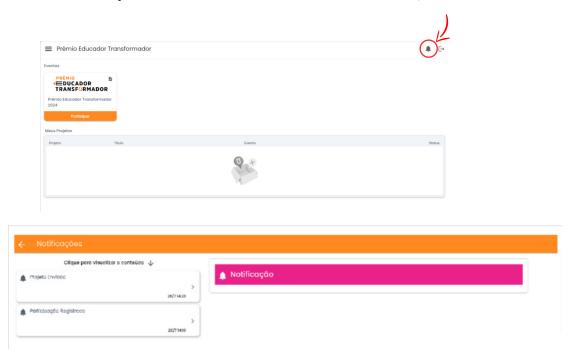
VALIDAR E-MAIL figue atento!

Caso ainda não tenha validado o seu e-mail, clique no botão "validar e-mail", entre em sua caixa principal ou no lixo eletrônico/spam e clique no código enviado em seu e-mail para validação (conforme explicado na página 16).



TELA INICIAL DA PLATAFORMA DE INSCRIÇÃO

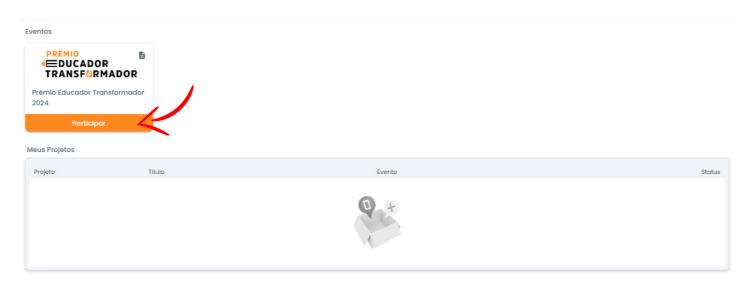
As notificações sobre sua inscrição e atualizações estarão disponíveis na própria plataforma de inscrição. Basta clicar no ícone de sino, no lado direito da tela.





INSCRIÇÃO

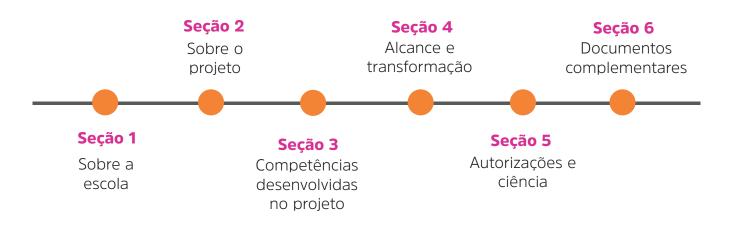
Clique em "participar" para começar a inscrever seu projeto no Prêmio.





ETAPAS DO FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO

O Formulário de Inscrição é constituído de 6 seções. No decorrer deste manual, vamos apresentar cada etapa do processo de inscrição e orientar sobre o preenchimento do formulário.



CADASTRO DE PROJETO - INFORMAÇÕES INICIAIS

Nesta seção, você informa o título do projeto, a instituição de ensino em que o projeto foi implementado, seleciona o segmento em que o projeto foi aplicado (a escolha do segmento define a categoria em que você está inscrevendo o projeto no Prêmio) e acessa a política de privacidade.

← Cadastro do Projeto									
<mark>PRÊMIO</mark> €≡DUCADOR TRANSFQRM	! ADOR								
Evento									
Prêmio Educador Tro	Insformador 2024				CPF		Nasc.		
Código: omZv7-025-xU	Seu nome completo				621.104.470-44	≡	31/10/2000	=	
tmail		Celul			_				
		≥ (11)	99254-5317						
Sobre a Escola em a	ue o Projeto foi aplicado								
·	, .								
Titulo do Projeto									
Campo obrigatório									
Nome da escola			1	Endereço da escola					Ø
Campo obrigatorio				Campo obrigatorio					
UF:	Cidade:								
Selecione		9	Telefone da escola			2			
			Campo obrigatório						
Segmento em que foi aplicado	: categoria em que você está inscrevendo o projeto.		Privacidade		_				
Selecione	categoria em que voce esta inscrevendo o projeto.	☐ Aceito	a Politica 🔼 🔯	be Política de Privacida	de				
Selecione	\$ 1								



SEÇÃO 1 - SOBRE A ESCOLA

Nesta seção, você informa se a escola onde o projeto foi executado é pública ou privada, fala sobre sua localização e faz um resumo sobre o perfil dos alunos e o contexto da escola.

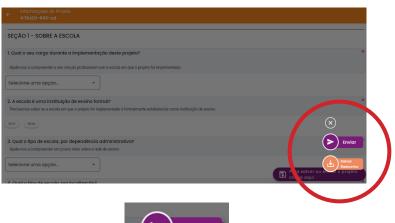




SALVANDO O RASCUNHO OU ENVIANDO O PROJETO

Importante sempre ir salvando seu rascunho, clicando no botão roxo no canto inferior direito, à medida que for preenchendo o formulário de inscrição.



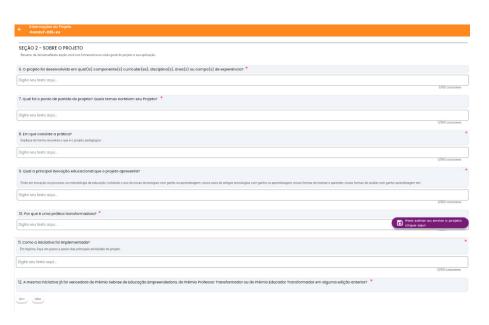






SEÇÃO 2 - SOBRE O PROJETO

Nesta seção você nos fornecerá uma visão geral do projeto e sua aplicação.





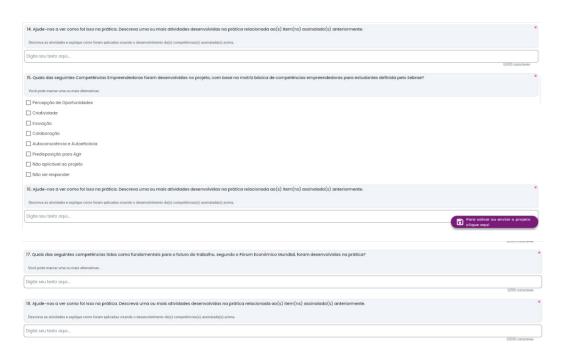
SEÇÃO 3 - COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS NO PROJETO

Nesta parte do formulário, você informa as competências que foram trabalhadas ao longo do projeto, com foco nas Competências Gerais e nas Competências Empreendedoras.

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS NO PROJETO	
Nesta parte, você irá informar as principais competências que o projeto ajudou a desenvolver nos estudantes.	
13. Quais das seguintes Competências Gerais, com base na BNCC, foram desenvolvidas no projeto?	
Você pode marcar uma ou mais alternativas.	
☐ Argumentação	
Autoconhecimento e autocuidado	
☐ Comunicação	
Conhecimento	
□ Cultura digital	
☐ Empatia e cooperação	
Pensamento científico, crítico e criativo	
Repertório cultural	
Responsabilidade e cidadania	
Trabalho e projeto de vida	
Não aplicável ao projeto	
Não sei responder	



SEÇÃO 3 - COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS NO PROJETO



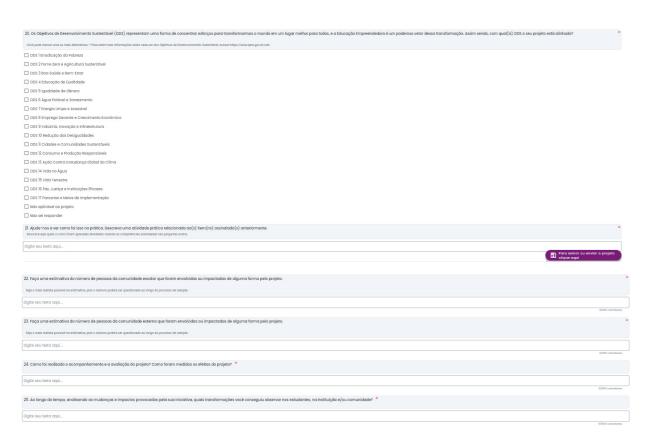


SEÇÃO 4 - ALCANCE E TRANSFORMAÇÃO

Aqui você irá informar os públicos impactados diretamente com o projeto e também a transformação que o seu projeto vem promovendo para tornar o mundo um lugar melhor para todos.

ALCANCE E TRANSFORMAÇÃO	
Esta seção busaca medir o grau de transformação e os impactos causados pelo projeto.	
18. Considerando os diversos grupos e pessoas envolvidas ou impactadas pelo projeto, quais os públicos alcançados?	
Vocé pode marcar uma ou mais ahemativas.	
Estudantes da sua turmo	
Estudantes de outres turmas da mesma escola	
☐ Estudantes de outra(s) escola(s)	
☐ Familiares de estudantes	
Pessoas da comunidade do entorno escolar	
Organizações da região (empresas, associações, órgãos do governo etc.)	
Peder público local	
Outros	

SEÇÃO 4 - ALCANCE E TRANSFORMAÇÃO



4

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) representam uma forma de concentrar esforços para transformarmos o mundo em um lugar melhor para todos. Entendendo que o seu projeto educacional transformador contribui em alguma medida para tornar o mundo um lugar melhor, com qual(is) ODS o seu projeto se alinha?

Para obter mais informações sobre cada um dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, acesse https://brasil.un.org/pt-br/sdgs.





























SEÇÃO 5 - AUTORIZAÇÕES E CIÊNCIA

Nesta última seção, você autoriza a divulgação do seu trabalho e diz pra gente que quer participar do Congresso Bett Brasil 2024, caso o seu projeto seja selecionado.

AUTORIZAÇÕES E CIÊNCIA
Você autoriza os organizadores do Prêmio Educador Transformador a divulgarem e/ou publicarem, nos seus canais ou de terceiros, o projeto acima nominado, de sua autoria?
Sim Noo
Você concorda que o referido projeto poderá ser difundido, replicado e implementado livremente, em parte ou integralmente, por outro professor ou instituição de ensino?
Sim Noo
Você autoriza o uso da sua imagem e a publicação e divulgação de fotos, vídeos, áudios e textos enviados por você neste formulário ou em outro meio usado durante o processo de inscrição e seleção? *
Sim Nóo
Você está de acordo com o que estabelece o REGULAMENTO DO PRÉMIO EDUCADOR TRANSFORMADOR 2024 , disponível no link XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Sim Noo
Você está ciente e concorda com a sua participação presencial no evento final de premiação na Bett Brasil 2024, caso o seu projeto seja vencedor da Etapa Regional? *
Sim Noo

4

SEÇÃO 6 - DOCUMENTOS COMPLEMENTARES

Nesta seção, você pode enviar imagens em .jpg ou .png e/ou documentos em PDF que evidenciem os pontos fortes e a aplicação do projeto pedagógico e que irão ajudar a visualizar diferenciais do seu projeto para avaliação. Ao anexar a imagem, existe um espaço para inserção de legenda que descreva o arquivo. Limite de 5 fotos/imagens.

A identificação dos estudantes deverá ser preservada (podendo o candidato preencher Autorização de Uso de Imagem, disponível no site para download, ou borrar os dados de identificação e os rostos dos estudantes).

Anexe aqui imagens ou documentos que evidenciem os pontos fortes e a aplicação do projeto pedagógico. A identificação ou borrar os dados de identificação e os rostos dos estudantes).	io dos estudantes deverá ser preservada (podendo o candidato preencher Autorização de Uso de Imagem, disponível no site para download,
Faça o upload das fotos do Projeto	6
Faça o upload de documentos (Pdf) do Projeto	6
	Rose solver ou ender a prolete



FINALIZAÇÃO

Antes de enviar o projeto, sugerimos que revise todas as informações e veja se está tudo certo. Atenção: Após o envio final do projeto na plataforma, não é possível realizar edições ou alterações.

Na tela inicial da plataforma de inscrição, aparecerá de verde o status do seu projeto concluído, sinalizado como "enviado". Você poderá clicar nele para visualizar uma cópia do seu projeto inscrito.

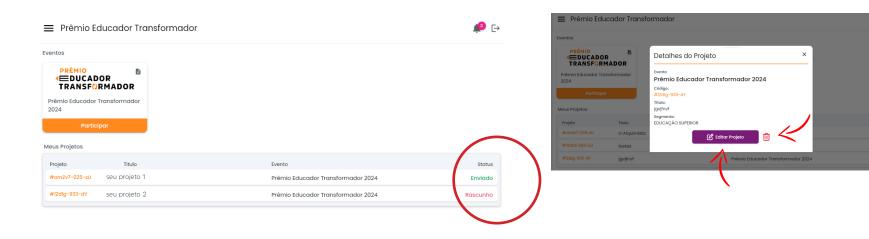
Os resultados do processo de seleção poderão ser acessados no *site* do Prêmio (www.educadortransformador.com.br).





EDITAR PROJETO EM RASCUNHO

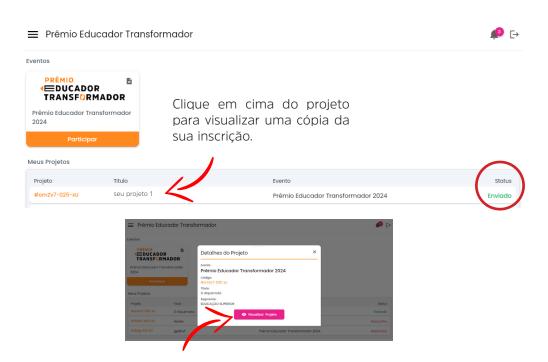
Na tela inicial é possível visualizar o status do andamento do seu projeto (se está como rascunho ou se já foi enviado). Para prosseguir com a inscrição do seu projeto em rascunho, basta clicar em cima do projeto de interesse e clicar no botão "editar projeto". Você também pode apagar o rascunho, caso desejar descartá-lo.





CÓPIA DE INSCRIÇÃO

Na plataforma também é possível verificar uma cópia da sua inscrição finalizada, basta clicar no projeto e depois em "visualizar projeto".



4

RECUPERAR SENHA

Clique em "recuperar senha". Em seu e-mail, será enviado o link para você alterar a sua senha (vale verificar o lixo eletrônico ou o spam).









CONTATO

Para o caso de dúvidas, entre em contato:

E-mail: contato@educadortransformador.com.br

Chat do site: https://educadortransformador.com.br/

















