

## APLICATIVO MÓVEL PARA ALOCAÇÃO DE VOLUNTÁRIOS EM AÇÕES FILANTRÓPICAS

BELLO, Filipe Gebara<sup>1</sup>  
GUISLERI, Marcos Gustavo<sup>2</sup>  
TODESCO, Antero Sewaybricker<sup>3</sup>  
NEGRETTO, Diego Henrique<sup>4</sup>

Centro Universitário Hermínio Ometto – FHO, Araras – SP, Brasil

### Resumo

*Diante da dificuldade enfrentada por instituições de caridade para atrair e engajar voluntários, especialmente pela ausência de ferramentas tecnológicas eficazes, este trabalho propõe o desenvolvimento de um aplicativo móvel multiplataforma capaz de aproximar demandas sociais de pessoas dispostas a contribuir. O sistema permitirá que entidades cadastrem vagas com requisitos específicos e que voluntários, com base em habilidades e interesses registrados em seus perfis, recebam notificações direcionadas sobre essas oportunidades. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa e exploratória, com levantamento de requisitos realizado por meio da análise de plataformas similares e de referências teóricas relevantes. O desenvolvimento segue uma metodologia incremental com uso de tecnologias como React Native, Node.js, PostgreSQL e Prisma ORM, estruturadas em uma arquitetura modular e escalável. Até o momento, foram produzidas interfaces navegáveis de alta fidelidade, incluindo telas de splash, onboarding, login e cadastro, disponíveis em protótipos interativos. O projeto contribui tanto para o campo técnico — ao aplicar práticas contemporâneas de engenharia de software — quanto para o campo social, ao promover inclusão digital e engajamento cidadão. Como continuidade, prevê-se a ampliação da solução para plataformas web e a validação prática em contexto real, com vistas à consolidação de uma rede digital de apoio voluntário no país.*

*Palavras chave: Voluntariado, Tecnologia Social, Impacto Social*

### 1 Introdução

#### 1.1 Contextualização

O voluntariado é uma prática que transcende culturas e fronteiras, definida pela dedicação espontânea e solidária de tempo, habilidades e energia para o benefício de outras pessoas ou causas, sem qualquer expectativa de retorno financeiro. Historicamente, essa atividade esteve presente nas mais diversas sociedades como expressão de altruísmo e compromisso social. No Brasil, o voluntariado possui raízes profundas, remontando a 1543, com a fundação da primeira Santa Casa de Misericórdia, em Santos, sob a

<sup>1</sup> FHO|UNIARARAS. Filipe Gebara Bello, 2025, filipe.bello@alunos.uniararas.br

<sup>2</sup> FHO|UNIARARAS. Marcos Gustavo Guisleri, 2025, gustavoguisleri20@alunos.uniararas.br

<sup>3</sup> FHO|UNIARARAS. Antero Sewaybricker Todesco, 2025, antero@fho.edu.br

<sup>4</sup> FHO|UNIARARAS. Diego Henrique Negretto, 2025, diegonegretto@fho.edu.br

liderança de Braz Cubas. A assistência era prestada a “gente do mar e forasteiros”, representando um marco da caridade cristã e da ação social informal (ALEXANDRE, 2021). Durante os séculos seguintes, o voluntariado brasileiro passou por diferentes fases: desde a assistência ligada à Igreja e à elite, até a atuação combativa nos períodos de repressão política. Com a redemocratização e o fortalecimento da sociedade civil, especialmente após a Constituição de 1988, o voluntariado tornou-se um importante instrumento de cidadania ativa e participação social. Hoje, sua prática está associada não apenas à solidariedade, mas à construção de uma sociedade mais justa e sustentável (COSTA, 2019; ALEXANDRE, 2021). Nesse contexto, as instituições de caridade como fundações, associações filantrópicas e projetos comunitários assumem um papel central na promoção do bem-estar coletivo. Essas entidades frequentemente preenchem lacunas deixadas pelo Estado, atuando em áreas essenciais como saúde, educação, assistência social, cultura, meio ambiente e direitos humanos. Sua atuação é indispensável, especialmente em regiões onde a presença do poder público é limitada, e sua sustentabilidade depende fortemente da colaboração voluntária (SANTOS; REIS, 2017).

## 1.2 Tema de Pesquisa

Este trabalho tem como tema o desenvolvimento de um aplicativo móvel voltado à intermediação entre voluntários e instituições do Terceiro Setor, como ONGs, projetos comunitários e entidades filantrópicas. A proposta busca solucionar a dificuldade de encontrar voluntários compatíveis com demandas específicas, levando em conta habilidades, localização e disponibilidade. Atualmente, muitas dessas instituições enfrentam desafios na captação e gestão de voluntários devido à ausência de plataformas segmentadas, tecnológicas e acessíveis. Como destacou Inês Sonia Garcia Bestetti, fundadora da Associação Brasileira de Combate ao Câncer Infantil e Adulto (Abraccia), “os voluntários nunca são suficientes e isso limita o desenvolvimento dos projetos”, evidenciando a carência de engajamento e de apoio estrutural enfrentado por muitas entidades (G1, 2018). A crise econômica e a falta de políticas públicas eficazes contribuem para esse cenário, agravando a necessidade de soluções que fortaleçam a cultura da solidariedade e otimizem a conexão entre quem deseja ajudar e quem precisa de ajuda. O projeto pretende, assim, otimizar o processo de pareamento entre oportunidades e perfis de voluntariado por meio de recursos digitais integrados, como filtros personalizados e envio automatizado de notificações, promovendo maior efetividade nas ações sociais e incentivando o engajamento cívico de forma contínua e estruturada.

## 1.3 Motivações e Justificativas

O crescimento do número de brasileiros interessados em atuar como voluntários revela um cenário promissor para o fortalecimento do Terceiro Setor. A Pesquisa Voluntariado no Brasil 2021 aponta que 56% da população já realizou algum tipo de trabalho voluntário ao longo da vida, enquanto 83% manifestam interesse em participar de ações solidárias (IDIS & Datafolha, 2021). Esses dados demonstram uma crescente sensibilização da sociedade para causas sociais e humanitárias. Apesar desse avanço, ainda persiste uma lacuna entre a intenção de ajudar e a ação efetiva. Um dos principais entraves é a falta de informação clara sobre como se engajar, onde atuar e de que forma contribuir com suas habilidades. Muitas pessoas desejam ajudar, mas não sabem por onde começar ou não encontram oportunidades alinhadas aos seus perfis e realidades. Esse descompasso

compromete o aproveitamento do potencial solidário da população. Nesse contexto, o presente projeto se justifica pela necessidade de criar uma solução digital que organize e facilite o processo de conexão entre voluntários e instituições sociais. Ao promover o pareamento inteligente entre demandas reais e habilidades disponíveis, a iniciativa visa potencializar a atuação cidadã, fortalecer o Terceiro Setor e democratizar o acesso ao voluntariado por meio da inclusão digital.

## 1.4 Objetivos

**Objetivo Geral:** Desenvolver um aplicativo móvel que conecte instituições de caridade a voluntários em ações filantrópicas.

**Objetivos Específicos:**

- Realizar o levantamento detalhado dos requisitos, identificando as necessidades de instituições de caridade e de voluntários, a fim de orientar o desenvolvimento funcional do sistema;
- Criar a identidade visual do projeto, incluindo logotipo, paleta de cores e elementos gráficos que representem coerentemente os valores e o propósito da proposta;
- Desenvolver um sistema para gerenciamento de perfis, permitindo o registro de habilidades, áreas de interesse e disponibilidade por parte dos voluntários;
- Implementar recursos para as instituições registrarem seus perfis e publiquem solicitações de voluntariado, com campos como tipo de atividade, requisitos específicos, localização e datas;
- Construir um mecanismo automatizado de correspondência entre perfis de voluntários e vagas cadastradas, com base em parâmetros definidos previamente;
- Desenvolver o sistema de envio de notificações automáticas por e-mail, WhatsApp e push, visando informar os voluntários sobre ações compatíveis com seus perfis;
- Estruturar a interface do aplicativo com base em critérios de usabilidade e organização da informação, permitindo a visualização de oportunidades e o acompanhamento de ações realizadas;
- Criar um protótipo funcional navegável, com telas e fluxos representando o funcionamento básico da solução proposta;
- Conduzir testes com usuários reais ou simulados, coletando feedbacks sobre a experiência de uso e identificando melhorias a serem aplicadas.

## 2 Revisão Bibliográfica

### 2.1 Fundamentação Teórica e Técnica

O voluntariado é uma prática que, embora historicamente associada à solidariedade e à filantropia, vem ganhando destaque como um fenômeno social e econômico relevante. Conforme a Organização Internacional do Trabalho (OIT), o trabalho voluntário, quando mensurado corretamente, representa uma parcela significativa da força de trabalho nos países. Em seu manual sobre a mensuração do trabalho voluntário, a OIT (2011) propõe diretrizes para a valorização econômica dessa atividade, destacando que ela pode representar até 45% da força de trabalho das organizações sem fins lucrativos, chegando a percentuais ainda mais elevados em países como Suécia (76%) e Noruega (63%). Além

do impacto econômico, o voluntariado é reconhecido por seu valor social. Segundo Costa (2019), ele constitui uma forma de cidadania ativa, na qual o indivíduo participa diretamente da transformação da sociedade. Essa participação se intensificou no Brasil com a promulgação da Constituição de 1988, que consolidou os direitos sociais e incentivou o fortalecimento da sociedade civil. A Lei nº 9.608/1998 é o principal marco legal que regula a atividade voluntária no Brasil. Ela define o serviço voluntário como "a atividade não remunerada, prestada por pessoa física a entidade pública de qualquer natureza, ou a instituição privada sem fins lucrativos" (Brasil, 1998). Apesar disso, uma pesquisa do IDIS & Datafolha (2021) revelou que mais da metade dos voluntários desconhece essa legislação, comprometendo sua aplicação plena e a formalização segura das atividades. Com o avanço da transformação digital, surgem novas formas de engajamento social mediadas pela tecnologia. O micro voluntariado e o voluntariado digital, por exemplo, permitem que indivíduos contribuam remotamente e em curtos períodos. Reportagem publicada no (G1, 2020) destacou que essas práticas se intensificaram durante a pandemia, com ações como leitura de textos para deficientes visuais e combate a fake news por meio de redes sociais. O uso de plataformas digitais especializadas, como Atados e Voluts, também representa um avanço na organização e visibilidade das ações voluntárias. Essas soluções permitem a divulgação estruturada de vagas e o pareamento entre perfis e demandas, otimizando a experiência de instituições e voluntários (ATADOS, 2025; VOLUTS, 2025). Por fim, estudos como o de Sales (2017) ressaltam que a adoção de tecnologias no Terceiro Setor promove melhorias na comunicação institucional, na gestão de voluntários e na transparência, contribuindo para a sustentabilidade das organizações. Assim, a proposta de um aplicativo voltado à conexão entre voluntários e instituições filantrópicas está ancorada em um conjunto robusto de fundamentos teóricos, legais e técnicos que justificam sua viabilidade e relevância social.

## 2.2 Trabalhos Relacionados

Durante a construção desta proposta, diferentes trabalhos acadêmicos e soluções já existentes no mercado serviram como base teórica e inspiração prática para validar e aprimorar o projeto. Um dos principais trabalhos analisados foi o TCC intitulado "Kune: Aplicativo de Gerenciamento de Trabalho Voluntário", de Leonardo de Oliveira Trinca (2023), que apresenta uma solução digital voltada à organização de ações voluntárias. O Kune propõe funcionalidades como cadastro de voluntários, gerenciamento de atividades e comunicação com instituições sociais, demonstrando que há viabilidade técnica e necessidade real por soluções tecnológicas neste contexto. O projeto serviu como confirmação da relevância da proposta e contribuiu com insights sobre a estrutura funcional de plataformas voltadas à mediação entre instituições e colaboradores. Além disso, a plataforma Atados foi uma importante referência, especialmente no que diz respeito à apresentação de vagas de voluntariado por meio de uma interface clara, intuitiva e baseada em cards explicativos. A possibilidade de filtrar oportunidades por localização, tipo de atividade e área de interesse trouxe inspiração direta para a estrutura de navegação e organização do nosso aplicativo (ATADOS, 2025). O Atados também mostrou como a digitalização pode tornar o processo de engajamento mais acessível e democrático. Outro exemplo relevante foi o aplicativo Voluts, focado em dispositivos móveis, que integra recursos como lembretes automáticos, visual moderno e elementos

de gamificação para estimular o engajamento dos voluntários (VOLUTS, 2025). A experiência do Voluts revelou a importância da usabilidade e da recorrência na participação dos usuários, aspectos considerados no desenvolvimento da proposta aqui apresentada. A análise comparativa dessas iniciativas permitiu a identificação de boas práticas e lacunas ainda existentes, reforçando a originalidade e aplicabilidade do presente projeto.

### 3 Metodologia

Esta seção descreve as abordagens adotadas para o desenvolvimento do projeto, detalhando os métodos de pesquisa, execução técnica, validação e apresentação dos resultados.

#### 3.1 Tipo de Pesquisa

A pesquisa realizada é do tipo aplicada, pois visa propor uma solução concreta para um problema social identificado: a dificuldade de conexão entre voluntários e instituições de caridade. A abordagem utilizada é qualitativa e exploratória, uma vez que o projeto busca compreender e propor melhorias baseadas na observação de cenários reais e em análises de referências técnicas, sem a intenção de mensurar dados estatísticos. A metodologia de desenvolvimento segue um modelo incremental e iterativo, baseado em práticas da engenharia de software e princípios do desenvolvimento ágil.

#### 3.2 Desenvolvimento e Execução

O projeto foi dividido em etapas organizadas conforme o ciclo de vida do software:

- Levantamento de requisitos: A partir de análise documental, benchmarks de plataformas como Atados, Voluts e Kune, além de observações informais, foram identificadas as principais funcionalidades necessárias: cadastro de instituições e voluntários, publicação de vagas, pareamento por habilidade e sistema de notificações.
- Prototipação: Foram criadas interfaces navegáveis utilizando o Figma, permitindo validar os fluxos e a hierarquia visual da aplicação.
- Arquitetura e tecnologias utilizadas:
  - React Native com Expo: Framework para o desenvolvimento de aplicações móveis multiplataforma, permitindo escrever um único código para Android e iOS.
  - Gluestack UI v2 + NativeWind: Bibliotecas utilizadas para construção de interfaces acessíveis, modernas e responsivas, com suporte a temas e componentes reutilizáveis.
  - Fastify (Node.js): Framework web leve e performático para a criação do backend, com suporte a rotas assíncronas e modularização.
  - Prisma ORM: Ferramenta de mapeamento objeto-relacional que simplifica o acesso ao banco de dados, garantindo segurança e clareza nas consultas.
  - PostgreSQL: Banco de dados relacional robusto, utilizado para armazenar e gerenciar os dados do sistema com integridade e consistência.



- Docker: Plataforma utilizada para padronizar o ambiente de desenvolvimento e facilitar a implantação em produção.
- Swagger: Ferramenta de documentação interativa das APIs RESTful, permitindo testes e padronização conforme a especificação OpenAPI.
- Figma: Plataforma para design e prototipagem de interfaces, utilizada para modelar os fluxos de navegação e validar o layout do aplicativo.
- Git e GitHub: Utilizados para controle de versão e colaboração entre os membros da equipe, garantindo rastreabilidade e organização do código-fonte.

A arquitetura adotada é baseada em um modelo cliente-servidor, com API RESTful e camadas bem definidas para promover desacoplamento e escalabilidade.

### 3.3 Validação

A validação será feita por meio de testes exploratórios internos, com usuários simulados representando perfis reais de voluntários e instituições. Serão verificados os seguintes pontos:

- O correto cadastramento e recebimento de vagas segmentadas por habilidade.
- O funcionamento das notificações automatizadas.
- A interação entre os usuários por meio da aceitação de convites e visualização das ações agendadas.

Além disso, testes funcionais com feedback qualitativo permitirão identificar falhas, inconsistências ou pontos de melhoria na aplicação.

### 3.4 Apresentação dos Resultados

Os resultados serão apresentados com base nas funcionalidades implementadas até o momento da entrega, incluindo telas do protótipo desenvolvido, explicação dos fluxos principais e demonstração prática do funcionamento da aplicação. A documentação gerada (requisitos, protótipos, diagrama da arquitetura e código-fonte) será disponibilizada para análise e avaliação técnica.

## 4 Resultados

Até o presente momento, o projeto encontra-se em estágio inicial de desenvolvimento, com foco na elaboração da interface gráfica e estruturação dos principais fluxos de navegação do aplicativo. O protótipo navegável está sendo construído no Figma e algumas telas-chave já foram modeladas. Essas telas representam o ponto de partida para a validação visual e técnica da proposta.

### 4.1 Interface Inicial do Aplicativo

A seguir, são apresentadas algumas das telas já projetadas, com foco na identidade visual, acessibilidade e clareza na experiência do usuário:

**Figura 1 - Telas iniciais do aplicativo de conexão voluntária: Splash, Onboarding, Login e Cadastro**



Fonte: Autoria própria.

A imagem composta apresenta as quatro primeiras telas desenvolvidas no protótipo do aplicativo:

- Tela de Carregamento (Splash Screen): Exibe o logotipo do projeto com a mensagem “Carregando esperança...”, reforçando o aspecto humanitário da solução.
- Tela de Onboarding: Introduz o propósito do aplicativo de forma amigável, convidando o usuário a se engajar com a causa.
- Tela de Login: Permite o acesso de usuários cadastrados com campos para e-mail e senha, seguindo boas práticas de usabilidade.
- Tela de Cadastro: Possibilita ao usuário escolher entre os perfis de instituição ou voluntário, garantindo uma jornada adequada para cada tipo de uso.

#### 4.2 Funcionalidades em Desenvolvimento:

Com base no planejamento técnico apresentado na metodologia, as seguintes funcionalidades estão em construção:

- Cadastro de voluntários e instituições com seleção de perfil;
- Registro de habilidades (voluntário) e vagas (instituição);
- Integração com banco de dados para armazenamento das informações;
- Estruturação do fluxo de pareamento entre perfis e oportunidades.

Nas próximas fases, pretende-se evoluir para a implementação do backend, integração com serviços de notificação e testes exploratórios com usuários.

## 5 Considerações Finais

O desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo geral criar um aplicativo móvel capaz de conectar instituições de caridade a voluntários interessados em contribuir com causas sociais. Com base em dados atualizados sobre o cenário do voluntariado no Brasil e em plataformas já consolidadas, foi possível identificar as principais lacunas existentes na relação entre voluntários e instituições, especialmente no que diz respeito à dificuldade de conexão, visibilidade das demandas e adequação de perfis. Os primeiros resultados alcançados incluem o levantamento e validação dos requisitos principais, a definição da arquitetura técnica do sistema e o desenvolvimento de protótipos de interface que representam a experiência inicial do usuário. Tais resultados demonstram o alinhamento da solução proposta com os objetivos iniciais do projeto, possibilitando uma evolução estruturada para as próximas fases de implementação. A contribuição técnica do projeto se dá, sobretudo, pelo uso de tecnologias modernas como React Native, Fastify, Prisma ORM e PostgreSQL, integradas a práticas ágeis de desenvolvimento e uma arquitetura modular baseada em API RESTful. A metodologia incremental adotada viabiliza melhorias contínuas conforme a evolução do sistema e os feedbacks obtidos. Durante o processo de desenvolvimento, diversas lições foram aprendidas. A principal delas diz respeito à importância de planejar adequadamente os fluxos de informação entre as partes do sistema, com foco na escalabilidade, clareza de comunicação e usabilidade. Outro ponto relevante foi o aprendizado técnico na integração das tecnologias escolhidas, especialmente no que se refere à comunicação entre o frontend e o backend. Como trabalhos futuros, propõe-se a ampliação das funcionalidades da plataforma, incluindo: sistema de avaliação mútua entre instituições e voluntários, controle de horas dedicadas com emissão de certificados e painel administrativo com métricas de engajamento. Além disso, considera-se viável a expansão do sistema para uma versão web, permitindo acesso multiplataforma e aumentando significativamente o alcance da solução entre diferentes perfis de usuários e instituições. Em síntese, este projeto representa um esforço concreto de aliar tecnologia, cidadania e inovação social, promovendo o engajamento de pessoas dispostas a ajudar com instituições que carecem de apoio contínuo.

## Referências Bibliográficas

ALEXANDRE, Fernando. **Voluntariado no Brasil: história, práticas e desafios**. São Paulo: Editora Cívica, 2021.



ATADOS. **Conectando pessoas a oportunidades de voluntariado.** 2025. Disponível em: <https://www.atados.com.br/>. Acesso em: 18 abr. 2024.

BRASIL. **Lei nº 9.608**, de 18 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre o serviço voluntário. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 19 fev. 1998.

CAF – CHARITIES AID FOUNDATION. **World Giving Index 2023: a global view of giving trends.** Londres, 2023. Disponível em: <https://www.cafonline.org/about-us/publications/2023-publications/world-giving-index-2023>. Acesso em: 05 abr. 2024.

COSTA, Letícia. **A cidadania ativa através do voluntariado.** Revista Brasileira de Participação Social, v. 10, n. 1, p. 23-39, 2019.

DOCKER. **O que é Docker?**. Disponível em: <https://www.docker.com/>. Acesso em: 02 mai. 2024.

EXPO. Expo – **Build Universal Native Apps.** Disponível em: <https://expo.dev/>. Acesso em: 01 mai. 2024.

FASTIFY. **Fastify Documentation.** Disponível em: <https://www.fastify.io/>. Acesso em: 28 abr. 2024.

FIGMA. **Figma – Design, prototype, and collaborate all in one place.** Disponível em: <https://www.figma.com/>. Acesso em: 30 abr. 2024.

FOLHA DE S.PAULO. **Maioria tem interesse, mas poucos fazem trabalho voluntário, mostra Datafolha.** São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/seminariosfolha/2021/12/maioria-tem-interesse-mas-poucos-fazem-trabalho-voluntario-mostra-datafolha.shtml>. Acesso em: 12 mar. 2024.

G1. **Trabalho voluntário digital ou microvoluntariado: as formas de ajudar com pouco tempo e mesmo de casa.** 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/bemestar/viva-voce/noticia/2020/10/01/trabalho-voluntario-digital-ou-microvoluntariado-as-formas-de-ajudar-com-pouco-tempo-e-mesmo-de-casa.ghtml>. Acesso em: 18 mar. 2024.

GIT. **Git – Version Control System.** Disponível em: <https://git-scm.com/>. Acesso em: 25 abr. 2024.

GITHUB. **GitHub – Where the world builds software.** Disponível em: <https://github.com/>. Acesso em: 25 abr. 2024.

GLUESTACK. **Gluestack UI.** Disponível em: <https://ui.gluestack.io/>. Acesso em: 26 abr. 2024.

IDIS; DATAFOLHA. **Pesquisa Voluntariado no Brasil 2021.** Instituto para o Desenvolvimento do Investimento Social, 2021. Disponível em: <https://www.idis.org.br/pesquisa-voluntariado-2021/>. Acesso em: 08 mar. 2024.

NATIVEWIND. **NativeWind – Tailwind CSS for React Native.** Disponível em: <https://www.nativewind.dev/>. Acesso em: 26 abr. 2024.

POSTGRESQL. **The World's Most Advanced Open Source Relational Database.** Disponível em: <https://www.postgresql.org/>. Acesso em: 29 abr. 2024.

PRISMA ORM. **Next-generation Node.js and TypeScript ORM.** Disponível em: <https://www.prisma.io/>. Acesso em: 29 abr. 2024.

REACT NATIVE. **Create native apps for Android and iOS using React.** Disponível em: <https://reactnative.dev/>. Acesso em: 27 abr. 2024.

SALES, José Avando. **A importância da tecnologia no terceiro setor**. Observatório do Terceiro Setor, 2017. Disponível em: <https://observatorio3setor.org.br/artigos/a-importancia-da-tecnologia-no-terceiro-setor/>. Acesso em: 25 mar. 2024.

SANTOS, Cláudio; REIS, Eduardo. **Voluntariado: ações sociais e engajamento**. TCC (Graduação em Administração) – Universidade Municipal de São Caetano do Sul, São Caetano do Sul, 2017.

SWAGGER. **Swagger – API Documentation & Design Tools**. Disponível em: <https://swagger.io/>. Acesso em: 01 mai. 2024.

TRINCA, Leonardo de Oliveira. Kune: **Aplicativo de Gerenciamento de Trabalho Voluntário**. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Sistemas para Internet) – FATEC Taquaritinga, Taquaritinga, 2023.

VOLUTS. **Plataforma de Gestão de Voluntariado**. 2025. Disponível em: <https://voluts.com.br/>. Acesso em: 20 abr. 2024.