

PLANO DE TRABALHO

1 – DADOS CADASTRAIS

Organização da Sociedade Civil – OSC		CNPJ	Inscrição Municipal
Associação Instituto Letras Iguais		18.343.997/0001-48	453108
Endereço			
Rua Major Antonio Domingues, 285, sala 01 – Edifício San Giusepe, Centro			
Cidade	UF	CEP	Tel.
São José dos Campos	SP	12.245-750	(12) 97409-6065
Conta Corrente	Banco	Agência	Praça de Pagamento
			São José dos Campos
1.1 Responsáveis pela OSC			
Diretor Executivo Institucional			
Nome	CPF	RG	
Lucas Antonio Chequetto Silva	337.602.168-62	47.989.628-8	
Endereço			
Rua dos Operários - Nº 270 - Centro			
Cidade	UF	CEP	
Taubaté	SP	12.020-340	
Responsável Técnico Pelo Projeto			
Nome	CPF	RG	
Carlos Eduardo Arcanjo	213.931.278-35	34.554.667 - SSP/SP	
Endereço			
Rua Esperança, 227, ap. 701, Vila Adyanna			
Cidade	UF	CEP	
São José dos Campos	SP	12.243-700	

Histórico da Organização da Sociedade Civil

O Instituto Letras Iguais nasceu do compromisso de transformar vidas por meio do conhecimento, promovendo uma educação equitativa, inclusiva e inovadora. Desde sua fundação, a Instituição tem se destacado pelo desenvolvimento de projetos educacionais que valorizam a diversidade e potencializam o aprendizado de cada estudante, garantindo um ambiente de acolhimento e respeito às diferenças.

Atualmente, o Instituto atende diariamente mais de 1.000 crianças, promovendo experiências pedagógicas significativas que estimulam o pensamento crítico, a criatividade e a interação social. Por meio de uma equipe multidisciplinar de educadores e especialistas, busca criar condições para o desenvolvimento integral dos estudantes, respeitando suas individualidades e incentivando sua autonomia.

Os valores que norteiam a atuação do Instituto são baseados na colaboração, compromisso social, respeito às diversidades, ética, excelência e transparência. Assim, sua proposta pedagógica se sustenta na inclusão plena dos estudantes com deficiência, no fortalecimento de vínculos e no incentivo à cultura do diálogo e da participação ativa na sociedade.

O Instituto também se destaca na geração de empregos, impactando diretamente a comunidade local com mais de 350 postos de trabalho. Esse comprometimento reforça a missão da Instituição de operar e gerir projetos que não apenas contribuem para a formação dos estudantes, mas também fortalecem a rede de apoio social ao seu redor.

Ao longo dos anos, o Instituto Letras Iguais tem ampliado suas ações, incorporando atividades complementares de tecnologia, cultura, esportes e cidadania em contraturno escolar. Essa abordagem possibilita a articulação dos estudantes com seu território, promovendo a interação com a comunidade e incentivando práticas de sustentabilidade e responsabilidade social.

Projetos em andamento:

São José dos Campos - O Instituto oferece apoio personalizado a estudantes com deficiência por meio do Plano de Ensino Individual (PEI). O objetivo é garantir que cada

estudante receba suporte adequado para desenvolver todo seu potencial, tanto nas aulas regulares quanto em atividades complementares.

Jacareí - Atuamos no Programa de Educação em Tempo Integral, onde promovemos o desenvolvimento integral dos estudantes com atividades extracurriculares voltadas para o crescimento educacional, emocional e social. Nosso enfoque é criar um ambiente inclusivo que impacte positivamente todas as esferas da vida dos estudantes. Entre essas atividades, destaca-se a Oficina de Tecnologia, que proporciona aos estudantes acesso a ferramentas e metodologias inovadoras, estimulando o aprendizado de programação, robótica e pensamento computacional.

Pindamonhangaba - Cuidamos de crianças de zero a três anos e onze meses em creches de período integral e parcial. Nosso trabalho vai além do cuidado básico, promovendo o desenvolvimento cognitivo e emocional dessas crianças desde a primeira infância.

Com base nessa trajetória, o Instituto apresenta sua proposta para o Chamamento Público, oferecendo soluções educacionais que atendam às necessidades dos estudantes do Ensino Fundamental I e II da rede municipal de São José dos Campos. O objetivo é proporcionar experiências de aprendizagem inovadoras, fortalecer laços comunitários e promover o desenvolvimento integral dos estudantes, contribuindo para a superação de situações de vulnerabilidade e para a formação de cidadãos ativos e conscientes.

Para atender a esse Chamamento, o Instituto Letras Iguais contará com uma equipe técnica altamente competente, com conhecimento consolidado pela Prefeitura.

Para garantir a efetividade dos projetos, o Instituto Letras Iguais investe constantemente na capacitação de sua equipe, promovendo formações continuadas para educadores, gestores e profissionais envolvidos. Essas formações são estruturadas para potencializar práticas pedagógicas inovadoras e garantir que as abordagens educacionais estejam alinhadas com os desafios contemporâneos da educação.

Além disso, o Instituto estabelece parcerias estratégicas com universidades, instituições de pesquisa e outras organizações do terceiro setor, ampliando a troca de conhecimentos e o acesso a metodologias modernas que enriquecem o ensino. Essas colaborações são fundamentais para o aprimoramento constante das ações desenvolvidas.

O Instituto também compreende que investir na formação e valorização de seus profissionais é essencial para garantir um atendimento de qualidade. A capacitação contínua não apenas aprimora as competências técnicas dos educadores, mas também fortalece um ambiente de trabalho mais coeso e motivador. Profissionais bem preparados impactam diretamente a experiência educacional dos estudantes, garantindo metodologias inovadoras e uma aprendizagem significativa.

Por meio dessas iniciativas, o Instituto Letras Iguais reafirma seu compromisso com a educação de qualidade e a inclusão social, consolidando-se como uma referência na implementação de programas que transformam realidades e promovem oportunidades para crianças e jovens em situação de vulnerabilidade.

2- DESCRIÇÃO DO PROJETO

Título do Projeto	Período de Execução	
	Início	Fim
Atividades complementares de Tecnologia em contraturno escolar para desenvolvimento integral dos estudantes do ensino fundamental da rede de ensino municipal de São José dos Campos. Ref: Edital de Chamamento nº 02/SEC/2025.	Abril/2025	Março/2026
Identificação do Objeto Desenvolvimento de atividades complementares de Tecnologia, envolvendo Cultura Maker, Programação e Robótica, por meio da abordagem STEAM, em contraturno escolar, associadas a uma proposta de convivência, fortalecimento de vínculos, liderança e serviço para o exercício da cidadania, bem como de contribuição no enfrentamento e na superação de situações de vulnerabilidade, visando colaborar para o desenvolvimento integral dos estudantes, do 1º ao 9º ano, da rede de ensino municipal de São José dos Campos. As atividades estarão organizadas para estimular o pensamento computacional, criatividade, resolução de problemas e integração interdisciplinar, contemplando os seguintes tópicos: Cultura Maker, Integração STEAM, Modelagem e animação (2D e 3D), Eletrônica básica e componentes, Programação e lógica, Robótica Educacional, Montagem e automatização de produtos.		

Público Alvo

Beneficiados Diretos: Estudantes do ensino fundamental I e II da rede municipal de São José dos Campos, contemplando do 1.º ao 9.º ano, por meio de inscrição voluntária.

Beneficiados Indiretos: Colaboradores da Secretaria de Educação e Cidadania; Família;

Atividades e Desdobramentos:

1. Cultura Maker e Integração STEAM
 - Estímulo à interdisciplinaridade e aprendizado integrado com Ciências, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática.
 - Utilização de problemas reais como ponto de partida para as aulas.
2. Modelagem e Animação (2D e 3D)
 - Introdução ao design digital e modelagem utilizando softwares intuitivos.
 - Criação de modelos em 2D e 3D para simulação de projetos.
 - Princípios básicos de animação e criação de narrativas digitais.
 - Integração com projetos de robóticas e outras atividades.
3. Eletrônica Básica e Componentes
 - Conceitos de eletricidade e circuitos elétricos simples.
 - Identificação e utilização de componentes eletrônicos (LEDs, resistores, sensores, etc.).
 - Construção de circuitos básicos em protoboards.
 - Segurança no manuseio e componentes eletrônicos.
4. Programação e Lógica
 - Introdução à lógica de programação por meio de blocos visuais (Scratch, PictoBlox).
 - Desenvolvimento do pensamento computacional.
 - Programação de placas controladoras (Arduino).
 - Controle de sensores, atuadores e outros componentes eletrônicos.
5. Robótica Educacional
 - Montagem de robôs a partir de kits e materiais diversos.
 - Programação para controle e automação dos robôs.
 - Exploração de desafios e competições de robótica.
 - Integração com projetos maker e abordagem STEAM;

6. Montagem e Automatização de Produtos

- Desenvolvimento de projetos maker com integração de eletrônica e programação.
- Integração de conceitos de eletrônica e programação para automatizar os produtos.
- Testes, prototipagem e melhoria contínua dos projetos.
- Apresentação dos projetos e compartilhamento das experiências.

Meta de Atendimento

2.900 Estudantes sendo:

- I – 400 vagas para atividades de 2 horas semanais, desenvolvidas em uma aula de 2 horas.
- II – 2500 vagas para atividades de 4 horas semanais, desenvolvidas em duas aulas de 2 horas.

Descrição da realidade

- **Áreas de atuação:**
 - Atividades pedagógicas complementares na área da Tecnologia;
 - Ações favorecedoras do desenvolvimento de habilidades socioemocionais, da convivência e do fortalecimento de vínculos.
- **Modalidade:** Presencial
- **Capacidade de cada turma:**
 - Mínimo: 15 estudantes
 - Máximo: 30 estudantes
- **Total da capacidade de estudantes:** 2.900
- **Local de realização:** As atividades complementares serão desenvolvidas nas unidades escolares da Rede de Ensino Municipal ou em outro local a ser designado pela Secretaria de Educação e Cidadania.
- **Duração das atividades:** 2 horas, 1 ou 2 vezes por semana, conforme solicitação da Secretaria de Educação e Cidadania.

Objetivos Gerais da parceria

- Desenvolver e implementar metodologia que inclua ferramentas e atividades complementares de tecnologia envolvendo Cultura Maker, Programação, “gamificação” e Robótica, por meio da abordagem STEAM, com estudantes do ensino fundamental - 1º ao 9º da Rede de Ensino Municipal em período contraturno às aulas regulares nas unidades escolares da rede de ensino municipal ou sob sua responsabilidade, conforme plano de trabalho.
- Adequar as atividades propostas às legislações pertinentes à infância e adolescência e à atuação da Secretaria de Educação e Cidadania, sobretudo ao novo Currículo da Rede de Ensino Municipal de São José dos Campos (embasado na Base Nacional Comum Curricular - BNCC homologada pelo MEC em 22/12/2017 e no Currículo Paulista de 06/08/2019), às legislações que norteiam a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB nº 9.394/1996); Currículo do Ensino Fundamental da Rede de Ensino Municipal (2021); Lei do Programa Educação 5.0 (nº 10.292/2021); Lei da Política Municipal de Educação Integral (nº 10.375/2021); Lei do Programa Escola Ativa (nº 10.378/2021).

Resultados a serem alcançados:

- Atendimento do número total de vagas previstas na parceria.
- Cumprimento do Plano de Trabalho proposto.
- Transparência nas ações pedagógicas e financeiras da OSC.
- Acesso à ciência e tecnologia destinadas ao desenvolvimento intelectual, social, físico, emocional e cultural do estudante.

Estrutura Física:

- As atividades complementares serão desenvolvidas nas unidades escolares da Rede de Ensino Municipal ou outro local a ser designado pela Secretaria de Educação e Cidadania, sob sua responsabilidade, em caso de impossibilidade de uso da unidade escolar em razão de caso fortuito ou força maior ou para melhor desenvolvimento das atividades.

Horário da execução do Projeto:

Escolas de Tempo Integral - ETI		
Horario de atendimento	Periodicidade	
	2 vezes por semana 2ª e 5ª feira OU 3ª e 6ª feira	1 vez por semana 4ª feira
08h as 10h - 1º ao 5º ano	14 turmas	7 turmas
15h20 as 17h20 - 1º ao 5º ano	2 turmas	1 turma
15h35 as 17h35 1º ao 5º ano	2 turmas	1 turma
15h as 17h - 6º ao 9º ano	13 turmas	1 turma

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL INTEGRAL - EMEFI		
Horario de atendimento	Periodicidade	
	2 vezes por semana 2ª e 5ª feira ou 3ª e 6ª feira	1 vez por semana 4ª feira
17h30 as 19h30 1º ao 5º ano	44 turmas	7 turmas
18h20 as 20h20 1º ao 5º ano	1 turma	
17h30 as 19h30 6º ao 9º ano	37 turmas	
17h45 as 19h45 6º ao 9º ano	2 turmas	1 turma
18h20 as 20h20 6º ao 9º ano	1 turma	

3. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO (META, ETAPA, ATIVIDADE)

Meta 1 – Desenvolver atividades de programação e robótica, envolvendo a Cultura Maker e metodologias ativas (abordagem STEAM), estimulando o desenvolvimento de projetos inovadores.	Período de Execução	
	Início	Término
	Abril/2025	Março/2026

Objetivos específicos da meta

Desenvolver a criatividade e a inovação tecnológica, estimulando os estudantes a buscarem soluções originais e práticas para desafios reais, conectados aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), por meio da construção de sistemas e modelos automatizados, utilizando a Cultura Maker, Programação e Robótica.

- Proporcionar aos estudantes situações que exijam a aplicação de raciocínio lógico para solucionar problemas técnicos, como o controle de sensores, montagem de circuitos e programação de sistemas automatizados.
- Fomentar o trabalho colaborativo entre os estudantes, onde eles dividam tarefas, assumam diferentes responsabilidades e aprendam a trabalhar em conjunto em atividades práticas.
- Promover a cidadania, conceitos de sustentabilidade e responsabilidade social, integrando teoria e prática relacionados a contribuição da tecnologia para o desenvolvimento sustentável.
- Desenvolver habilidades socioemocionais promovendo a comunicação, empatia, resiliência e trabalho em equipe, criando um ambiente onde os estudantes possam praticar a interação social e resolver conflitos.
- Introduzir a prática dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) permitindo que os estudantes aprendam de forma prática e aplicável a importância dos ODS específicos (7, 9, 11 e 12), na vida cotidiana e no desenvolvimento de soluções tecnológicas
- Fomentar a sustentabilidade através de projetos práticos desenvolvendo soluções sustentáveis utilizando recursos tecnológicos.
- Desenvolver a capacidade de aplicar conhecimentos interdisciplinares promovendo a integração de várias disciplinas (ciência, tecnologia, engenharia, arte e matemática – STEAM) em atividades que exigem habilidades interdisciplinares, como a modelagem e a programação.
- Capacitar os estudantes para inovação no campo da robótica e automação, incentivando a programação e o controle de sistemas automatizados.
- Criar soluções práticas para problemas da vida real.

Indicadores do cumprimento da meta
- Habilidades técnicas (programação, robótica) desenvolvida pelos estudantes; - Projetos realizados pelos estudantes envolvendo a abordagem STEAM;
Meios de verificação do cumprimento da meta
- Portfólio de atividades realizadas pelos estudantes; - Análise quantitativa e qualitativa das atividades desenvolvidas pelos estudantes; - Análise do cumprimento do Plano de Trabalho. - Acompanhamento do pleno funcionamento das atividades complementares durante o ano letivo, mediante os relatórios emitidos pela Instituição, por meio do instrumental “RELATÓRIO DE ATIVIDADES” e visitas in loco.
Metodologia a ser aplicada
A metodologia adotada será baseada nos princípios da Educação 5.0 e na abordagem STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), utilizando métodos ativos de aprendizagem, com foco em projetos práticos, colaborativos e interdisciplinares. O principal objetivo é permitir que os estudantes atuem como protagonistas do aprendizado, sendo desafiados a resolver problemas reais, relacionados aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). 1. Educação 5.0 e Metodologias Ativas Aprendizagem Centrada no Estudante: Os estudantes serão protagonistas, participando ativamente da criação, desenvolvimento e execução de projetos práticos. Os mediadores (orientadores) atuarão como facilitadores, oferecendo suporte no processo de construção do conhecimento. Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP): Os quatro projetos serão desenvolvidos em torno de problemas reais e complexos relacionados aos ODS, como o Sistema de Monitoramento de Qualidade do Ar (ODS 11) e o

Desenvolvimento de um Detector de Vazamento (ODS 9). Os estudantes trabalharão em grupos, incentivando o pensamento crítico e a colaboração.

- **Gamificação e Desafios Semanais:** Serão utilizados elementos de gamificação, como quizzes interativos no Kahoot, para aumentar o engajamento dos estudantes. Além disso, desafios semanais serão implementados, incentivando a aplicação criativa dos conhecimentos adquiridos.

2. STEAM – Integração Interdisciplinar

- **Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática:** As atividades práticas integrarão essas áreas, como a exploração de sensores e a análise de dados ambientais no Projeto de Sistema de Monitoramento da Qualidade do Ar (ODS 11), onde os estudantes trabalharão conceitos de ciências, tecnologia e matemática para compreender a qualidade do ar e seus impactos. No Projeto de Desenvolvimento de um Sistema de Irrigação Inteligente (ODS 12), serão aplicados conhecimentos de engenharia e sustentabilidade para criar um sistema automatizado de uso eficiente da água, estimulando o pensamento lógico e a resolução de problemas.
- **Integração de Disciplinas:** Cada projeto exigirá a aplicação de várias disciplinas de forma interdisciplinar, promovendo o desenvolvimento de habilidades técnicas, criatividade e pensamento crítico. A aprendizagem será prática e colaborativa, unindo ciência, matemática e tecnologia ao design e à inovação para solucionar desafios do cotidiano de forma sustentável.

3. Ciclo de Feedback e Reflexão

- **Autoavaliação e Avaliação por Pares:** Ao longo dos projetos, os estudantes serão incentivados a refletir sobre o seu progresso, por meio de autoavaliações e avaliações feitas pelos colegas, promovendo uma reflexão contínua.
- **Observação Contínua:** A observação do desenvolvimento dos estudantes ao longo das atividades práticas e a qualidade dos projetos desenvolvidos serão utilizadas como critérios de acompanhamento do progresso.

4. Utilização de Tecnologias e Ferramentas Educacionais

- **Pictoblox e Tinkercad:** Essas ferramentas serão utilizadas pelos estudantes para simular, programar e controlar os circuitos e sensores, como no controle de automação no Projeto de Detector de Vazamento (ODS 9), onde desenvolverão um sistema para identificar vazamentos em redes hidráulicas utilizando sensores e blocos modulares.
- **Blocos Modulares e Componentes Eletrônicos:** Os kits de materiais incluirão blocos modulares e componentes eletrônicos que possibilitarão a montagem e experimentação de cada projeto.
- Anotações em Diário de Bordo das experimentações, pesquisas e outras informações coletadas durante as oficinas.

5. Desafios Semanais e Experimentações Diárias

- **Experimentações Diárias:** Serão realizadas pequenas experimentações diariamente, como a análise da qualidade do ar em diferentes ambientes no Projeto de Sistema de Monitoramento da Qualidade do Ar (ODS 11), permitindo que os estudantes colem e interpretem dados de forma prática.
- **Desafios Semanais:** Esses desafios estimularão a criatividade e a inovação, como aprimorar a eficiência de um sistema automatizado no Projeto de Desenvolvimento de um Sistema de Irrigação Inteligente (ODS 12), explorando formas de otimizar o uso da água por meio de sensores e programação.

6. Diferenciação por Nível de Conhecimento (Ciclo I e Ciclo II)

Ciclo I (1º ao 5º ano): A abordagem terá o foco em atividades práticas e experimentações básicas, como a programação de sensores de qualidade do ar no Projeto de Monitoramento da Qualidade do Ar (ODS 11).

Ciclo II (6º ao 9º ano): Para este grupo, haverá maior ênfase em conceitos técnicos e autonomia, com atividades mais avançadas, como o desenvolvimento de sistemas automatizados de detecção no Projeto de Detector de Vazamento (ODS 9).

Essa metodologia fornecerá aos estudantes uma experiência de aprendizagem prática, conectada a desafios reais, incentivando o desenvolvimento de competências do século XXI e preparando-os para serem cidadãos ativos e conscientes em um mundo tecnológico e sustentável.

Habilidades Técnicas de Acordo com a BNCC

Anos Iniciais (1º ao 5º ano) - Projetos: Sistema de Monitoramento de Qualidade do Ar, Painel Solar Inteligente, Detector de Vazamento e Sistema de Irrigação Inteligente.

Habilidades BNCC relacionadas:

- (EF05CI01) Identificar diferentes materiais e suas propriedades no contexto dos projetos.
- (EF03CI07) Relacionar a utilização de recursos naturais com o impacto ambiental e o consumo consciente.
- (EF05MA17) Explorar medição de grandezas (massa, volume, temperatura) nos experimentos e prototipagens.
- (EF05LP05) Desenvolver relatórios simples sobre os experimentos e apresentar as soluções propostas.
- (EF05GE09) Compreender o impacto das tecnologias na qualidade de vida das populações.

Tópicos abordados:

- Introdução à programação por blocos (Pictoblox, Scratch).
- Montagem e programação de sensores básicos.
- Modelagem de protótipos simples para aplicações reais.
- Noções de sustentabilidade e eficiência energética.

Anos Finais (6º ao 9º ano) - Projetos: Sistema de Monitoramento de Qualidade do Ar, Painel Solar Inteligente, Detector de Vazamento e Sistema de Irrigação Inteligente.

Habilidades BNCC relacionadas:

- (EF09CI07) Analisar os impactos ambientais e sociais das tecnologias desenvolvidas.
- (EF07MA24) Aplicar conceitos matemáticos na medição e cálculo de fenômenos naturais.
- (EF09LP14) Apresentar soluções tecnológicas por meio de relatórios e discussões em grupo.
- (EF08GE12) Compreender a dinâmica dos sistemas naturais e suas relações com a inovação tecnológica.
- (EF09AR05) Desenvolver projetos criativos utilizando design digital e modelagem.

Tópicos abordados:

- Programação intermediária (Pictolox, Scratch, Tinkercad).
- Desenvolvimento de circuitos elétricos e eletrônicos.
- Robótica educacional aplicada a problemas reais.
- Modelagem 2D e 3D para prototipagem de soluções.
- Integração de sensores e atuadores para automação.

Nº	ETAPA /FASE	Início	Término
1.1	Projeto 1: Sistema de Monitoramento de Qualidade do Ar (ODS 11) • Criar um sistema para monitoramento da qualidade do ar em ambientes urbanos.	Abril/2025	Junho/2025
Item	Atividades		Prazo de execução
1.1.1	Fase 1: Fundamentos do Pictoblox, Scratch e Tinkercad: Revisão e Introdução. • Blocos, sprites e scripts.		Abril/2025

	• Programação simples para introduzir os participantes ao conceito de sensores e interatividade. • Atividades práticas de criação de programas simples no Scratch para explorar sensores e como programá-los. • Exploração de como o Scratch pode ser integrado ao sistema de monitoramento de qualidade do ar.	
1.1.2	Fase 2: Introdução e Pesquisa • Apresentação do conceito de qualidade do ar e sua importância para a saúde. • Pesquisa sobre sensores e sistemas de monitoramento da qualidade do ar. • Modelagem e Simulação digital do sistema de monitoramento da qualidade do ar (Pictoblox, Scratch e Tinkercad).	Maio/2025
1.1.3	Fase 3: Prototipagem e Montagem • Montagem de maquetes para demonstrar o funcionamento do sistema de monitoramento. • Instalação de sensores para medir poluentes e outras variáveis da qualidade do ar. • Programação dos sensores para coleta e armazenamento de dados sobre a qualidade do ar.	Maio/2025 e Junho/2025
1.1.4	Fase 4: Teste e Validação • Realizar testes do sistema de monitoramento nas maquetes, simulando condições reais. • Ajustar os sensores para garantir a precisão na medição dos parâmetros de qualidade do ar. • Implementar melhorias no armazenamento e processamento dos dados coletados.	Junho/2025

	- Validar o funcionamento geral do sistema, verificando se atende aos objetivos propostos. - Validar o funcionamento geral do sistema, verificando se atende aos objetivos propostos.		
Nº	ETAPA /FASE	Início	Término
1.2	Projeto 2: Desenvolvimento de um Painel Solar Inteligente (ODS 7) Desenvolver um painel solar inteligente com foco em otimização e eficiência energética.	Julho/2025	Setembro/2025
Item	Atividades		Prazo de execução
1.2.1	Fase 1: Introdução e Pesquisa - Introdução ao uso de energia solar e sua importância para a sustentabilidade e eficiência energética. - Pesquisa sobre o funcionamento de painéis solares e as tecnologias envolvidas na otimização da captação de energia. - Discussão sobre sistemas de monitoramento e controle inteligente para painéis solares. - Modelagem e Simulação digital de sistemas de painéis solares inteligentes (Pictoblox, Scratch e Tinkercad).		Julho/2025
1.2.2	Fase 2: Prototipagem e Montagem - Montagem de protótipos de painéis solares inteligentes, com sensores e módulos para monitoramento de desempenho. - Programação de circuitos inteligentes para ajuste automático da posição do painel em função da luz solar para responder de forma dinâmica à intensidade luminosa.		Agosto/2025

	• Testes de armazenamento de energia e otimização da geração de energia com base em dados coletados.		
1.2.3	Fase 3: Validação e Apresentação • Realização de testes práticos com o painel solar inteligente, verificando a geração de energia e o desempenho do sistema em diferentes condições de luz e clima. • Ajustes nos sensores, circuitos e controle para otimizar o desempenho e a eficiência. • Validação final do sistema com apresentação dos resultados em termos de eficiência energética, sustentabilidade e automação. • Debate sobre o futuro dos sistemas solares inteligentes e possíveis melhorias no design.	Setembro/2025	
Nº	ETAPA /FASE	Início	Término
1.3	Projeto 3: Desenvolvimento de um Detector de Vazamento (ODS 9) • Criar um sistema para detectar vazamentos em redes hidráulicas utilizando sensores e blocos modulares.	Outubro/2025	Dezembro/2025
Item	Atividades	Prazo de execução	
1.3.1	Fase 1: Introdução e Modelagem • Apresentação sobre infraestrutura e tecnologias utilizadas na detecção de vazamentos. • Pesquisa sobre sistemas de detecção de vazamentos e os componentes necessários, seus impactos e possíveis soluções tecnológicas. • Modelagem do protótipo do detector de vazamento utilizando sensores.	Outubro/2025	

	Modelagem e Simulação digital do sistema de detecção de vazamento em um ambiente controlado (Pictoblox, Scratch e Tinkercad).		
1.3.2	Fase 2: Prototipagem e Montagem - Montar o protótipo do detector de vazamento utilizando blocos modulares e componentes eletrônicos. - Implementar sistemas de monitoramento em tempo real, com alertas para detecção de vazamentos. - Realizar testes iniciais simulando diferentes cenários de vazamento para verificar o funcionamento básico do sistema. - Ajustar e calibrar os sensores para garantir que o sistema detecte vazamentos de forma eficiente e precisa.	Novembro/2025	
1.3.3	Fase 3: Validação e Aplicação - Executar testes práticos em condições simuladas de vazamento, verificando a eficácia do sistema de detecção. - Avaliar a sensibilidade dos sensores e a resposta do sistema, ajustando conforme necessário para otimizar a detecção de vazamentos. - Promover discussões com os estudantes sobre possíveis melhorias na detecção e formas de integrar o sistema de vazamento a uma rede inteligente para monitoramento remoto. - Aplicar as melhorias sugeridas e validar a eficácia do sistema final.	Dezembro/2025	
Nº	ETAPA /FASE	Início	Término
1.4	Projeto 4: Desenvolvimento de um Sistema de Irrigação Inteligente (ODS 12)	Fevereiro/26	Março/2026

	• Desenvolver um sistema de irrigação inteligente para otimização do uso da água em ambientes agrícolas ou urbanos.		
Item	Atividades	Prazo de execução	
1.4.1	Fase 1: Introdução e Modelagem • Introdução ao conceito de irrigação inteligente e sua importância na sustentabilidade e economia de água e cultivo sustentável. • Pesquisa sobre sensores de umidade, temperatura e tecnologias para otimização do uso da água em sistemas de irrigação, os desafios da agricultura moderna e como a tecnologia pode ajudar. • Modelagem e Simulação digital do sistema de irrigação inteligente, analisando diferentes cenários de uso e necessidades hídricas (Pictoblox, Scratch e Tinkercad).	Fevereiro/2026	
1.4.2	Fase 2: Prototipagem e Montagem • Montar a estrutura do sistema de irrigação inteligente, utilizando sensores de umidade e temperatura, válvulas controladas por circuitos eletrônicos. • Programar o sistema para automatizar a irrigação com base nos dados dos sensores, garantindo a quantidade exata de água necessária para as plantas. • Realizar testes iniciais para garantir o funcionamento básico do sistema, ajustando as configurações de irrigação conforme os dados de umidade e clima.	Fevereiro/2026 e Março/2026	
1.4.3	Fase 3: Validação e Aplicação • Realizar testes práticos do sistema em condições simuladas, verificando a eficiência na irrigação de diferentes tipos de solo e plantas, garantindo que a irrigação ocorra de forma automatizada.	Março/2026	

	• Avaliar a eficácia do sistema em economizar água e manter as plantas bem irrigadas. • Promover discussões com os estudantes sobre melhorias no sistema, focando em sustentabilidade, automação e eficiência do uso da água. • Aplicar os ajustes sugeridos e validar a eficiência final do sistema de irrigação inteligente.	
Meta 2 – Promover a inclusão e a equidade, garantindo que todos os estudantes tenham acesso às atividades de tecnologia.	Período de Execução	
	Início	Término
	Abril/2025	Março/2026
Objetivos específicos da meta		
• Garantir a inclusão e o acesso dos estudantes, especialmente os com deficiência e necessidades especiais educacionais, às atividades tecnológicas. • Capacitar os mediadores (orientadores) para o uso de metodologias inclusivas e adaptativas, promovendo um ambiente de aprendizado acessível. • Utilizar tecnologias assistivas e adaptativas para permitir que todos os estudantes participem das atividades de robótica, programação e Cultura Maker. • Promover a equidade no ensino, oferecendo as mesmas oportunidades de aprendizado para todos os estudantes, independentemente de suas necessidades específicas.		
Indicadores do cumprimento da meta		
• Lista de estudantes com deficiência matriculados nas atividades extracurriculares. • Lista de presença das formações realizadas. • Pesquisa de satisfação das formações.		
Meios de verificação do cumprimento da meta		
• Lista de estudantes com deficiência matriculados nas atividades extracurriculares: Verificação da adesão de estudantes com deficiência às atividades de tecnologia. • Lista de presença das formações realizadas: Acompanhamento da participação dos mediadores (orientadores) nas formações. • Pesquisa de satisfação das formações: Avaliação da qualidade das formações realizadas com os mediadores (orientadores).		

Metodologia a ser aplicada

A metodologia será centrada na inclusão, garantindo que todos os estudantes tenham acesso às atividades tecnológicas. Para isso, a estratégia será composta por três pilares principais:

Capacitação dos mediadores (orientadores):

- Formações sobre metodologias inclusivas e o uso de tecnologias assistivas para estudantes com deficiência.

Acessibilidade nas Atividades:

- Adaptação das atividades de robótica e programação para garantir a participação de todos os estudantes.

Monitoramento e Avaliação:

- Acompanhamento contínuo do desenvolvimento dos estudantes, com avaliações periódicas para ajustar as atividades e garantir que todos os estudantes tenham as mesmas oportunidades de aprendizado.

Nº	ETAPA /FASE	Início	Término
2.1	Levantamento de Necessidades e Inclusão	Abril/2025	Abril/2025
Item	Atividades		Prazo de execução
2.1.1	Levantamento das necessidades de adaptação dos estudantes com deficiência, planejamento de atividades inclusivas e formação inicial dos mediadores (orientadores).		Abril/2025 e Maio/2025
Nº	ETAPA /FASE	Início	Término
2.2	Capacitação Inicial dos Mediadores (Orientadores)	Maio/2025	Maio/2025
Item	Atividades		Prazo de execução

2.2.1	Formação de mediadores (orientadores) para a utilização de metodologias ativas de ensino, adaptadas aos projetos de robótica e programação.		Maio/2025
Nº	ETAPA /FASE	Início	Término
2.3	Implementação das Atividades Inclusivas	Maio/2025	Março/2026
Item	Atividades		Prazo de execução
2.3.1	Execução das atividades de robótica e programação com estudantes, assegurando que os estudantes com deficiência participem ativamente.		Maio/2025 a Março/2026
Nº	ETAPA /FASE	Início	Término
2.4	Avaliação e Ajustes	Maio/2025	Março/2026
Item	Atividades		Prazo de execução
2.4.1	Monitoramento contínuo da inclusão e ajustes nas atividades conforme necessário, garantindo que todos os estudantes tenham acesso igualitário às experiências tecnológicas.		Maio/2025 a Março/2026

Meta 3 - Garantir o monitoramento e controle das ações a serem executadas e a transparência das informações.	Período de Execução	
	Início	Término
	Abril/2025	Março/2026
Objetivos específicos da meta		
Assegurar que todas as ações e atividades planejadas sejam monitoradas e registradas adequadamente, facilitando a avaliação contínua do andamento e da eficácia dos processos.		

Indicadores do cumprimento da meta			
- Índice de cumprimento das atividades planejadas, conforme cronograma estabelecido. - Satisfação dos diferentes segmentos: funcionários, estudantes e família. - Site da OSC.			
Meios de verificação do cumprimento da meta			
- Análise qualitativa e quantitativa dos relatórios de acompanhamento e monitoramento. - Observação in loco pela Supervisão Técnica do trabalho realizado.			
Metodologia a ser aplicada			
- Elaboração de um plano de monitoramento detalhado com indicadores de desempenho. - Implementação de instrumentos de controle, como checklists e pautas de avaliação, para acompanhamento das ações executadas.			
Nº	ETAPA /FASE	Início	Término
3.1	Planejamento das ações de monitoramento e controle	Abril/2025	Março/2026
Item	Atividades		Prazo de execução
3.1.1	Planejar o processo de monitoramento das atividades do projeto, definindo indicadores de controle e transparência.		Abril/2025
3.1.2	Coletar e compilar dados de execução das atividades, registrando o andamento do projeto em relatórios periódicos.		Abril/2025 a Março/2026

Meta 4 - Oferecer educação de qualidade aos estudantes do ensino fundamental, com foco no desenvolvimento integral, formando mediadores (orientadores) qualificados para utilização dos recursos materiais e execução das atividades.	Período de Execução	
	Início	Término
	Abril/2025	Março/2026

Objetivos específicos da meta			
Garantir a formação continuada e específica, ampliando o repertório pedagógico dos nossos mediadores (orientadores), e principalmente atendendo a necessidade de capacitar os mediadores (orientadores) em cada projeto, antes de sua execução das atividades em sala, na temática Maker, Programação e Robótica.			
Indicadores do cumprimento da meta			
- Número de formação e capacitações realizadas. - Nível de satisfação das formações e capacitações realizadas.			
Meios de verificação do cumprimento da meta			
- Avaliação e análise da satisfação da formação. - Lista de presença nas formações e capacitações. - Evidências da Execução da Capacitação proposta.			
Metodologia a ser aplicada			
- Pesquisa de Satisfação dos HTPCs e Semana Pedagógica. - Relatório da Formação Executada.			
Nº	ETAPA /FASE	Início	Término
4.1	Garantir a capacitação dos mediadores (orientadores) para a implementação de atividades com foco nas metodologias ativas e no desenvolvimento dos projetos práticos (Tecnologia, Cultura Maker, Programação e Robótica).	Abril/2025	Março/2026
Item	Atividades		Prazo de execução
4.1.1	Formação dos mediadores (orientadores) sobre os recursos e materiais necessários para a execução das atividades, com foco nas metodologias ativas. O objetivo é aumentar o protagonismo dos estudantes na elaboração e execução dos projetos.		Abril/2025 a Março/2026

4.1.2	Capacitar os mediadores (orientadores) para estimular os estudantes a desenvolverem programas que utilizem sensores e componentes eletrônicos, além de modelar estruturas mecânicas e circuitos no contexto dos projetos.	Abril, Maio, Setembro e Outubro/2025
4.1.3	Apresentar estratégias para promover um ambiente de trabalho colaborativo entre os estudantes, visando a montagem de circuitos elétricos e sistemas mecânicos, com foco na integração e cooperação entre os participantes.	Maio, Junho, Novembro, Dezembro/2025
4.1.4	Atualização e nivelamento dos mediadores (orientadores) em Cultura Maker, Programação e Robótica, incluindo orientação pedagógica e foco no aprimoramento das habilidades socioemocionais dos estudantes.	Julho e Agosto/2025 e Janeiro/2026

Meta 5 - Fortalecer o desenvolvimento de competências socioemocionais.	Período de Execução	
	Início	Término
	Abril/2025	Março/2026
Objetivos específicos da meta		
Promover uma formação integral que contemple o desenvolvimento dos aspectos pessoais, sociais, cognitivos, físicos, culturais, dentre outros, pautada por valores de inclusão e protagonismo social (ser multidimensional).		
Indicadores do cumprimento da meta		
Índice de aproveitamento e desenvolvimento dos estudantes nas atividades complementares EIXO TECNOLOGIA, tendo como base conhecimentos, habilidade e atitudes (soft Skills) pré-definidos.		
Meios de verificação do cumprimento da meta		
- Análise qualitativa do controle de desenvolvimento nas atividades desenvolvidas e no desenvolvimento das competências socioemocionais. - Análise qualitativa dos relatórios de atividades emitidos pela OSC.		
Metodologia a ser aplicada		
- Pauta de observação para acompanhamento da evolução da criança/adolescente. - Elaboração de relatórios de atividades executadas		

Instrumentos: Pesquisa de satisfação da criança e Pesquisa de evolução da criança (semestralmente).			
Nº	ETAPA /FASE	Início	Término
5.1	Desenvolvimento de competências socioemocionais	Abril/2025	Março/2026
Item	Atividades		Prazo de execução
5.1.1	Planejar as atividades complementares do EIXO TECNOLOGIA propondo situações em que a convivência, o trabalho em grupo e a cooperação estejam presentes (semestral).		Abril e Julho/2025
5.1.2	Executar as atividades completares do EIXO TECNOLOGIA propondo situações em que a convivência, o trabalho em grupo e a cooperação estejam presentes (semestral).		Julho e Dezembro/2025
5.1.3	Aplicar acompanhamento de evolução da criança/adolescente por meio de instrumento de observação (semestral)		Julho e Dezembro/2025

4 – QUADRO DE RECURSOS HUMANOS

Nº	Nome	Escolaridade	Situação Funcional	Cargo	Carga HR Semanal	Qtd	Hora /Aula	Salário	HTPC / HTPI	Salário Total	Provisionamento de encargos trabalhistas						Custo Total Mensal	Custo Total (12 meses)
											INSS Patronal	PIS	Férias	Rescisão	13ª	FGTS		
1	Carlos Eduardo Arcanjo	Superior	PJ	Diretor	30h	1	-	R\$ 7.854,00		R\$ 7.854,00							R\$ 7.854,00	R\$ 94.248,00
2	a contratar	Ensino Médio Completo	PJ	Mediadores (Orientadores)	30h	4		R\$ 12.000,00	R\$ 1.600,00	R\$ 13.600,00							R\$ 19.040,00	R\$ 228.480,00
3	a contratar	Ensino Médio Completo	PJ	Mediadores (Orientadores)	24h	10	R\$ 25,00	R\$ 24.000,00	R\$ 4.000,00	R\$ 28.000,00							R\$ 39.200,00	R\$ 470.400,00
4	a contratar	Ensino Médio Completo	PJ	Mediadores (Orientadores)	14h	14		R\$ 19.600,00	R\$ 5.600,00	R\$ 25.200,00							R\$ 35.280,00	R\$ 423.360,00
5	a contratar	Ensino Médio Completo	PJ	Mediadores (Orientadores)	12h	27		R\$ 32.400,00	R\$ 10.800,00	R\$ 43.200,00							R\$ 60.480,00	R\$ 725.760,00
6	Willian Roberto	Superior	PJ	Coordenador	30h	1	-	R\$ 5.500,00		R\$ 5.500,00							R\$ 5.500,00	R\$ 66.000,00
7	Kelly Aparecida Meireles da Silva	Superior	PJ	Supervisor Pedagógico	30h	1	-	R\$ 4.400,00		R\$ 4.400,00							R\$ 4.400,00	R\$ 52.800,00
8	Claudineia de Fátima Rodrigues de Oliveira	Superior	PJ	Supervisor Técnico	30h	1	-	R\$ 4.400,00		R\$ 4.400,00							R\$ 4.400,00	R\$ 52.800,00
9	a contratar	Ensino Médio	PJ	Assistente Adm Financeiro	30h	1	-	R\$ 3.550,00		R\$ 3.550,00							R\$ 3.550,00	R\$ 42.600,00
10	a contratar	Ensino Médio	PJ	Auxiliar Adm	30h	1	-	R\$ 2.200,00		R\$ 2.200,00							R\$ 2.200,00	R\$ 26.400,00
				Total	30h	60	-	R\$ 115.904,00	R\$ 22.000,00	R\$ 137.904,00							R\$ 137.904,00	R\$ 1.654.848,00

¹ A carga horária compreende 4 horas/semana para fins formativos e de planejamento de atividades (Horário de Trabalho Coletivo e Horário de Trabalho Individual) para cada monitor/educador; período que será conduzido pela equipe técnico-pedagógica prevista no projeto.

² Estão contemplados 4 profissionais de 24 horas semanais a mais para fins de substituição e garantia de pleno desenvolvimento das atividades.

FUNÇÃO/CARGO	ESCOLARIDADE	COMPETÊNCIAS
Diretor	1) Graduação; 2) Experiência comprovada em Instituição/Serviço de natureza semelhante; 3) Experiência comprovada no atendimento à convivência e fortalecimento de vínculos.	A principal característica da função da Direção é a estratégica, com o objetivo e foco no papel institucional, representando a organização nos espaços e papéis solicitados e adequados, liderando equipe, definindo diretriz do projeto, conduzindo eventos, avaliando a execução do cronograma físico – financeiro, implementando atividades de treinamento, definindo estratégias operacionais, organização estrutural, ações institucionais, priorizando atividades, organizando a logística e analisando viabilidade das ações. Além disso, a Direção assume a responsabilidade técnica pelo projeto, incluindo a execução adequada do plano de trabalho, a elaboração de relatórios detalhados de execução e o contato direto e contínuo com o gestor de parceria, garantindo uma comunicação clara e eficiente.
Coordenador	1) Graduação; 2) Experiência comprovada em Instituição/serviço de natureza semelhante; 3) Experiência comprovada no atendimento à convivência e fortalecimento de vínculos.	A principal característica da função do Coordenador Técnico é garantir a execução do plano estratégico, tem um papel tático no projeto, colocando em prática as ações do Plano de Trabalho, fazendo refletir as diretrizes estratégicas, é elo entre a parceria estabelecida, liderando a equipe para o objetivo proposto, com foco na logística dos processos e no cumprimento das metas.
Supervisor Pedagógico	1) Graduação em Pedagogia; 2) Experiência comprovada em Instituição/serviço de natureza semelhante; 3) Experiência comprovada no atendimento à convivência e fortalecimento de vínculos.	A principal característica do Supervisor Pedagógico é garantir a elaboração, execução e avaliação das metas pedagógicas, como a formação dos mediadores (orientadores), bem como o HTPC\HTPI, a metodologia pedagógica do projeto, seus indicadores e relatórios.

5 - TRABALHO DE FORMAÇÃO CONTINUADA

Supervisor Técnico	1) Graduação completa; 2) Experiência avançada comprovada em Instituição/serviço de práticas pedagógicas em Experimentação Maker, Programação e Robótica.	A principal característica do Supervisor Técnico é garantir a funcionalidade dos materiais e equipamentos, dando todo o suporte necessário para viabilizar a execução pedagógica do projeto, fazendo manutenção necessária, troca de equipamentos e ajustes gerais, desta forma a atualização dos materiais e equipamentos, serão permanentes e constantes, quando necessário.	
Mediadores (Orientadores)	1) Ensino médio completo; 2) Experiência básica comprovada em Instituição/serviço de práticas pedagógicas em Experimentação Maker, Programação e Robótica.	A principal característica do mediador (orientador) é a Planejar, Organizar e Executar o Plano de Aula, conforme Proposta Pedagógica apresentada.	
Analista de RH	1) Ensino médio completo; 2) Experiência básica comprovada em serviços administrativos gerais	A principal característica do Analista de RH é a gestão de pessoas, focando no recrutamento, seleção, desenvolvimento e suporte aos colaboradores do Projeto. Este profissional é responsável por implementar políticas de RH, promover treinamentos e realizar avaliações de desempenho, garantindo o alinhamento às metas organizacionais. Oferece suporte contínuo à equipe, trabalhando em conjunto com o Assistente Administrativo, contador, jurídico, equipe de liderança e mediadores (orientadores) para assegurar o bem-estar e a eficiência do ambiente de trabalho.	
Auxiliar Administrativo	1) Ensino médio completo; 2) Experiência básica comprovada em serviços administrativos gerais	A principal característica do Auxiliar Administrativo é a elaboração de documentos e organização dos arquivos do Projeto, todo o suporte burocrático necessário para o bom andamento da dinâmica, com contador, jurídico, equipe de liderança e mediadores (orientadores).	
TEMÁTICA		PERIODICIDADE	CARGA HORÁRIA
Eixo Tecnologia		2 x Semana	4 horas/semanais
Eixo Tecnologia		1 x Semana	2 horas/semanais

6 - PLANO DE APLICAÇÃO DOS RECURSOS FINANCEIROS

Natureza da despesa / Especificação	Mês	TOTAL (12 Meses)
-------------------------------------	-----	------------------

Salários e encargos trabalhistas (salário, Termo de Rescisão, IRRF, INSS retido, retenções diversas) - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ 137.904,00	R\$ 1.654.848,00
Encargos patronais (PIS, FGTS, INSS patronal) - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ -	R\$ -
Provisionamento GRRF (multa rescisória) - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ -	R\$ -
13º Salário - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ -	R\$ -
1/3 de férias - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ -	R\$ -
Benefícios (Vale transporte, cesta básica, vale alimentação/refeição) - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ -	R\$ -
Despesas com estágio (Bolsa e contribuição CIEE) - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ -	R\$ -
Gêneros alimentícios - Para o cumprimento das metas: Natureza da despesa / Especificação - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ -	R\$ -
Serviços de terceiros (Contador, assessoria jurídica, segurança patrimonial, monitoramento de câmeras e alarmes, ponto eletrônico, entre outros serviços frequentes) - Para o cumprimento das metas: - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ 7.270,00	R\$ 87.240,00
Serviços diversos (medicina do trabalho, correios, manutenção predial, manutenção de equipamentos, manutenção de veículos, dedetização, limpeza caixa d'água, publicações, entre outros serviços esporádicos) - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ -	R\$ -
Material de consumo (pedagógico, escritório, papeleria, lsumos kits, entre outros) - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ 10.000,00	R\$ 120.000,00
Despesas diversas (uniformes, utensílios de cozinha, EPI's, entre outros) - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ 1.110,00	R\$ 13.320,00
Robótica Trilha de Aprendizagem - Projeto I, II, III e IV - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ 124.111,00	R\$ 1.489.332,00
Reserva Técnica Operacional Robótica Trilha de Aprendizagem - Projeto I, II, III e IV - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ -	R\$ -
Formação Mediadores (Orientadores). Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ 10.000,00	R\$ 120.000,00
Combustível - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ 1.800,00	R\$ 21.600,00
Locação de Automóvel - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ 3.000,00	R\$ 36.000,00
Locação de Imóvel - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ 3.000,00	R\$ 36.000,00
Água, Esgoto - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ 150,00	R\$ 1.800,00
Energia Elétrica - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ 300,00	R\$ 3.600,00
Telefone/Internet - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ 150,00	R\$ 1.800,00
	R\$ 298.795,00	R\$ 3.585.540,00
	TOTAL	R\$ 3.585.540,00

7 – CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO PARA 2025		
Nº	MESES	VALOR R\$
1	ABRIL (20 DIAS)	R\$ 199.196,67
2	MAIO	R\$ 298.795,00
3	JUNHO	R\$ 298.795,00
4	JULHO	R\$ 298.795,00
5	AGOSTO	R\$ 298.795,00
6	SETEMBRO	R\$ 298.795,00
7	OUTUBRO	R\$ 298.795,00
8	NOVEMBRO	R\$ 298.795,00
9	DEZEMBRO	R\$ 298.795,00
TOTAL PARA 2025		R\$ 2.589.556,67
CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO PARA 2026		
10	JANEIRO	R\$ 298.795,00
11	FEVEREIRO	R\$ 298.795,00
12	MARÇO	R\$ 298.795,00
–	ABRIL (10 DIAS)	R\$ 99.598,33
TOTAL PARA 2026		R\$ 995.983,33
TOTAL DO TERMO DE COLABORAÇÃO		R\$ 3.585.540,00

7.1 - Valor total do Termo de Colaboração

O valor previsto para 2025 será de R\$ 2.589.556,67 (Dois milhões, quinhentos e oitenta e nove mil, quinhentos e cinquenta e seis reais e sessenta e sete centavos).

O valor previsto para 2026 será de R\$ 995.983,33 (Novecentos e noventa e cinco mil, novecentos e oitenta e três reais e trinta e três centavos).

Cálculo da parcela:

Número de estudantes matriculados nas atividades com frequência uma vez por semana, totalizando 2 horas/relógio de atividades semanais = **A**

Número de estudantes matriculados nas atividades com frequência duas vezes por semana, totalizando 4 horas/relógio de atividades semanais = **B**

$$X = (\text{Per capita 1} \times A) + (\text{Per capita 2} \times B)$$

A= 400 estudantes

B= 2.500 estudantes

Per capita 1 = valor per capita para atividades com frequência uma vez por semana

Per capita 2 = valor per capita para atividades com frequência duas vezes por semana

$$X = (\text{Per capita 1} \times A) + (\text{Per capita 2} \times B)$$

Per capita 1 = R\$ 87,80

Per capita 2 = R\$ 105,47

A= 400 estudantes

B= 2.500 estudantes

$$X = (\text{Per capita 1} \times A) + (\text{Per capita 2} \times B)$$

$$X = (R\$87,80 \times 400) + (R\$105,47 \times 2.500)$$

$$X = R\$ 35.120,00 + R\$ 263.675,00 = \mathbf{R\$ 298.795,00}$$

Repassse mensal: **R\$ 298.795,00**

8 – DECLARAÇÃO

Na qualidade de representante legal da OSC, declaro, à Prefeitura de São José dos Campos - Secretaria de Educação e Cidadania, para os efeitos e sob as penas da lei, que inexistente qualquer débito em mora ou situação de inadimplência com o Tesouro ou qualquer órgão ou entidade da Administração Pública, que impeça a transferência de recursos oriundos de dotações consignadas nos orçamentos deste Poder, na forma deste PLANO DE TRABALHO.

São José dos Campos, 14 de fevereiro de 2025.



Diretor Executivo Institucional

Lucas Antonio Chequetto Silva

Encaminhamos este PLANO DE TRABALHO à Prefeitura de São José dos Campos - Secretaria de Educação e Cidadania, para apreciação e aprovação.

ANEXO 1 – CRONOGRAMA DE ENTREGA DOS COMPONENTES E SUAS RESPECTIVAS TRILHAS

Etapa	Descrição	Quant.	Projeto	Mês de entrega	Previsão de entrega
1	Kits de materiais incluindo blocos modulares e componentes eletrônicos para a criação de um sistema de monitoramento de qualidade do ar.	5 kits por turma	Projeto 1: Sistema de Coleta de Água (ODS 11)	Maio / 2025	Até o 5º dia útil
2	Kits de materiais incluindo blocos modulares e componentes eletrônicos para o desenvolvimento de uma painel solar inteligente.	5 kits por turma	Projeto 2: Estação de Energia Solar (ODS 7)	Julho / 2025	Até o 5º dia útil
3	Kits de materiais incluindo blocos modulares e componentes eletrônicos para o desenvolvimento de um detector de vazamento.	5 kits por turma	Projeto 3: Transporte de Carga (ODS 9)	Setembro / 2025	Até o 5º dia útil
4	Kits de materiais incluindo blocos modulares e componentes para a criação de um sistema de irrigação inteligente.	5 kits por turma	Projeto 4: Transporte de Carga (ODS 12)	Fevereiro	Até o 5º dia útil