

PLANO DE TRABALHO

TC nº05/2025 – Atividades complementares de Tecnologia em contraturno escolar

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 São José dos Campos	UF SP	CEP 12.245-750	Tel. (12) 97409-6065
Conta Corrente 132.768-2	Banco Banco do Brasil	Agência 0175-9	Praça de Pagamento São José dos Campos
1.1 Responsáveis pela OSC			
Presidente			
Nome Lucas Antonio Chequetto Silva	CPF 337.602.168-62	RG 47.989.628-8	
Endereço Rua dos Operários - Nº 270 – Centro			
Cidade Taubaté	UF SP	CEP 12.020-340	
Tesoureiro			
Nome Lucas Antonio Chequetto Silva	CPF 337.602.168-62	RG 47.989.628-8	
Endereço Rua dos Operários - Nº 270 – Centro			
Cidade Taubaté	UF SP	CEP 12.020-340	

Responsável Técnico pelo Projeto		
Nome Carlos Eduardo Arcanjo	CPF 213.931.278-35	RG 34.554.667 - SSP/SP
Endereço Rua Esperança, 227, ap. 701, Vila Adyanna		
Cidade São José dos Campos	UF SP	CEP 12.243-700
Histórico da Organização da Sociedade Civil		
O Instituto Letras Iguais nasceu com o compromisso de promover educação inclusiva, equitativa e inovadora, desenvolvendo projetos que fortalecem vínculos, ampliam oportunidades de aprendizagem e asseguram atendimento integral aos estudantes da rede pública. Sua atuação está fundamentada em valores como colaboração, ética, transparência, respeito às diversidades e compromisso social, garantindo atendimento educacional qualificado com foco no desenvolvimento integral dos estudantes. Ao longo dos anos, o Instituto ampliou significativamente sua presença regional, implementando projetos educacionais em diferentes municípios do Vale do Paraíba, incluindo atividades complementares em contraturno, ações de tecnologia, oficinas de robótica, cultura maker, acompanhamento pedagógico, formação de profissionais, atendimento inclusivo e suporte especializado às unidades escolares. Essas iniciativas contribuem para a permanência, aprendizagem significativa, fortalecimento socioemocional, inclusão plena e participação comunitária. Em São José dos Campos, o Instituto Letras Iguais executa o Projeto Complementar de Tecnologia, atendendo turmas em contraturno e unidades em período integral, com atividades estruturadas em Programação, Robótica Educacional, Cultura Maker, STEAM, prototipagem, experiências investigativas e desenvolvimento socioemocional. O projeto envolve formação de mediadores, acompanhamento pedagógico contínuo, portfólios, relatórios, monitoramento e avaliação sistemática da aprendizagem, garantindo inovação, permanência escolar e protagonismo estudantil. Trata-se da iniciativa de maior relevância e impacto para a rede municipal, com resultados comprovados e continuidade consolidada. Além das ações de Tecnologia, o Instituto desenvolve outros serviços educacionais na região, incluindo atividades de contraturno, oficinas pedagógicas, atendimento inclusivo, acompanhamento individualizado, apoio escolar, ações de tempo integral e suporte especializado a estudantes com deficiência, tanto em São José dos Campos quanto em outras redes municipais da região, sempre em articulação com as unidades escolares, famílias e equipes pedagógicas. Essas ações reforçam a capacidade técnica, operacional		

e metodológica do Instituto, fortalecendo a permanência, a inclusão e a aprendizagem dos estudantes.

Com base nessa experiência consolidada, o Instituto Letras Iguais reafirma sua capacidade de continuidade e renovação do Projeto Complementar de Tecnologia em São José dos Campos, garantindo consistência pedagógica, domínio metodológico, eficiência operacional, formação qualificada dos profissionais envolvidos e resultados educacionais significativos para os estudantes atendidos.

O Instituto investe permanentemente na formação e no acompanhamento técnico de seus profissionais, promovendo capacitações contínuas, orientação pedagógica, avaliação sistemática, monitoramento da execução e aperfeiçoamento metodológico, assegurando que as intervenções educacionais sejam responsáveis, transparentes, eficientes e alinhadas às demandas contemporâneas da educação pública.

Por meio dessas ações, o Instituto Letras Iguais reafirma seu compromisso com a educação pública, inclusão social, responsabilidade formativa e inovação pedagógica, consolidando-se como uma organização referência na gestão de projetos educacionais que fortalecem a aprendizagem, o desenvolvimento integral e a participação cidadã de crianças e jovens da rede municipal.

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.	Abril/2026	Março/2027
Identificação do Objeto: Desenvolvimento de atividades complementares de Tecnologia, envolvendo Cultura Maker, Programação e Robótica, com foco em projetos sequenciais na temática da aviação e mobilidade aérea (AeroBalance, AirFlow Lab, e-VTOL School e Smart Hangar), em contraturno escolar. As atividades serão pautadas pela abordagem STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) e pela Educação 5.0, articulando pesquisa, prototipagem, programação visual e apresentação de protótipos funcionais. O projeto visa estimular o pensamento computacional, a criatividade, a resolução de problemas e a integração		

interdisciplinar, por meio da construção de plataformas de estabilidade de voo, túneis de vento educacionais, drones educacionais e hangares automatizados, conectando os conteúdos às demandas contemporâneas de ciência, tecnologia e sustentabilidade.

Público-alvo:**Beneficiados diretos:**

Estudantes do Ensino Fundamental I e II da rede municipal de São José dos Campos, do 1.º ao 9.º ano, atendidos em contraturno, organizados em turmas de Tecnologia, Cultura Maker, Programação e Robótica.

Beneficiados indiretos:

Profissionais da Secretaria de Educação e Cidadania, equipes gestoras das escolas, mediadores (orientadores), famílias dos estudantes e comunidade escolar em geral, que se beneficiam dos resultados pedagógicos, das apresentações de projetos e do fortalecimento de vínculos promovidos pelas atividades.

Meta de Atendimento:

Atender **2.900 estudantes do Ensino Fundamental da rede municipal**, matriculados no contraturno escolar, distribuídos da seguinte forma:

I – 400 vagas destinadas a atividades de **2 horas semanais**, realizadas em **uma aula semanal de 2 horas**.

II – 2.500 vagas destinadas a atividades de **4 horas semanais**, realizadas em **duas aulas semanais de 2 horas cada**.

A participação dos estudantes será organizada por turmas, respeitando a capacidade operacional das unidades atendidas e o planejamento pedagógico adotado pela Secretaria de Educação e Cidadania.

Critérios de Seleção:

- A seleção dos estudantes para participação nas atividades complementares de Tecnologia será realizada pelas unidades escolares em articulação com a Secretaria de Educação e Cidadania, observando os seguintes critérios:
- Estudantes regularmente matriculados na rede municipal, com disponibilidade para participação no contraturno escolar.

- Prioridade para estudantes com maior interesse e motivação pelo eixo de Tecnologia, Programação, Robótica e Cultura Maker, a partir da indicação da equipe gestora e/ou docente.
- Prioridade para estudantes em situação de vulnerabilidade social, quando indicado pela unidade escolar ou pela equipe pedagógica.
- Garantia de inclusão de estudantes com deficiência, assegurando atendimento equitativo, suporte pedagógico e condições adequadas de participação.
- Respeito ao limite de vagas disponíveis por unidade, conforme capacidade operacional, infraestrutura física, organização das turmas e disponibilidade no contraturno escolar. Possibilidade de matrícula contínua, permitindo substituições, novas inserções e remanejamento interno durante o período de execução, desde que não ultrapasse o quantitativo total previsto da Meta de Atendimento.
- Participação condicionada à frequência regular, acompanhada mensalmente pela unidade escolar e pela equipe responsável pela execução pedagógica das atividades. Escolas que funcionam em período integral:
- Do universo de 50 escolas atendidas, 10 funcionarão em período integral, nas quais a participação dos estudantes será obrigatória, integrando a rotina pedagógica diária da unidade, sem necessidade de processo seletivo ou oferta de vagas adicionais.

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.

São 50 unidades escolares atendidas, organizadas em modelos distintos de funcionamento, incluindo 10 escolas em período integral, onde as atividades complementares de Tecnologia fazem parte da rotina pedagógica, garantindo participação obrigatória dos estudantes. Nas demais unidades, as atividades ocorrem no contraturno, com adesão mediante seleção interna e controle da frequência, respeitando a capacidade operacional de cada escola.

Objetivo Geral 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.

Horário da execução do Projeto:

PERIODICIDADE	DIA DA SEMANA	HORÁRIO	TURMAS
1 X POR SEMANA	4ª feira	17h30 às 19h30	12
	6ª feira	8h às 10h	2
		15h às 17h	1
		15h20 às 17h20	1
		15h35 às 17h35	1
		17h30 às 19h30	2
		17h45 às 19h45	1
2 X POR SEMANA	2ª e 4ª feira	8h às 10h	7
		15h às 17h	7
		15h20 às 17h20	1
		15h35 às 17h35	1
		17h30 às 19h30	28
		17h45 às 19h45	1
	3ª e 5ª feira	8h às 10h	6
		15h às 17h	5
		15h20 às 17h20	1
		15h35 às 17h35	1
		17h30 às 19h30	44
		17h45 às 19h45	1
		18h20 às 20h20	1
	2ª e 5ª feira	17h30 às 19h30	10
	2ª e 5ª feira	18h20 às 20h20	1
TOTAL			135

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/2026	Março/2027
Objetivos específicos da meta		
- Desenvolver competências tecnológicas, cognitivas, criativas e socioemocionais por meio de atividades práticas de programação, automação e robótica educacional, utilizando blocos visuais, sensores e componentes eletrônicos. - Promover a aprendizagem baseada em projetos (ABP) com foco na resolução de problemas reais e no desenvolvimento de soluções inovadoras relacionadas ao tema “Entre o Ar e o Movimento”, organizadas em quatro experiências sequenciais: Plataforma de Estabilidade de Voo, Túnel de Vento Educacional, Drone Educacional Autônomo e Hangar Inteligente STEAM. - Estimular o pensamento científico, o raciocínio lógico, o trabalho em equipe, a experimentação e a capacidade de investigação, por meio de pesquisa norteadora, análises comparativas, experimentações e registro contínuo do processo de aprendizagem. - Desenvolver prototipagem conceitual e funcional utilizando programação visual (Pictoblox ou ferramentas similares), modelagem, testes, automação e simulações, aplicando sensores, atuadores e algoritmos básicos embedded. - Integrar conhecimentos das áreas de Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática (STEAM) em atividades interdisciplinares, explorando conceitos de mecânica, dinâmica de fluidos, força, equilíbrio, energia, eletrônica básica, design e automação. - Fortalecer o protagonismo dos estudantes e o trabalho colaborativo, estimulando tomada de decisão, criatividade, comunicação, reflexão, autoavaliação e o compartilhamento de hipóteses, resultados e aprimoramentos ao longo do		

processo.

- Estimular a produção de registros no diário de bordo como instrumento pedagógico para organização de ideias, levantamento de hipóteses, experimentações, análises e registro das aprendizagens.

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 metodologia adotada será fundamentada na Educação 5.0, promovendo aprendizagem ativa, colaborativa e interdisciplinar por meio de projetos práticos de tecnologia, programação e cultura maker. O foco é que os estudantes atuem como protagonistas do próprio processo de aprendizagem, sendo desafiados a investigar, experimentar, resolver problemas e registrar suas descobertas.

As atividades serão organizadas a partir da abordagem STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), integrando conceitos de forma contextualizada ao desenvolvimento de protótipos e experimentos.

No âmbito desta Meta, serão desenvolvidos quatro projetos sequenciais, dentro do tema “Entre o ar e o movimento”, com a seguinte organização:

- Projeto 1 – Nivelamento e Construção do Hangar Inteligente – Sistema Integrado de monitoramento e controle
Período: abril a julho de 2026
- Projeto 2 – Plataforma de Estabilidade FlightControl (FC)
Período: julho a setembro de 2026
- Projeto 3 – e-VTOL School – Drone Educacional
Período: Outubro a Dezembro de 2026

- Projeto 4 – AirFlow Lab – Túnel do Vento Educacional

Período: fevereiro a abril de 2027

1. Organização das Atividades

Os projetos serão desenvolvidos em etapas, garantindo que os estudantes passem por todo o processo de investigação, criação e experimentação:

I- Pesquisa norteadora

Levantamento de informações sobre os temas de cada projeto (estabilidade de voo, aerodinâmica, mobilidade aérea, automação de hangares), leitura orientada, análise de fenômenos, discussão em grupo e formulação de hipóteses.

li- Modelagem conceitual (no Pictoblox ou softwares educacionais similares)

Representação das ideias e do funcionamento esperado do protótipo, organização lógica das rotinas, simulação simples de comportamentos e planejamento das ações que serão programadas e testadas.

lii- Construção e montagem do protótipo

Montagem guiada com blocos modulares e componentes eletrônicos do kit, instalação de sensores e atuadores, organização estrutural, ajustes físicos e observação do comportamento do protótipo em funcionamento.

IV- Programação visual (Pictoblox)

Programação por blocos para leitura de sensores, acionamento de motores, servomotores e LEDs, controle de rotinas e ajustes na lógica, de acordo com os resultados obtidos nas experimentações.

V- Testes, experimentações e ajustes

Realização de ensaios diários ou semanais, comparação entre hipóteses e resultados, repetição de testes, identificação de falhas, correções e aperfeiçoamento gradativo do protótipo.

Nos projetos envolvendo robótica educacional, especialmente no Drone Educacional, as funcionalidades serão trabalhadas de forma progressiva. Os estudantes poderão propor, simular e aperfeiçoar comandos, sensores e interações a partir das hipóteses levantadas nas pesquisas e modelagens iniciais, fortalecendo criatividade, pensamento lógico e resolução de problemas.

Cada funcionalidade poderá ter finalidade pedagógica distinta, estimulando diferentes

aplicações práticas, tais como:

- drones para irrigação inteligente, com acionamento automatizado por sensores;
- drones para mapeamento de áreas, utilizando rotas programadas;
- drones para registro audiovisual, como filmagem ou fotografia aérea;
- drones para entregas de pequenos objetos, com acionamento de compartimentos;
- drones com funções de monitoramento, como reconhecimento de temperatura, luminosidade ou qualidade do ar;
- drones para demonstrações experimentais, comparando eficiência de voo, estabilidade ou sustentação.

Ao longo do processo, cada grupo poderá testar diferentes funcionalidades, registrar resultados e consolidar aprendizagens no diário de bordo, podendo inclusive aperfeiçoar soluções coletivas entre turmas, estimulando uma cultura maker colaborativa e interdisciplinar.

2. Metodologias Ativas

Serão utilizadas metodologias ativas, com destaque para:

- Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), tendo os quatro projetos como eixo estruturante da proposta;
- Pesquisas orientadas e resolução de problemas, a partir de situações concretas trabalhadas em cada protótipo;
- Experimentações diárias e desafios semanais, que incentivam a criatividade, a persistência e o aperfeiçoamento das soluções;
- Registros reflexivos no diário de bordo, favorecendo autoavaliação e análise do próprio percurso;
- Trabalho em grupo e cooperação, com divisão de tarefas, diálogo e tomada de decisão coletiva.

3. Integração STEAM

As atividades integrarão conteúdos de:

- Ciências: estudo de movimento, forças, estabilidade, fluxo de ar, energia, sensores e ambiente;
- Tecnologia: uso de programação por blocos, automação simples, leitura de

sensores e atuação sobre o protótipo;

- Engenharia: montagem, encaixes, equilíbrio, ajustes construtivos, organização funcional dos protótipos;
- Matemática: medições, comparação de grandezas, registro de dados, leitura de tabelas e gráficos simples;
- Artes/Design: desenho dos protótipos, esquemas, identificação visual e organização das soluções construídas.

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

Ciclo I (1º ao 5º ano):

As atividades terão foco em experimentações mais simples, observação de fenômenos, montagem guiada, uso de programação visual em nível básico, registros com desenhos, frases curtas e tabelas iniciais.

Ciclo II (6º ao 9º ano):

As atividades terão maior aprofundamento conceitual e técnico, com análise de dados, uso de sensores adicionais, rotinas de programação um pouco mais complexas, registros mais detalhados e maior autonomia na montagem e nos ajustes.

5. Tecnologias Educacionais

Serão utilizadas ferramentas de uso educacional já consolidadas no projeto de tecnologia:

- Pictoblox como principal ambiente de programação visual e modelagem lógica;
- Scratch e Tinkercad, quando necessário para apoiar a compreensão de conceitos e simulações simples;
- kits modulares, sensores e atuadores educacionais, próprios para atividades pedagógicas.

6. Gestão e reposição de materiais

Para garantir a continuidade das atividades pedagógicas e o adequado funcionamento dos protótipos e experimentações, a contratada será responsável pela manutenção e conservação dos materiais, kits, sensores, atuadores e demais componentes utilizados nas atividades. Sempre que identificado defeito, dano ou comprometimento do funcionamento dos equipamentos ou insumos, a contratada deverá realizar a substituição ou reposição dos materiais necessários, assegurando que a execução das atividades previstas no Plano de Trabalho não seja prejudicada.

7. Habilidades e Competências da BNCC Relacionadas ao Projeto

A proposta desenvolve competências gerais e habilidades específicas da BNCC, contemplando Educação Inclusiva, Cultura Digital e metodologias ativas voltadas para Programação, Robótica e Cultura Maker, aplicadas nos quatro projetos do período.

I. Competências Gerais (BNCC) – Inclusivas e Transversais

Estas competências se aplicam a todos os projetos e reforçam práticas colaborativas e acessíveis para estudantes do Fundamental I e II.

CG1 – Conhecimento

Compreender fenômenos científicos, princípios tecnológicos e estruturas lógicas de programação aplicadas aos quatro projetos (AeroBalance, Túnel de Vento, Drone Educacional e Hangar Inteligente).

CG2 – Pensamento Científico, Crítico e Criativo

Pensamento científico, crítico e criativo, com investigação, experimentação, prototipagem e solução de problemas;

CG3 – Repertório Cultural

Argumentação, por meio da defesa de hipóteses, justificativas técnicas e análises colaborativas;

CG4 – Comunicação

Expressar ideias por meio de registros, relatórios, vídeos, programação visual, desenhos técnicos e apresentações.

CG5 – Cultura Digital

Cultura digital e pensamento computacional, utilizando programação, simulação, automação e robótica educacional;

CG6 – Trabalho e Projeto de Vida

Trabalho e projeto de vida, estimulando trabalho em equipe, liderança, cooperação e tomada de decisões;

CG7 – Argumentação

Responsabilidade e cidadania, com uso ético de tecnologias, registro reflexivo e foco em sustentabilidade socioambiental.

CG8 – Autoconhecimento e Autocuidado

Participar respeitando limites individuais e aproveitando oportunidades de atuação diferenciada nas etapas dos projetos.

CG9 – Empatia e Cooperação

Trabalhar em grupos diversos, assumindo funções acessíveis: registro, observação, testes, montagem, operação de simulação, organização dos dados, entre outras.

CG10 – Responsabilidade e Cidadania

Usar tecnologias — especialmente drones — de forma ética, segura e responsável, considerando impactos sociais e ambientais.

Nos anos iniciais, são trabalhadas habilidades relacionadas à observação de fenômenos, registro de experimentos, interpretação de informações simples e uso introdutório de recursos digitais e de programação por blocos.

Nos anos finais, são aprofundadas habilidades ligadas à análise de dados, compreensão de sistemas tecnológicos, automação, raciocínio lógico, comunicação de resultados e registro mais estruturado dos processos de investigação.

II. Habilidades Específicas da BNCC (Fundamental I e II)

Todas as habilidades enviadas pela coordenação estão incorporadas:

Tecnologias Digitais / Computação

- EF02CO03 – Utilizar recursos digitais em atividades de aprendizagem.
- EF15CO07 – Criar soluções com apoio de tecnologias digitais, com participação colaborativa e inclusão de todos os colegas.
- EF15CO08 – Utilizar tecnologias digitais para registro, coleta e organização de informações, considerando acessibilidade.

Pensamento Computacional / Matemática

- EF03MA07 – Identificar padrões e sequências, fundamentais para programação e

análises de sensores.

Ciências da Natureza

- EF02CI06 – Reconhecer atuação de forças no movimento.
- EF05CI07 – Investigar propriedades do ar, energia e movimento (Túnel e AeroBalance).
- EF06CI09 – Analisar fenômenos físicos envolvidos em velocidade, estabilidade e equilíbrio.

Geografia (Fundamental II)

- EF08GE13 – Analisar impactos sociais do uso de novas tecnologias, como drones para mapeamento, irrigação, filmagem, fotografia e entregas.

Artes (Fundamental II)

- EF15AR18 – Criar soluções visuais ou sonoras acessíveis, valorizando diferentes formas de comunicação (Hangar Inteligente).

III - Aplicações das Habilidades nos Quatro Projetos

Projeto 1 – AeroBalance

Envolve estabilidade, equilíbrio, leitura de sensores (MPU), gráficos e ajustes de programação.

Favorece: EF02CI06, EF06CI09, EF03MA07, EF15CO07, EF15CO08.

Projeto 2 – Túnel de Vento Educacional

Explora aerodinâmica, sustentação e arrasto com experiências práticas.

Favorece: EF05CI07, EF02CI06, EF15CO08, EF03MA07.

Projeto 3 – Drone Educacional (Simulação + Construção em Fases)

Planejamento de rotas, lógica de voo, funcionalidades criadas pelos alunos (irrigação, mapeamento, fotografia, filmagem, entregas).

Favorece: EF15CO07, EF15CO08, EF08GE13, EF05CI07.

Projeto 4 – Hangar Inteligente de Drones

Construção acessível de maquetes, automações, comandos simples e iluminação.

Favorece: EF15AR18, EF15CO07, EF15CO08.

IV. Eixo da Inclusão

O Plano prevê participação plena e acessível, garantindo:

- Distribuição de funções adequadas às necessidades dos estudantes (observação, simulação, programação, registro, montagem assistida).
- Acesso às tecnologias digitais com suporte pedagógico.
- Adaptação de etapas para estudantes com mobilidade reduzida, TDAH, TEA, DI e outras NEE.
- Ênfase em comunicação acessível e múltiplas formas de expressão.
- Trabalho colaborativo contínuo (CG9) e tomada de decisões compartilhadas (CG10).

Nº	ETAPA /FASE	Início	Término
1.1	Projeto 1: Nivelamento e Construção do Hangar Inteligente – Sistema Integrado de monitoramento e controle	Abril/2026	Julho/2026
Item	Atividades	Prazo de execução	
1.1.1	Nivelamento e organização dos conhecimentos em programação, robótica e Cultura Maker, com revisão de conceitos de lógica, pensamento computacional e funcionamento dos kits educacionais utilizados nas atividades.	Abril/2026 e Maio/2026	
1.1.2	Exploração das ferramentas digitais utilizadas nas atividades, especialmente o Pictoblox, com exercícios de programação visual, sequências lógicas e interação com sensores e dispositivos.	Maio/2026	
1.1.3	Introdução ao projeto de construção do Hangar Educacional, com pesquisa orientada sobre hangares, organização de aeronaves, automação e funcionamento de estruturas utilizadas em ambientes aeronáuticos.	Junho/2026	
1.1.4	Montagem da estrutura do Hangar Educacional, utilizando blocos modulares e materiais disponíveis, permitindo experimentação prática e organização estrutural do protótipo.	Junho/2026	
1.1.5	Testes, experimentações, comparações de hipóteses e ajustes progressivos, com acompanhamento do mediador ao longo das oficinas.	Julho/2026	

Nº	ETAPA /FASE	Início	Término
1.2	Projeto 2: Plataforma de Estabilidade - FlightControl (FC)	Julho/2026	Set/2026
Item	Atividades	Prazo de execução	
1.2.1	Pontapé inicial, introdução e pesquisa norteadora sobre estabilidade de voo, leitura orientada, formulação de hipóteses e análise de fenômenos com apoio do mediador	Julho/2026	
1.2.2	Modelagem conceitual no Pictoblox ou software similar, para simulação do comportamento e planejamento do protótipo.	Agosto/2026	
1.2.3	Programação visual no Pictoblox para controle do ventilador, leitura de sensores, variação de velocidade e integração entre a lógica do modelo e os experimentos.	Agosto/2026	
1.2.4	Montagem guiada do protótipo do túnel educacional com blocos modulares, estrutura transparente, ventilação e modelos de teste elaborados pelos estudantes.	Setembro/2026	
1.2.5	Experimentações, comparações de hipóteses e ajustes progressivos, com acompanhamento do mediador ao longo das oficinas.	Setembro/2026	
Nº	ETAPA /FASE	Início	Término
1.3	Projeto 3: e-VTOL School – Drone Educacional	Out /2026	Dez /2026
Item	Atividades	Prazo de execução	
1.3.1	Pontapé inicial, introdução e pesquisa norteadora princípios de empuxo, aerodinâmica, estabilidade, sensores embarcados e comportamento modular formulação de hipóteses e análise de fenômenos com apoio do mediador.	Outubro2026	
1.3.2	Modelagem funcional no Pictoblox ou software similar, com simulação lógica do comportamento esperado, organização das rotinas iniciais, planejamento dos módulos, posicionamento dos sensores e definição pedagógica da estrutura.	Outubro/2026	
1.3.3	Montagem física modular do protótipo, com blocos estruturais, motores didáticos, pontos de fixação, distribuição dos componentes, posicionamento dos sensores, experimentação inicial em bancada e comparação entre alternativas de configuração.	Novembro/2026	
1.3.4	Programação visual no Pictoblox para controle automatizado, leitura dos sensores, indicadores luminosos, lógica condicional, análise de proximidade, resposta a variações ambientais e integração entre os módulos físicos e as simulações.	Novembro/2026	

1.3.5	Experimentações, comparações de hipóteses e análise pedagógica dos resultados, reorganização modular, ajustes na lógica programada, validação funcional, registro em diário de bordo e comparação entre hipóteses, observações e melhorias implementadas	Dezembro/2026	
Nº	ETAPA /FASE	Início	Término
1.4	Projeto 4: AirFlow Lab – Túnel de Vento Educacional	Fev/2027	Abril/2027
Item	Atividades	Prazo de execução	
1.4.1	Nivelamento dos estudantes quanto aos conceitos básicos de programação, lógica computacional e uso das ferramentas digitais (Pictoblox ou similares), além de apresentação da temática do projeto e contextualização sobre estabilidade de voo.	Fevereiro/2027	
1.4.2	Pontapé inicial, introdução e pesquisa norteadora sobre aerodinâmica, fluxo de ar, sustentação e arrasto, com análise de fenômenos, leituras orientadas e levantamento de hipóteses.	Marco/2027	
1.4.3	Modelagem funcional e conceitual do hangar (desenho, posicionamento de sensores, definição do fluxo de automação).	Março//2027	
1.4.4	Montagem física modular do protótipo, com blocos estruturais, motores didáticos, pontos de fixação, distribuição dos componentes, posicionamento dos sensores, experimentação inicial em bancada e comparação entre alternativas de configuração.	Março/2027	
1.4.5	Programação visual no Pictoblox para controle automatizado, leitura dos sensores, indicadores luminosos, lógica condicional, análise de proximidade, resposta a variações ambientais e integração entre os módulos físicos e as simulações.	Abril/2027	
1.4.6	Experimentações, comparações de hipóteses e análise pedagógica dos resultados, reorganização modular, ajustes na lógica programada, validação funcional, registro em diário de bordo e comparação entre hipóteses, observações e melhorias implementadas	Abril/2027	

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/2026	Março/2027
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 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/ 2026	Maio/ 2026
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/2026, Maio/2026, Junho/2026 e Janeiro/2027	
2.1.2	Inclusão de um auxiliar (monitor) de apoio para acompanhamento das turmas do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, com a finalidade de oferecer suporte pedagógico ao mediador (orientador), auxiliar na organização das atividades, orientar os estudantes durante as etapas de montagem, experimentação e registros, além de contribuir para o acompanhamento da participação e do desenvolvimento dos estudantes nas atividades de tecnologia.	Abril/2026 e Maio/2026	
Nº	ETAPA /FASE	Início	Término
2.2	Capacitação Inicial dos Mediadores (Orientadores)	Maio/ 2026	Maio/ 2026
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/2026	
Nº	ETAPA /FASE	Início	Término
2.3	Implementação das Atividades Inclusivas	Abril/ 2026	Março/ 2027
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, com monitoramento contínuo da inclusão e ajustes nas atividades conforme necessário.	Abril/Maio/Junho/Julho/Agosto/Set/Out/Nov/Dez/2026, Fev/Março/2027	

Meta 3 – Garantir o monitoramento e controle das ações a serem executadas e transparência das informações.		Período de Execução	
		Início	Término
		Abril/2026	Março/2027
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/2026	Março/2027
Item	Atividades	Prazo de execução	
3.1.1	Planejar o processo de monitoramento das atividades do projeto, definindo indicadores de controle e transparência.	Abril/2026	
3.1.2	Coletar e compilar dados de execução das atividades, registrando o andamento do projeto em relatórios periódicos.	Abril/Maio/Junho/Julho/Agosto/Set/Out/Nov/Dez/2026, Fev/Março/2027	

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/2026	Março/2027
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/2026	Março/2027
Item	Atividades	Prazo de execução	
4.1.1	Formação e capacitação dos mediadores (orientadores) quanto aos recursos e materiais necessários para a execução das atividades, com foco nas metodologias ativas, visando ampliar o protagonismo dos estudantes na elaboração e execução dos projetos, bem como prepará-los para estimular o desenvolvimento de programas com utilização de sensores e componentes eletrônicos.	Abril/2026 a Março/2027	
4.1.2	Apresentar estratégias para promover um ambiente de trabalho colaborativo entre os estudantes, visando a montagem de circuitos elétricos e sistemas mecânicos,	Abril, Maio, Setembro e Outubro/2026	

	com foco na integração e cooperação entre os participantes.	
--	---	--

Meta 5 – Fortalecer o desenvolvimento de competências socioemocionais.		Período de Execução	
		Início	Término
		Abril/2026	Março/2027
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/2026	Março/2027
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).	Maio e Novembro/2026	
5.1.2	Executar as atividades completares do EIXO TECNOLOGIA propondo situações em que a convivência,	Julho e Dezembro/2026	

	o trabalho em grupo e a cooperação estejam presentes (semestral).	
5.1.3	Acompanhar a evolução da criança/adolescente por meio de instrumento de observação (semestral)	Julho e Dezembro/2026

4. CAPACITAÇÃO

TIPO DE FORMAÇÃO	PÚBLICO ALVO	CARGA HORÁRIA
Orientações pedagógicas e técnicas realizadas em HTPCs mensais	Mediadores e Equipe de Gestão	8 horas mensais
Formação continuada de férias – Julho	Mediadores	30 horas
Formação continuada de férias – Janeiro	Mediadores	30 horas

5. PROVISÃO PARA APLICAÇÃO – RECURSOS HUMANOS

Nº	Nome	Cargo	Qtd	Carga HR Semanal	Escolaridade	Situação Funcional	Hora	Salário	HTPC / HTPI	Salário Total	Encargos Sociais			Provisões				Provisões FGTS	Benefícios	Custo Total Mensal	Custo Total
											FGTS 8% mês	Cota Patronal 28,8%	PIS	13º salário	1/3 Férias	Imposto sobre 13%	Aviso prévio	Valor FGTS 40% Rescisão	VAT/VT/ Mobilidade/ cartão Saúde		
1	Carlos Eduardo Arcanjo	Diretor	1	30h	Superior	PJ	-	R\$ 7.854,00		R\$ 7.854,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R\$ 7.854,00	R\$ 94.248,00
2	Mediadores (Orientadores)	Mediadores (Orientadores)	4	30h	Ensino Médio Completo	PJ	R\$ 25,00	R\$ 12.000,00	R\$ 1.600,00	R\$ 13.600,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R\$ 13.600,00	R\$ 163.200,00
3	Mediadores (Orientadores)	Mediadores (Orientadores)	10	24h	Ensino Médio Completo	PJ		R\$ 24.000,00	R\$ 4.000,00	R\$ 28.000,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R\$ 28.000,00	R\$ 336.000,00
4	Mediadores (Orientadores)	Mediadores (Orientadores)	14	14h	Ensino Médio Completo	PJ		R\$ 19.600,00	R\$ 5.600,00	R\$ 25.200,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R\$ 25.200,00	R\$ 302.400,00
5	Mediadores (Orientadores)	Mediadores (Orientadores)	27	12h	Ensino Médio Completo	PJ		R\$ 32.400,00	R\$ 10.800,00	R\$ 43.200,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R\$ 43.200,00	R\$ 518.400,00
4	Auxiliares (Monitores)	Auxiliares (Monitores)	03	30h	Ensino Médio Completo	PJ	R\$ 21,00	R\$ 7.560,00	R\$ 1.008,00	R\$ 8.568,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R\$ 8.568,00	R\$ 102.816,00
6	Willian Roberto da Silva Santos	Coordenador	1	30h	Superior	PJ	-	R\$ 5.500,00		R\$ 5.500,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R\$ 5.500,00	R\$ 66.000,00
7	Kelly Aparecida Meireles da Silva	Supervisor Pedagógico	1	30h	Superior	PJ	-	R\$ 4.400,00		R\$ 4.400,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R\$ 4.400,00	R\$ 52.800,00
8	Claudineia de Fátima Rodrigues de Oliveira	Supervisor Técnico	1	30h	Superior	PJ	-	R\$ 4.400,00		R\$ 4.400,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R\$ 4.400,00	R\$ 52.800,00
9	Robson José Candiani	Assistente Adm Financeiro	1	30h	Ensino Médio	PJ	-	R\$ 3.550,00		R\$ 3.550,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R\$ 3.550,00	R\$ 42.600,00
10	Marcelo Gomes Freire	Auxiliar Adm	1	30h	Ensino Médio	PJ	-	R\$ 2.200,00		R\$ 2.200,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R\$ 2.200,00	R\$ 26.400,00
		Total						R\$ 123.464,00	R\$ 23.008,00	R\$ 146.472,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R\$ 146.472,00	R\$ 1.757.664,00

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\$ 146.472,00	R\$ 1.757.664,00
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\$ 650,00	R\$ 7.800,00
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\$ 6.120,00	R\$ 73.440,00
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, papelaria, lsumos kits, entre outros) - Para o cumprimento das metas: 1, 2, 3, 4 e 5.	R\$ 2.500,00	R\$ 30.000,00
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\$ 123.543,00	R\$ 1.482.516,00
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 (R\$ R\$ 3.585.540,00)

REPASSES

1º Mês	2º Mês	3º Mês	4º Mês	5º Mês	6º Mês
R\$ 298.795,00	R\$ 298.795,00	R\$ 298.795,00	R\$ 298.795,00	R\$ 298.795,00	R\$ 298.795,00

7º Mês	8º Mês	9º Mês	10º Mês	11º Mês	12º Mês
R\$ 298.795,00	R\$ 298.795,00	R\$ 298.795,00	R\$ 298.795,00	R\$ 298.795,00	R\$ 298.795,00

7.1 - Valor total do Termo de Colaboração

O valor previsto para 2026 será R\$ 2.390.360,00 (Dois milhões, trezentos e noventa mil, trezentos e sessenta reais.).

O valor previsto para 2027 será de R\$ 1.195.180,00 (Um milhão, cento e noventa e cinco mil, cento e oitenta reais).

O valor total do Termo de Colaboração será de R\$ 3.585.540,00 (Três milhões, quinhentos e oitenta e cinco mil, quinhentos e quarenta reais).

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 = (Per capita 1 x A) + (Per capita 2 x B)

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

X = R\$ 35.120,00 + R\$ 263.675,00 = **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 inexistem 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, 23 de março de 2026.

Lucas Chequetto
Diretor Executivo Institucional

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

Etapas	Descrição	Quant.	Projeto	Mês de entrega	Previsão de entrega
1	Entrega parcial de componentes para complementação dos materiais necessários à execução do Projeto 1 nas unidades escolares. Nesta etapa serão utilizados prioritariamente os materiais já disponíveis nas escolas. A entrega tem como finalidade atender escolas que tiveram aumento de turmas e que não possuem componentes suficientes dos projetos anteriores, bem como realizar a substituição de componentes danificados nas demais unidades.	A distribuição será realizada conforme levantamento das necessidades das unidades escolares.	Projeto 1: Nivelamento e Construção do Hangar Inteligente – Sistema Integrado de monitoramento e controle	Junho/2026	Até o 5º dia útil do mês
2	Kits de materiais incluindo blocos modulares e componentes eletrônicos para o desenvolvimento de uma Plataforma de Estabilidade FlightControl (FC)	1 kit para cada 5 alunos	Projeto 2: Plataforma de Estabilidade FlightControl (FC)	Agosto/2026	Até o 5º dia útil do mês
3	Kits de materiais incluindo blocos modulares e componentes eletrônicos para o desenvolvimento de um Drone Educacional	1 kit para cada 5 alunos	Projeto 3:) e-VTOL School – Drone Educacional	Outubro/2026	Até o 5º dia útil do mês
4	Kits de materiais incluindo blocos modulares e componentes para a criação de um Túnel do Vento Educacional	1 kit para cada 5 alunos	Projeto 4: AirFlow Lab – Túnel do Vento Educacional	Fevereiro/2027	Até o 5º dia útil do mês