ANEXO III

DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PROJETO

(PLANO DE TRABALHO)

1. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO		
1.1. Título/Nome do projeto: INOVAÇÃO EM LAB		
1.2. Diretriz de Execução: DIRETRIZ 3: GARANTIA DO DIREITO À EDUCAÇÃO **1.2.1. Projeto relacionado à Diretriz:** [3.1] Projetos voltados ao acesso à educação, permanência e desenvolvimento de crianças e adolescentes, respeitando-se o princípio constitucional do acesso universal, inclusivo na perspectiva da educação integral.		
1.3. Organização proponente: INSTITUTO TELLUS		
1.4. CNPJ: 12.321.608/0001-05		
1.5. Banco: Itaú	**1.6. Agência:** 2977	**1.7. C/C Geral:** 16913-1
1.7 Site: www.tellus.org.br		
1.8 E-mails para contato (pelo menos 2): germano.guimaraes@tellus.org.br; parcerias@tellus.org.br; viviane.medeiros@tellus.org.br		
1.9 Nomes do Responsável legal da Organização: Germano Souza Guimarães		
1.10 RG: 55.166.781-3	**1.11. Órgão Expedidor:** SSP-SP	
1.12 Nome do Responsável legal do Projeto: Germano Souza Guimarães		
1.13 RG: 55.166.781-3	**1.14. Órgão Expedidor:** SSP-SP	

2. APRESENTAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO

2.1.Histórico da organização

O Instituto Tellus é uma organização sem fins lucrativos, fundada em 2010, com o propósito de contribuir para formação de um ecossistema de inovação em serviços públicos no Brasil. A organização acredita na capacidade que o Estado tem de gerar impacto social em escala.

A missão do Tellus é atuar com o design e implementação de serviços públicos que melhorem a vida do cidadão. Há também uma visão de contribuir para um governo inovador, ou seja, para a constituição de uma cultura de inovação no setor público.

Como a inovação depende de um modelo mental diferente – de uma nova forma de enxergar e lidar com a realidade – a formação de gestores públicos sensibilizados com esta nova maneira de pensar e atuar, e a capacitação desses nas metodologias e ferramentas necessárias são fundamentais para que a inovação seja incorporada às estruturas e cultura da administração pública, modernizando o Estado e contribuindo para que atenda melhor às demandas dos cidadãos e que os tenha como centro de todas suas decisões.

Nesse sentido, o Instituto Tellus desenvolveu atividades focadas na inspiração – como dar luz a casos inovadores que já existem, sensibilizar os gestores públicos para o pensar e agir diferente, oferecer vivências que possam expandir os pontos de vista. Depois de trabalhar a inspiração, o Instituto Tellus ajuda no processo de ideias serem transformadas em ações por meio de sua metodologia de inovação. Ademais, desenvolveu uma metodologia de mobilização para engajar os cidadãos ou até mesmo gestores e servidores na execução das políticas públicas. Todos esses processos ajudam na formação para a inovação de gestores e servidores públicos.

O Instituto Tellus criou a metodologia Tellus de trabalhar com inovação que segue algumas premissas elaboradas depois de anos de estudo e experiência com o setor público por parte dos fundadores e parceiros. Para o desenvolvimento desta forma de trabalhar com inovação, a equipe do Instituto Tellus aprendeu e usou referências de muitas fontes e teorias. Dentre todas, as que mais os influenciaram foram duas metodologias internacionalmente reconhecidas: o Design Thinking da IDEO e a Teoria U desenvolvida pelos professores Peter Senge e Otto Scharmer da universidade americana MIT.

O Tellus, com base no Design Thinking, trabalha um modelo mental de inovação que coloca o ser humano realmente no foco das ações e atenções, através de um processo colaborativo e transdisciplinar que envolve e integração dos interessados (stakeholders) diretos e indiretos de uma inovação (que pode ser um produto, serviço, processo, modelo de negócio ou experiência), desde o entendimento do desafio à criação de soluções e até a implementação. A Teoria U, por sua vez, fornece o conhecimento e as ferramentas sobre os aspectos cognitivos que devem ser levados em consideração no processo de criação. Engloba desde a etapa (i) de entendimento do problema (capacidade de enxergar a situação pré-julgamentos limitantes), (ii) aumento da capacidade criativa e inspiradora dos indivíduos, e (iii) implementação, prototipagem e iteração das soluções.

O Tellus conta com uma equipe altamente qualificada, gerida por Germano Guimarães, Cofundador e Diretor-Presidente do Instituto Tellus. Germano Guimarães é um entusiasta do governo por ele ter capacidade de produzir impacto social positivo em grande escala. É Administrador Público, formado pela EAESP-FGV e pós graduado pela Georgetown University. Trabalhou na Secretaria de Assistência e Desenvolvimento Social do Estado de São Paulo, no Conselho Administrativo de Defesa Econômica do Ministério da Justiça e na Secretaria de Governo do Estado de São Paulo.

Por seu trabalho no Governo, Germano recebeu o prêmio Mario Covas de 2010, vencendo as categorias Inovação em Gestão Pública e Excelência em Gestão Pública.

O Tellus também participa de uma ampla rede de organizações que fomentam a inovação, tendo contato direto com as seguintes organizações: CLP, Ensina Brasil, Global Shapers, GCLP - Latin American Board, Prêmio Empreendedor Social Folha, Rede Inova Gov, Prêmio Espírito Público, Arena de Inovação, Gov Jam, Movimento Agora, CIVI-CO, RenovaBr, RAPS (Rede de Ação Política pela Sustentabilidade), Instituto Natura, Centro Ruth Cardoso, Big Bang (Encontro de Empreendedores da América Latina) e Global Shapers (Hub São Paulo).

A organização conta ainda com uma equipe experiente e multidisciplinar que atua em projetos de consultoria e implementação de soluções para governos, institutos e fundações. São mais de 75 profissionais de diversas formações: designers, administradores, psicólogos, pedagogos, assistentes sociais, arquitetos, que trabalham para tornar os Serviços Públicos mais inovadores e melhorar a vida dos cidadãos.

Em 9 anos de atuação, o Tellus já conduziu cursos para gestores e servidores nas esferas federal, estadual e municipal, além de ter realizado 130 projetos em 20 estados e 123 cidades por todo o Brasil nas áreas da saúde, educação, turismo, desenvolvimento social, juventude, cultura, empreendedorismo, mobilidade urbana, gestão, segurança e lazer. Já foram impactados mais de 3 milhões de cidadãos e foram capacitados quase 4 mil gestores públicos.

O público-alvo dos projetos são todos os usuários de serviços públicos de todos os estados do Brasil, da primeira infância à melhor idade, sobretudo de grupos em alta vulnerabilidade social.

Abaixo fazemos uma breve descrição de alguns dos projetos desenvolvidos pelo Instituto Tellus. Os outros podem ser encontrados no site www.tellus.org.br.

Lê No Ninho 2.0

• Objetivo: Mostrar aos pais e cuidadores de bebês e crianças (entre 6 meses a 4 anos de idade) a importância do ato de ler e de interagir com histórias e livros, e as consequências positivas que estas práticas têm no desenvolvimento infantil. O Projeto Lê No Ninho foi redesenhado para receber atualizações da metodologia, inclusão de novos recursos para e foi implantado em mais 10 bibliotecas do Estado de São Paulo.

Projeto Smart School

• Objetivo: Promover a inovação pedagógica por meio da tecnologia em cinco escolas estaduais do município de São Paulo. Após colhidas, de forma colaborativa, as necessidades e caminhos de soluções, serão realizadas formações dos professores e a experimentação das novas soluções

pedagógicas. O projeto visa ser estendido para toda a rede estadual por meio da coleta de boas práticas e apontamentos de novos caminhos para tecnologia na educação.

Mãe Santista (Escola das Mães)

• Objetivo: Reduzir a taxa de mortalidade infantil do município de Santos para 1 dígito. A partir do desafio imposto ‘‘Como podemos criar um serviço acolhedor e efetivo para as gestantes e mães com crianças de até 1 ano, que contribua para a redução da mortalidade infantil em Santos?” foi desenvolvida a Escola das Mães, que é um conjunto de ações didáticas complementares às consultas médicas para apoiar as mães durante toda a gestação e no primeiro ano de vida do bebê. Esta iniciativa aborda na prática questões relacionadas ao planejamento reprodutivo, gestação, nascimento, maternidade, entre outras.

Escolas que Inovam: Tecnologia para potencializar transformações em escolas públicas

• Objetivo: Fortalecer práticas pedagógicas digitais colaborativas e inovadoras que incentivam avanços nas habilidades de leitura, escrita e matemática dos alunos. O projeto também valoriza as práticas sintonizadas com as competências do século 21 e inspira outras escolas a experimentar a inovação.

Rede Bem Cuidar: Cuidado Contínuo

• Objetivo: Oferecer um serviço de saúde contínuo e de qualidade nas unidades básicas de saúde de Pelotas/RS, que sofriam com infraestrutura inadequada, falta de itens necessários para um atendimento de qualidade e longas filas. O Tellus forneceu apoio técnico e construiu espaço para diálogo e cocriação entre gestores públicos e cidadãos para juntos aprimorarem o atendimento do posto de saúde. Foram desenvolvidas mais de 30 soluções cocriadas de melhoria de serviço. As melhorias incluem um parquinho para crianças, uma academia de ginástica para adultos, cozinha experimental, horta comunitária, agentes de saúde da família treinados e equipados com tablets, e totens de autoatendimento que oferecem informações sobre todos os serviços da rede municipal de saúde. Com a repercussão positiva do projeto, a prefeitura planeja investir em outros quatro postos de saúde do município.

Projeto Viva o Laranjal

• Objetivo: Explorar o potencial da praia do Laranjal, convidando moradores, visitantes e turistas e vivenciarem a praia de uma maneira nova. As soluções do projeto Viva o Laranjal foram mapeadas e construídas em três pilares: 1) Hospitalidade, que compreende quiosque de serviços, bicicletário público, bebedouro, sanitários, e iluminação; 2) Vivência, que inclui empréstimo de bicicletas, material esportivo e a prática de esportes aquáticos, entre outros; 3) Convite, que integra ações que acontecem em dias e horários marcados como apresentações, eventos entre outras atividades.

Projeto +60

• Objetivo: Oferecer o bem-estar às pessoas com mais de 60 anos de idade, fortalecendo seu papel na sociedade, dando sentido ao envelhecimento e valorizando os pontos positivos dessa etapa da vida. O Tellus indicou a reformulação do espaço físico da Biblioteca de São Paulo, proporcionando aos usuários um tratamento humanizado e incentivando a leitura e outras

atividades culturais, por meio de soluções práticas e financeiramente atrativas para atender às necessidades deste público.

No ano de ano de 2015 requisitou registro junto ao Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente de São Paulo o qual obteve sob Número 1878/2015.

3. JUSTIFICATIVA DO PROJETO

3.1. Diretriz: DIRETRIZ 3: GARANTIA DO DIREITO À EDUCAÇÃO

3.2. Projeto a ser desenvolvido, conforme Diretriz:
[3.1] Projetos voltados ao acesso à educação, permanência e desenvolvimento de crianças e adolescentes, respeitando-se o princípio constitucional do acesso universal, inclusivo na perspectiva da educação integral.

3.3. Apresentação

Descrever com clareza a pertinência e necessidade do projeto, apresentando dados estatísticos e sociais (diagnóstico) que apontem a necessidade da intervenção proposta, evidenciando os benefícios econômicos e sociais a serem alcançados pela comunidade, a localização geográfica a ser atendida, bem como os resultados a serem obtidos com a realização do projeto, programa ou evento.

Cada adolescente, estabelece o Estatuto da Criança e do Adolescente, tem direito à saúde, à educação, ao esporte, ao lazer e à cultura, à formação para o trabalho, à convivência familiar e comunitária, à proteção especial. Tem direito de viver essa etapa da vida de forma plena, e de ter oportunidades para canalizar positivamente sua energia, sua capacidade crítica, criativa e seu desejo de transformar a realidade em que vive.

Durante a adolescência o cérebro é particularmente sensível às experiências e trocas com o ambiente. Estudos recentes de neurociência mostram que o cérebro do adolescente passa por uma reorganização: conexões entre neurônios se desfazem para que surjam novas. E a forma como são estimulados pode favorecer que determinadas conexões sejam feitas, sejam elas positivas ou não.

Se o adolescente é exposto a ambientes negativos, esse período pode se tornar de grande risco para o jovem. Por outro lado, se exposto a ambientes positivos, com experiências mediadas, os adolescentes terão uma grande oportunidade de desenvolvimento. Nesse sentido, o Tellus acredita que pode ter um papel importante em mediar as experiências positivas e apoiar o adolescente no desenvolvimento de suas capacidades, inclusive que serão relevantes no mercado de trabalho.

Disciplinas ganham sentido e importância aos adolescentes quando eles enxergam relações entre o conteúdo e o exercício de uma profissão. O desenvolvimento de competências para o universo do trabalho tem muito aderência junto aos alunos, que já buscam o desenvolvimento dessas competências por outros meios, como a internet e até mesmo cursos presenciais.

O desenvolvimento dos propósitos pessoais e, consequentemente, da noção de sentido de vida, encontram-se amplamente relacionados com o desenvolvimento da identidade. Por isso que é importante que o adolescente encontre esse propósito, para que suas atividades façam sentido para a sua vida.

Quando os adolescentes têm objetivos pessoais que são significativos para si, alcançáveis e endossados positivamente pelo(s) seu(s) grupo(s) de referência, eles tendem a apresentar maiores níveis de comportamentos pró-sociais, comprometimento moral, concretização de objetivos pessoais, felicidade, autoestima, satisfação e sentido de vida.

Atualmente, o modelo de sociedade contemporânea é organizado, sobretudo, nas relações de trabalho e na geração de renda, e, ser mais (ou menos) qualificado constitui parte da condição indispensável para se decretar os níveis de autonomia do indivíduo em responder às suas necessidades, então uma situação de privação do acesso à qualificação, nos dias atuais, pode representar um enorme gargalo nas possibilidades de cada indivíduo em conseguir sua emancipação enquanto sujeito de direitos. No limite, o somatório de pessoas em situação de restrição do acesso aos direitos individuais básicos constitui um quadro de desigualdade e exclusão social.

Desde a década de 90, a escolaridade dos jovens tem aumentado, mas a redução da taxa de participação na População Economicamente Ativa (PEA) deles ocorreu concomitantemente ao aumento na taxa de desemprego – sugerindo que esse fenômeno não é apenas resultado de opções individuais em favor do aumento da escolaridade antes de iniciar a busca por empregos, mas, também, expressão do aumento da dificuldade de entrar no mercado de trabalho.

Os impactos dessa queda no ritmo de crescimento da ocupação não somente aumentou a dificuldade do adolescente entrar no mercado de trabalho, como vêm resultando em níveis crescentes de trabalhadores inseridos na informalidade e promovendo o barateamento do custo da mão de obra no Brasil, por conta dessa limitada incorporação dos jovens no mercado de trabalho, que acaba por redefinir o padrão de inserção da população dessa faixa etária (e de forma especialmente dramática ao segmento pertencente às famílias de baixa renda).

Diante desse quadro, que remonta a transformação histórica de um aspecto do mercado de trabalho no Brasil – o da acessibilidade ao mercado de trabalho e conquista do primeiro emprego – nos deparamos com o *trade-off* entre desemprego x oferta de mão de obra. Fenômeno facilmente verificável atualmente, muitas empresas permanecem por meses com postos de trabalho em aberto, enquanto uma massa significativa da população continua à margem dessa "bolha empregatícia" gerada. Notadamente, esse *gap* é, também, composto por adolescentes que ainda continuam à procura de uma oportunidade, mas que não são aceitos pelos empregadores pela falta de experiência e baixa qualificação.

Além da necessidade de profissionais qualificados com conhecimentos técnicos e científicos para o bom desenvolvimento do trabalho o mercado de trabalho busca cada vez mais competências relacionais e atitudes como por exemplo: pensamento criativo, colaboração, trabalho em equipe, resiliência, persistência, fluência digital, liderança entre outras.

Intrigado com essa questão, um grupo de fundações pediu que o National Research Council, uma organização norte-americana que faz pesquisas sobre temas importantes da sociedade para

ajudar governos a desenharem políticas públicas, reunisse especialistas para definir quais são essas competências. Durante um ano, um comitê formado por educadores, psicólogos e economistas fez pesquisas sobre o que se espera que os estudantes alcancem nos seus ciclos escolares, nos seus futuros trabalhos e em outros aspectos da vida. O resultado, publicado no fim de julho no livro digital "Educação para a Vida e para o Trabalho: Desenvolvendo Transferência de Conhecimento e Habilidades do Século 21", tenta dar nomes aos bois e ajudar professores e gestores públicos a prepararem os estudantes para o século 21.

Tais competências foram divididas em três grandes domínios. O primeiro deles é o cognitivo, que é aquele que envolve estratégias e processos de aprendizado, criatividade, memória, pensamento crítico; é o que está relacionado à aprendizagem mais tradicional. Segundo os autores, essa é a dimensão em que se tem uma oferta mais farta de pesquisas e, por isso, há claras evidências de que o bom desempenho nessa área traz bons resultados posteriores na vida do aluno.

Os outros dois domínios, muito menos estudados, são o intrapessoal e o interpessoal. O intrapessoal tem relação com a capacidade de lidar com emoções e moldar comportamentos para atingir objetivos. Já o interpessoal envolve a habilidade de expressar ideias, interpretar e responder aos estímulos de outras pessoas.

Os três domínios, no entanto, não são estanques. Existe uma interseção entre eles que envolve habilidades que podem estar em mais de um domínio. Nesse sentido, a construção de uma grade curricular que permita a congruência entre os conteúdos da educação básica atrelada a noções básicas da educação profissional, bem como as competências do Século XXI viabilizaria uma porta de acesso a milhares de adolescentes paulistanos que lutam contra o quadro exposto nas linhas acima.

Desta forma, o Instituto Tellus acredita que o **INOVAÇÃO EM LAB** e a implementação de cursos de educação profissional inovadora, observado as competências do século XXI trarão ações e atividades que vão exatamente de encontro com os desejos e os anseios dos atuais jovens brasileiros, pois irá aproximá-los de profissões do futuro e incentivá-los ao empreendedorismo ou a busca ao primeiro emprego.

4. OBJETIVOS E ABRANGÊNCIAS

4.1. Objetivo Geral

O objetivo é permitir que os adolescentes participantes (entre 14 e 18 anos incompletos, que vivem em áreas de alta vulnerabilidade social - de acordo com o IPVS) possam receber educação inovadora, de nível básico, complementar à educação curricular da escola e alinhada às diretrizes gerais da BNCC, que os permita criar, experimentar e compartilhar soluções. Para isso, será utilizado um espaço maker, equipado e desenhado para a recepção de cursos inovadores, fornecendo as ferramentas digitais e tecnológicas necessárias para aproximar os alunos das competências do século XXI e das profissões do futuro, incentivando-os ao empreendedorismo e capacitando-os para os novos mercados de trabalho.

4.2. Objetivos Específicos

- Desenvolver e implementar cursos de educação profissional juvenil inovadora;

- Oferecer capacitação para 02 educadores que atuarão em sala de aula com os alunos;

- Propiciar a formação de 440 adolescentes, com idade entre 14 e 18 anos incompletos;

- Organizar um dia de apresentações, possibilitando aos alunos a exposição dos projetos que desenvolveram a um ecossistema empreendedor, que poderá ser composto por empresas privadas, fundos de investimento, aceleradoras, órgãos públicos, dentre outros;

- Discutir e divulgar os resultados das ações de formação juvenil inovadora e prestar orientação aos adolescentes quanto à realização de novas atividades complementares ao currículo escolar, bem como sobre seu encaminhamento para o mercado de trabalho, para o qual ele estará mais preparado após o curso;

- Contribuir para o fortalecimento das famílias e comunidades das quais os partícipes do projeto fazem parte, além do fortalecimento dos direitos das crianças e adolescentes, através desta formação complementar.

4.3. Abrangência Geográfica

É território prioritário desse Edital? (x) SIM ( ) NÃO

O projeto visa a priorização de atuação em uma das regiões de maior vulnerabilidade social, econômica e educacional na região da Capital e Grande São Paulo. No município de São Paulo não tem sido diferente, e apesar dele ter um dos melhores IDH-M numa perspectiva nacional, é sabido que concentra também em suas periferias e bolsões de pobreza as realidades e contextos mais críticos em termos de vulnerabilidade e seus respectivos índices.

Foram utilizados 02 critérios para definição da abrangência geográfica para instalação do Inovação em Lab na organização parceira:

- Índice Paulista de Vulnerabilidade Social (IPVS) que medem entre seus critérios, renda per capita da família e escolaridade;

- Índice de Vulnerabilidade Juvenil: Índice composto pelo cruzamento entre nível de renda familiar e o nível de escolaridade, segundo Fundação SEADE. O Índice de vulnerabilidade juvenil é composto pelo cruzamento entre nível de renda familiar e o nível de escolaridade do indivíduo).

Neste sentido, o Inovação em Lab será desenvolvido dentro do município de São Paulo, na região de Veleiros, no bairro periférico da Vila Missionária, situado no distrito de Cidade Ademar e coberto pela subprefeitura deste mesmo distrito mencionado. Este bairro tem população de 270 mil habitantes, composta majoritariamente por mulheres, com os seguintes indicadores sociais: IDHM 2010 de 0,800, IDEB 2015 de 5,2 x 6,2 (Estado de São Paulo) e com 53% das escolas públicas da região em situação de alerta ou atenção.

4.4. Beneficiários Diretos

É público prioritário desse Edital? (x) SIM ( ) NÃO

Os beneficiários diretos serão 440 adolescentes, com idade entre 14 e 17 anos e 11 meses, que vivam e/ou frequentem as escolas públicas do distrito mencionado acima, ou seja, que estejam expostos a situações de vulnerabilidade, exclusão e riscos sociais – fatores que os distanciam das reais oportunidades de uma formação integral, multidisciplinar, bem como de adquirirem conhecimentos que possibilitem seu ingresso qualificado no mercado de trabalho formal ou mesmo o desenvolvimento de atividades de empreendedorismo.

4.5. Beneficiários Indiretos

As famílias são beneficiárias indiretas, pois os reflexos intergeracionais das ações realizadas são perceptíveis na ampliação dos conhecimentos adiquiridos e do aumento da possibilidade de empregabilidade deste jovem após a formação, com consequente ampliação da renda familiar e redução do nível de exposição do jovem à violência e ao trabalho informal. Neste mesmo sentido, diz-se que a comunidade no qual este jovem está inserido também se torna uma beneficiária, uma vez que o adolescente passa a impactá-la quando se transforma em um cidadão economicamente ativo.

4.6. Local / locais

A organização escolhida como parceira é a a AFESU, unidade Veleiros, que está presente também em outras duas localidades de grande vulnerabilidade social: Morro Velho, no Jardim Taboão, em São Paulo/SP; Moinho, em Cotia/SP; também em São Paulo/SP.

5. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

5.1. Duração
O projeto será realizado ao longo de 12 meses, concomitante com o calendário escolar, uma vez que propomos um projeto com atividades acontecendo no contraturno.

5.2. Início e Término
Início: Janeiro de 2021
Término: Dezembro de 2021

5.3. Carga horária das atividades por turmas ou grupos
- Prevê-se a capacitação de 02 educadores por 40 horas;
- Prevê-se a realização de curso para 220 adolescentes por semestre, com carga horária de 80 horas de aulas, que podem ser complementadas por até 20h de mentorias. Ao total dos 12 meses serão 440 os alunos formados.

5.4. Número de turmas, grupos ou eventos
- Prevê-se a formação de 08 turmas por semestre, totalizando 16 turmas ao longo do projeto.

5.5. Carga horária para temas extracurriculares
Os temas extracurriculares fazem parte da demanda cotidiana que afetam a sociedade, em especial, crianças e adolescentes. Compreende-se a importância no engajamento de todos no trato, na divulgação, na formação da sociedade coibindo tais práticas através das discussões com disseminação de informações, independente da especificidade dos projetos. (trabalho infantil, exploração sexual infantil e de adolescentes, ECA, medidas socioeducativas, gravidez na adolescência, violências etc.

6. DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADE QUE SERÃO EXECUTADAS

6.1. Planejamento pedagógico da ação:

O projeto terá duração de 12 meses, desenvolvidos em **três etapas diferentes**:

1- Planejamento e preparação para o desenvolvimento das atividades;

2- Realização do curso junto aos adolescentes e jovens;

3- Compilação de dados e informações, sistematização, e análise dos resultados.

Etapa 01: Esta etapa contempla os dois primeiros meses de execução e serão utilizados para a realização do processo de planejamento das atividades do projeto (mês 01), realização de material e de workshops para formação dos educadores e da equipe (mês 02); além de avaliação do material didático e dos vídeos tutoriais para averiguar se serão necessárias eventuais atualizações e acréscimos de conteúdos (mês 02).

Etapa 02: Esta etapa prevê a mobilização de alunos na localidade atendida (mês 01 e 02) e a gestão do projeto. No mês 2 do projeto, ocorrerá também a formação dos educadores. A partir do mês 03 será iniciado o período de aulas, que acontecerão em um encontro semanal com carga horária de 04 horas, ao longo de 4 meses por semestre (meses 03 a 11). Será, ainda, disponibilizado às sextas-feiras, por um período de 8h, um momento de mentoria conjunta, no qual os alunos das 08 turmas de cada semestre em execução poderão trabalhar na cocriação e prototipagem dos seus projetos que estarão desenvolvendo com seus grupos, totalizando uma carga horária de 88 horas de curso (aulas + mentoria de projeto).

Durante todo o curso será disponibilizado material didático para os participantes em formato impresso e virtual.

Cada aluno escolherá sua própria jornada, dentro das opções disponíveis. Inspirado nas mais recentes pesquisas pedagógicas, cada parte do curso é uma combinação de teoria e prática com aprendizagem baseada em projeto.

Durante todas as fases da jornada os jovens são estimulados a desenvolver além das competências nas tecnologias presentes no local, também e principalmente competências socioemocionais, focando em Criatividade, Comunicação, Cooperação, Pensamento Crítico e Autoeficáfia.

A primeira parte da jornada é uma fase de treinamento, na qual os jovens irão se familiarizar com as ferramentas disponíveis no espaço – como impressoras 3D, cortadora a laser, tablets, computadores – além de apropriarem-se da metodologia, entendendo a lógica do trabalho em equipe e as ferramentas do design thinking.

A segunda parte da jornada conta com uma maior independência dos jovens, onde eles recebem um problema específico da sua comunidade e desenvolvem uma solução, seguindo a metodologia de design thinking.

Na terceira e última parte da jornada, o jovem já recebe mais responsabilidades, tendo que

selecionar o problema e/ou questão que quer resolver e desenvolver dentro de temas amplos levantados pelos educadores, utilizando todos os conhecimentos acumulados até então. Aqui os jovens passam mais tempo e terminam a jornada em uma grande Mostra de Projetos (Demoday), que se caracteriza por ser um dia em que eles apresentarão seus projetos para a comunidade e para uma banca externa. Este evento oferece aos alunos a oportunidade de demonstrarem os conhecimentos adquiridos e como conseguiram absorver e desenvolver as competências socioemocionais que lhes foram transmitidas ao longo do curso. Além disso, a Mostra de Projeto os colocará em contato com alguns dos empreendedores que conduzem a cultura de crescimento e inovação tecnológica no Brasil.

Por fim, mencionamos que esta etapa contempla também toda a rotina de acompanhamento e monitoramento das ações, rotinas administrativas envolvidas (compras de insumos, prestações de conta, gestão financeira, distribuição de material, gestão do sistema informatizado).

Etapa 03: Esta etapa contempla a compilação de tudo que foi desenvolvido, organizado, sistematizado e avaliado gerando um relatório final e uma publicação. Embora ferramentas e procedimentos de avaliação sejam desenvolvidos desde o início do projeto (meses 01 a 11), no último mês será produzido o relatório final de avaliação.

O último mês corresponde a uma ação interna, em que educadores e equipe do Tellus voltam-se para a avaliação interna dos resultados e das ações desenvolvidas. Constitui também o período onde é realizada a prestação de contas e as rotinas administrativas finais para encerramento do convênio.

O Tellus ainda possui uma forma inovadora de registrar o processo de execução e avaliação do projeto, por meio da confecção de um Book (mês 12), com o objetivo de facilitar o acompanhamento dos gestores da organização parceira, bem como do gestores públicos, sendo uma ferramenta de auxílio para a replicabilidade do projeto, já que nele estará descrito tanto o processo experenciado como o passo a passo de cada uma das atividades desenvolvidas. Fazem parte também do Book as métricas de avaliação das soluções – aqui entendidas como utilização do espaço, funcionalidade e aplicabilidade dos materiais didáticos, capacitação dos educadores e demais ações inovadoras que comporão o projeto – descrição dos principais benefícios do projeto e dos recursos necessários e o passo a passo para sua implementação, assim como demais demandas que podem surgir dos atores envolvidos.

Por fim, ainda nesta etapa, o Tellus solicitará a doação definitiva de qualquer imobilizado que venha, porventura, a ser adquirido e, se for de interesse e expressamente autorizado pelo Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente - CMDCA, tais bens poderão ser doados à organização parceira, por meio de ajuste jurídico a ser celebrado entre as partes.

6.2. Critérios para escolha de beneficiários diretos: (como serão selecionados)
Para a escolha dos beneficiários diretos foi usado o critério de atender adolescentes que vivam e/ou frequentem escolas públicas que estejam expostos a situações de vulnerabilidade, exclusão e riscos sociais da região de Veleiros, no bairro periférico da Vila Missionária, situado no distrito de Cidade Ademar e coberto pela subprefeitura deste mesmo distrito mencionado, uma vez que possui o IDHM 2010 de 0,800, IDEB 2015 de 5,2 x 6,2 (Estado de São Paulo) e com 53% das escolas públicas da região em situação de alerta ou atenção.

6.3. Calendário/ Formato Mensal: (de acordo com a duração, previsão de início e término, apresentar o calendário global do planejamento das ações, incluindo as atividades extracurriculares ou temas complementares destacando os locais de atendimento, caso contenha atividades que acontecerão em espaços descentralizados. (turmas ou grupos, dias da semana, carga –horária, aulas, workshops, palestras, eventos etc.,local de realização).

ATIVIDADES	MESES											
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
Selecionar formadores	x	x										
Elaborar conteúdo formação	x	x										
Realizar formações		x										
Elaborar conteúdo	x	x										
Adquirir insumos	x	x										
Divulgar curso e mobilizar alunos	x	x										
Realizar curso e monitoria			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Realizar Demo Days							x					x
Realizar avaliação do Projeto	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Produzir Book do Projeto	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

7. METODOLOGIA

7.1 Desenvolvimento da Metodologia

O Instituto Tellus criou a metodologia Tellus de trabalhar com inovação que segue algumas premissas elaboradas depois de anos de estudo e experiência com o setor público por parte dos fundadores e parceiros. Para o desenvolvimento desta forma de trabalhar com inovação, a equipe do Instituto Tellus aprendeu e usou referências de muitas fontes e teorias. Dentre todas, as que mais os influenciaram foram duas metodologias internacionalmente reconhecidas: o design thinking da IDEO e a Teoria U desenvolvida pelos professores Peter Senge e Otto Scharmer da universidade americana MIT.

O Tellus, com base no Design Thinking, trabalha um modelo mental de inovação que coloca o ser humano realmente no foco das ações e atenções, através de um processo colaborativo e transdisciplinar que envolve a integração dos interessados (stakeholders) diretos e indiretos de uma inovação (que pode ser um produto, serviço, processo, modelo de negócio ou experiência), desde o entendimento do desafio à criação de soluções e até a implementação. A Teoria U, por

sua vez, fornece o conhecimento e as ferramentas sobre os aspectos cognitivos que devem ser levados em consideração no processo de criação. Engloba desde a etapa (i) de entendimento do problema (capacidade de enxergar a situação pré-julgamentos limitantes), (ii) aumento da capacidade criativa e inspiradora dos indivíduos, e (iii) implementação, prototipagem e iteração das soluções.

Através de uma metodologia de aprendizado prático por desafio e de trabalho colaborativo, o Tellus aplica os princípios do design para desenvolver um novo modelo mental voltado para inovação. Trabalhar neste modelo é um exercício transformador. Nos tornamos capazes de entender e explorar melhor nossos desafios para propor e implementar soluções inovadoras e eficazes com foco no cidadão.

A metodologia Tellus baseia-se nos seguintes princípios:

Foco no cidadão: para desenvolver qualquer serviço ou política pública buscamos entender, observar, sentir o grupo de cidadãos em questão e sua realidade na busca um entendimento profundo do humano, o que levará a ideias e inspirações para a inovação.

Envolvimento dos stakeholders (agentes envolvidos): a participação de diferentes atores envolvidos em um desafio com diferentes pontos de vista e conhecimentos é fundamental para uma solução que entende e considera a complexidade e o caráter sistêmico de um desafio público.

Empoderamento do servidor público: durante todo o processo trabalhamos diretamente com servidores e gestores públicos valorizando seu conhecimento, suas histórias e vivencias, bem como desenvolvendo o uso de ferramentas e habilidades fundamentais para a inovação (diálogo, escuta, percepção empática, design thinking, etc.).

Cocriação e Implementação das ideias: todo o processo de desenhar e implementar um serviço público ou uma iniciativa é vivenciado e desenvolvido de forma colaborativa.

Valor do processo: o foco não está apenas no resultado (ex.: aumento da satisfação do cidadão com o serviço), mas sim no processo que visa a criação e transmissão do conhecimento, mudança de modelo mental e estímulo a um ambiente e cultura da inovação dentro das organizações públicas.

E nas seguintes macro etapas:

Diagnóstico: é uma análise inicial realizada de forma ampla a fim de identificar e priorizar as oportunidades de melhorias mais latentes nas grandes secretarias ou em áreas das prestadoras de serviço. Embasado no Relatório do Diagnóstico decide-se qual será o desafio do projeto. São feitos levantamento de estudos iniciais sobre o problema, bem como o mapeamento de materiais e projetos anteriores já existentes.

Exploração: nesta etapa a equipe do Tellus, utilizando diversas técnicas do *Design Thinking,* trabalha para observar a realidade, desconstruir um problema, a fim de entendê-lo e, posteriormente, reconstruí-lo enquanto objeto de trabalho.

Cocriação: após a fase inicial de entendimento do problema, é feita pausa criativa para reflexão e UJournaling (processo de reflexão sobre propósito individual e coletivo). Em seguida, a equipe do

Tellus, a partir de técnicas de idealização e criação de soluções, desenham quais opções serão aplicadas aos desafios do projeto.

Implementação: nesta última etapa, a partir das ideias de soluções para os desafios do projeto, a equipe do Tellus começa a criar protótipos em 3D das iniciativas e a pensar em como será seu plano de ação, se elas se encaixam nas restrições que possuem, se elas seriam efetivas e eficientes, etc., em um exercício constante de prototipar e testar soluções para promover a implementação do projeto.

Além da utilização dos princípios e macro etapas da metodologia Tellus, será utilizado no projeto um princípio pedagógico que corresponde à abordagem interdisciplinar do conhecimento, objetivando a compreensão de que é a articulação entre os diferentes campos do conhecimento que promove significado ao mundo externo, bem como a integralidade da educação. É justamente essa propriedade que permite a aproximação entre currículos de conteúdos específicos – como os cursos voltados às profissão do futuro – e os conteúdos transversais de ética, cidadania e trabalho em equipe.

Colocamos ainda que ao longo da execução dos cursos e tendo como base a análise do perfil e dos interesses dos alunos que irão compor cada uma das turmas, os educadores poderão inserir novas pautas educacionais, voltadas para o tema da qualificação profissional, quais sejam, naquele momento, adequadas, atuais e do interesse dos jovens. Estas pautas poderão ter conteúdo de qualificação específico, de uma ocupação ou profissão determinada, ou conteúdo genérico como, por exemplo, em relação a aspectos comportamentais, éticos e de relacionamento no âmbito do trabalho e da profissionalização.

Por fim, outro atividade a ser utilizada no projeto como ferramenta metodológica transversal, é a realização de *trabalho por projetos*. Considera-se que, ao ingressar no mundo do trabalho, o adolescente necessita saber planejar, organizar seu tempo e elaborar projetos de vida. Com esta ferramenta pedagógica, os alunos irão desenvolver projetos em grupo em cada uma das 16 turmas, procurando tratar de uma temática de seus interesses, e colocando em prática os conhecimentos, habilidades e competências trabalhados, com o objetivo de que os projetos contribuam para que os jovens partícipes se tornem mais autônomos, independentes nos desafios pessoais e profissionais que se seguirão. A partir da orientação minuciosa sobre as etapas de projetos, começando pelo planejamento e até a apresentação final dos mesmos, os alunos estarão também desenvolvendo as competências socioemocionais, conhecendo melhor o contexto ao seu redor e propondo intervenções na realidade local. Os conceitos de protagonismo, assertividade e empreendedorismo juvenil serão também foco de trabalho no desenvolvimento dos projetos.

8. CAPACIDADE OPERACIONAL
Recursos Materiais e Espaços

8.1. Equipamentos específicos e materiais permanentes (listar materiais necessários)

Não haverá a aquisição de equipamentos e materiais permanentes.

8.2. Materiais de consumo (listar de forma geral)

Serão necessários os seguintes materiais de consumo: Caneta hidrográfica, Papel sulfit, Post-it, Tesoura, Cola bastão, Flipchart, Caneta esferográfica, Lápis de cor, Giz de cera, Acrílico, Cartolina, Papelão, Dentre outros.

8.3. Oficinas e ou laboratórios (espaços específicos com equipamentos e maquinários para determinada atividade, listar quantos e onde?
A organização escolhida como parceira, a AFESU, na unidade Veleiros, onde o Projeto será realizado, possui um espaço específico com equipamentos e maquinários adequados para a execução do Projeto.

8.4. Salas de aula ou equivalente (espaço adequados para desenvolvimento das atividades) quantos, onde?
A organização escolhida como parceira, a AFESU, na unidade Veleiros, onde o Projeto será realizado, possui um espaço específico com equipamentos e maquinários adequados para a execução do Projeto.

8.5. A entidade proponente tem espaços e equipamentos, se necessários, para o desenvolvimento das atividades? ( ) Sim (x) Não*

Para NÃO, onde e como será feito? (Discorra)
A organização escolhida como parceira, a AFESU, na unidade Veleiros, onde o Projeto será realizado, possui um espaço específico com equipamentos e maquinários adequados para a execução do Projeto.

9. EQUIPE DE TRABALHO

(Profissionais envolvidos)

Formação Profissional (cargo)	Função no projeto	N° de horas/mês	Vínculo (CLT, prestador serviços, voluntário)
Gerente do Projeto	Gerencia e Monitora todas as ações e as atividades do projeto	160	Prestador de Serviços
Coordenador de Projeto	Coordena o Projeto (Consultor Sênior)	160	Prestador de Serviços
Especilista Técnico	Especialista de Conteúdo e Empreendedorismo	120	Prestador de Serviços
Especilista Técnico	Especialista de Conteúdo e Empreendedorismo	120	Prestador de Serviços
Articulador Institucional de Relacionamento	Acompanha institucionalmente o projeto junto ao stakeholders	120	Prestador de Serviços
Analista de Orçamento do Projeto	Acompanha a Execução Orçamentária	50	Prestador de Serviços
Analista de Orçamento do Projeto	Acompanha a Execução Orçamentária	50	Prestador de Serviços
Diretor Financeiro	Responsável pelas questões financeiras do projeto	50	Prestador de Serviços
Coordenador Técnico	Coordena todas as ações pedagócicas do projeto	160	Prestador de Serviços
Analista Sênior	Responsável pela implantação do projeto	160	Prestador de Serviços
Analista Sênior	Responsável pela implantação do projeto	160	Prestador de Serviços
Analista Sênior	Responsável pela implantação do projeto	160	Prestador de Serviços
Analista Sênior	Responsável pela implantação do projeto	160	Prestador de Serviços
Analista de Execução de Projeto	Responsável pelo diagnóstico do projeto	50	Prestador de Serviços
Especialista de Formação	Responsável pela formação dos educadores	80	Prestador de Serviços
Especialista de Monitoramento	Responsável pelo monitoramento dos resultados	120	Prestador de Serviços
Analista Pleno	Responsável pela implantação do projeto	160	Prestador de Serviços
Analista Júnior	Responsável pelo acompanhamento do projeto	160	Prestador de Serviços

10. ELEMENTOS DE IMPACTO SOCIAL

(opcional)

Relacionar com a diretriz e o projeto elencado.

O projeto possui elementos de impacto social, uma vez que visa o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e técnicas que possibilitando o jovem a ampliar suas oportunidades na busca de novos mercados de trabalho.

11. METAS

(Os resultados consistem nas realizações (metas) que permitirão a consecução do(s) objetivo(s) específico(s)).

11.1. Objetivos específicos das Metas

Meta 1: Realizar Formação dos Formadores

Resultado 1.1: Selecionar educadores;

Resultado 1.2: Elaborar conteúdo da formação;

Resultado 1.3: Realizar formação.

Meta 2: Realizar Cursos de Educação Profissional Inovadora

Resultado 2.1: Elaborar conteúdo;

Resultado 2.2: Adquirir insumos;

Resultado 2.3: Divulgar curso e mobilizar alunos;

Resultado 2.4: Realizar curso e monitoria;

Resultado 2.5: Realizar Demo Day.

Meta 3: Realizar Compilação de Dados e Informações, Sistematização e Análise dos Resultados dos Projetos

Resultado 3.1: Realizar avaliação interna do projeto

Resultado 3.2: Produzir book do projeto

12. FERRAMENTAS DE MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO
(elencar quantos forem necessários)

Meta(s)	Indicadores qualitativos	Indicadores quantitativos	Meios de Verificação
Formação dos Educadores	- Satisfação das formações	- Número de educadores capacitados - Número total de horas de formação - Número de participantes	- Relatórios de execução - Pesquisa de satisfação da formação - Lista de presença - Plano de aula
Desenvolvimento dos cursos de educação profissional inovadora	- Realização do curso segundo plano de aulas - Aproveitamento dos alunos - Desenvolvimento de monitoria	- Número de materiais entregues - Número total de aulas realizadas - Total de alunos atendidos - Desenvolvimento da aprendizagem: % de apropriação das habilidades, competências e conteúdos - Número de participantes do Demo Day - Número de projetos apresentados no Demo Day - Número de alunos no espaço de mentoria - Número de projetos desenvolvidos no espaço de mentoria	- Relatórios de execução e relatório final avaliativo - Lista de presença das aulas - Pesquisa de satisfação da formação
Realizar a compilação de dados e informações, sistematização e análise dos resultados	- Compilação dos conhecimentos adquiridos durante o projeto.	- Número de unidade de Book - Número de meios de veiculação que o projeto foi divulgado	- Book - Relatório final - Relatório de comunicação