



ANEXO III

DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PROJETO (PLANO DE TRABALHO)

1. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO		
1.1. Título/Nome do projeto: PERIFERIA NO FUTURO		
1.2. Diretriz de Execução: (deve ser descrita conforme consta no edital)		
1.2.1. Projeto relacionado à Diretriz (descrever conforme consta no edital)		
1.3. Organização proponente: Arrastão Movimento de Promoção Humana		
1.4 CNPJ:		
1.5 Banco:	1.6 Agência:	1.7 C/C Geral
1.7 Site:		
1.8 e-mails para contato (pelo menos 2):		
1.9 Nomes do Responsável legal da Organização:		
1.10 RG:	1.11. Órgão Expedidor:	
1.12 Nome do Responsável legal do Projeto:		
1.13 RG:	1.14. Órgão Expedidor:	
2. APRESENTAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO		
2.1. Histórico da organização (em formato de texto redigir sobre a apresentação da instituição, tempo de existência e registro no CMDCA, projetos mais importantes, públicos atendidos, histórico de dados e informações relevantes sobre a área de atuação).		
3. JUSTIFICATIVA DO PROJETO		
<p>O atendimento do Projeto Arrastão se dá na região da subprefeitura de Campo Limpo (subdistritos de Campo Limpo, Capão Redondo e vila Andrade) da cidade de São Paulo Com 687.392 moradores é a mais populosa de toda a região sul. A população é composta por 22% de crianças, 12% de adolescentes. Essa localização apresenta um dos maiores índices de criminalidade, desigualdade social, desemprego juvenil e adulto. O número de favelas na região é de 237. Ao todo são 185.726 domicílios, destes 47.758 estão em regiões com marcação de aglomerados subnormais e 44.481 em locais de alta ou muito alta vulnerabilidade (IPVS 5 ou 6) com 70.319 famílias cadastradas no CadÚnico, sendo que destas, 64.274 tem renda de até ½ salário mínimo. 49% da população ainda é composta por negros e pardos.</p> <p>Uma parcela significativa da população, 20%, não possui rede de esgoto no domicílio ocasionando e favorecendo o aparecimento de algumas doenças. O Campo Limpo é uma das regiões do município de São Paulo que apresenta uns dos maiores índices de criminalidade, desigualdade social e desemprego. Segundo o Índice de Desenvolvimento Humano – IDH (ONU/PNUD, 2002) a região de Campo Limpo apresenta uma das mais graves realidades sociais de São Paulo, recebendo classificação “muito baixa”, considerado pela ONU, na década de 1990,</p>		

a localidade mais violenta do mundo. O indicador na área de cultura (2009) é de 1,81% dos equipamentos culturais públicos (Região do Campo Limpo).

Dados apontados no Mapa da Juventude da Cidade de São Paulo indicam que o distrito de Vila Andrade apresenta a segunda maior taxa de analfabetismo de jovens de 15 a 29 anos da cidade, quase 2,3%, mais de 64% dos jovens dessa faixa etária do Capão Redondo não estudam.

Cerca de 20% dos chefes de família não possuem qualquer renda e 42,5% possuem uma renda que não ultrapassa a dois salários mínimos. Uma pesquisa realizada pelo Projeto Arrastão com uma amostragem das famílias atendidas aponta a baixa escolaridade, onde 47% não possuem o ensino fundamental completo e 9% estão estudando. Observa-se que há um alto nível de desemprego, associado com uma baixa escolaridade e formação profissional precária, fatores que refletem na baixa renda familiar. Em relação às mulheres, 43% encontram-se no emprego doméstico e a maioria sem o vínculo empregatício. Uma das formas de enfrentamento dessas dificuldades tem sido a entrada crescente da mulher no mercado de trabalho. Esta realidade vem ocorrendo nas diversas camadas sociais, onde o núcleo familiar vem sendo substituído por um novo modelo de família. O número de famílias mono parentais chefiadas por mulheres vem crescendo significativamente, onde elas passam a ter o papel importante também no sustento financeiro e liderança familiar. A falta de formação profissional é um ponto *dificultador* para sua inserção no mercado de trabalho e da geração de renda, o que repercute diretamente na qualidade de vida pessoal, familiar e comunitária. A renda familiar indica que o cenário econômico da região também necessita de cuidados e atenção especial.

Com este diagnóstico socioeconômico o Projeto Arrastão investe na oferta de formação técnica, de empreendedorismo e de cidadania para o público adolescente e jovem. E, é uma das áreas educacionais que mais cresceu na organização nas últimas duas décadas, acompanhando as mudanças mundiais de perfil de necessidades das novas empresas e dos profissionais aptos a trabalhar neste cenário de mudanças rápidas, inovação e tecnologia. Entendemos que o nosso papel é oferecer para o público, principalmente adolescentes e jovens da periferia, as novas visões e competências para que eles possam também se inserir de forma propositiva nesta nova realidade tecnológica, com foco em inovação. Há 4 anos estamos acumulando experiências no desenvolvimento do Programa Arrastart com mais de 6.000 alunos secundaristas e universitários atendidos na Grande São Paulo. Hoje temos uma metodologia inovadora que relaciona o “aprender fazendo” (da educação Maker) com a construção de soluções aos problemas (design thinking) onde os educandos identificam problemas dentro de suas realidades e buscam soluções, utilizando todo o grau possível de tecnologia disponível (dos manuais às digitais). Os resultados têm mostrado que há alguns impactos fortes na vida deles:

1. Sensibilização para a importância do pensamento crítico, ética e cidadania;
2. Início da formação das competências necessárias para este desafio profissional e empreendedor (Competências para o trabalho do Século XXI – ONU, como trabalho em equipe, criatividade, comunicação, colaboração, liderança, etc.);
3. A apropriação pelos jovens do modelo de criação de propostas de soluções (design thinking), que é uma demanda do novo mercado de trabalho. Fato que os fortalece tanto na sustentabilidade de seus empregos, como em possíveis negócios no futuro deles;
4. A iniciação na capacitação das competências nas tecnologias da informação (helpdesk, gestão de redes, programação e robótica).

Este projeto se propõe a capacitação de 60 adolescentes por ano, totalizando 120 atendidos diretos nos dois anos de duração. Estarão capacitados para iniciar suas carreiras profissionais, utilizando uma demanda não suprida de profissionais de TI e programação no novo mercado. Os impactos se farão presentes na economia e na cultura familiar, comunitária e na cidade como um todo. A inserção no mercado de trabalho pelos adolescentes atendidos ficará por conta dos parceiros especializados nesta tarefa, como a NURAP, Camp Oeste e Via de Acesso. E, alguns casos a colocação acontece diretamente em processos seletivos diretos com empresas parceiras.

4. OBJETIVOS E ABRANGÊNCIAS

Com base na justificativa, definir os objetivos e as abrangências do projeto.

4.1. Objetivo Geral: Contribuir para o desenvolvimento local sustentável da Zona Sul de São Paulo, através da formação de 120 adolescentes para o trabalho, tecnologias da informação, empreendedorismo/ inovação e cidadania.

4.2. Objetivos Específicos:

4.2.1. Promover nos adolescentes o desenvolvimento das atitudes básicas da cidadania ativa e conscientização de seus direitos e deveres;

4.2.2. Estimular a apropriação das competências básicas para o trabalho do Século XXI, empreendedorismo e inovação;

4.2.3. Gerar o acesso aos processos básicos da tecnologia da informação e da sua aplicação mercado de trabalho.

4.3. Abrangência Geográfica (indicar o/os bairros e subprefeituras que serão atendidos e sua caracterização).
É território prioritário desse Edital? (X) SIM () NÃO

Os adolescentes atendidos serão prioritariamente aqueles residentes da Subprefeitura do Campo Limpo, que incluem todos os bairros dos Distritos do Campo Limpo, Capão Redondo e Vila Andrade. A Subprefeitura do Campo Limpo é uma das 32 subprefeituras do município de São Paulo. É composta por três distritos citados, que somados representam 36,7 km². E, é habitada por mais de 590 mil pessoas. O **Campo Limpo** é um distrito da zona oeste do município de São Paulo. O Bairro Campo Limpo é próximo aos subdistritos de Butantã, Vila Andrade, Santo Amaro e Capão Redondo e também faz limite com o município de Taboão da Serra, através do Córrego Pirajuçara. O subdistrito está localizado a cerca de 17 quilômetros do Marco Zero da cidade de São Paulo, na Zona Sudoeste. Possui uma taxa de



urbanização de 100% e densidade demográfica média de 17.486,65 hab./km².
População 590.602 habitantes; [IBGE/censo 2010](#)

Renda média R\$ 958,78

Subprefeitura Campo Limpo

Região Administrativa Sul

Área Geográfica 8

4.4. Beneficiários Diretos (público a ser atendido, especificar os beneficiários diretos por bairro).
É público prioritário desse Edital? (X) SIM () NÃO

O público diretamente beneficiado serão 120 adolescentes exclusivamente de 15 a 17 anos (DIRETRIZ 9, apresentado no presente edital) de ambos gêneros, moradores dos bairros dos Distritos do Campo Limpo, Capão Redondo e Vila Andrade. O enfoque principal será promover a formação e inclusão profissional de forma universal aos adolescentes nos termos e parâmetros da LDB e Lei da Aprendizagem, apoio à entrada no mercado de trabalho e geração de renda e que permitam a formação técnica profissional e metodológica, garantidos pela legislação brasileira. Será dada também atenção especial para em adolescentes mães, adolescentes em situação de pós-medida, adolescentes em situação de violência e adolescentes em situação de vulnerabilidade. E, que fomentem autonomia e o protagonismo juvenil, possibilitando acesso a ações de participação de adolescentes em espaços de discussão política e de participação cidadã (Parágrafos 9.1; 9.2 e 9.3).

4.5. Beneficiários Indiretos (especificar);

Os beneficiários indiretos serão na média 480 componentes das famílias atendidas, que além do impacto da formação dos adolescentes, serão convocados para participar dos contratos de inclusão dos adolescentes no projeto, reunião de acompanhamento pedagógico deles e eventos de cidadania e saúde preventiva, cursos de capacitação para adultos e eventos culturais organizadas pelo Projeto Arrastão. No segundo plano serão beneficiados as escolas e comunidades pertencentes aos adolescentes do projeto.

4.6. Local/locais (indicar onde será desenvolvido o projeto/proposta/atividades).

As atividades serão desenvolvidas nas salas de aula, salas de informática e Lab Maker do Arrastão, todas localizadas na sede da organização, sito a rua Dr. Joviano Pacheco de Aguirre, 255, Jd. Bom Refúgio, Campo Limpo, SP, SP.

5. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

5.1. Duração (tempo total/ limite de 02 anos)

A duração dos ciclos de formação será de um ano. O projeto será composto por dois ciclos, totalizando dois anos de execução.

5.2. Início e Término (registrar a previsão para início e término de execução)

O início do projeto acontecerá em janeiro de 2020 e termino em dezembro de 2021.

5.3. Carga horária das atividades por turmas ou grupos

A carga horária será de 600 horas, com atividades de 3 horas diárias de segunda a sexta-feira.

5.4. Número de turmas, grupos ou eventos

. Cada ciclo anual será composto por duas turmas de 30 adolescentes cada, totalizando 4 turmas no período de dois anos e 120 adolescentes atendidos.

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.

Os temas ligados aos direitos e deveres dos adolescentes serão desenvolvidos em 90 horas em cada ciclo de formação, totalizando 180 horas para o projeto como um todo.

6. Descrição das atividades que serão executadas (Planejamento)

6.1. Planejamento pedagógico da ação: (O que, Porque, Para que, Para quem, Como, Onde e Quando será feito?)

6.1.1. MÓDULO DE CIDADANIA:

O QUE: Este módulo trabalhará o protagonismo juvenil, possibilitando acesso a ações de participação de adolescentes em espaços de discussão política e de participação cidadã.

PORQUE: Serão abordados temas ligados ao ECA (direitos e deveres), participação cidadã nas dimensões familiar, comunitária e nacional (problemas e soluções na visão dos adolescentes). E, debates sobre os temas recorrentes a condição de adolescentes da periferia de São Paulo, como negritude e inclusão social, oportunidades e barreiras do mercado de trabalho para este público; mulher e protagonismo social; violência e exclusão social;

PARA QUE: Estes temas deverão estimular a visão e pensamentos críticos dos adolescentes, resgate da autoestima e da participação solidária no enfrentamento dos problemas comuns; engajamento dos adolescentes na transformação dos problemas da sociedade atual para que se torne mais justa, inclusiva e sustentável.



PARA QUEM: Os 120 adolescentes atendidos pelo projeto: adolescentes mães, adolescentes em situação de pós-medida, adolescentes em situação de violência e adolescentes em situação de vulnerabilidade.

COMO: Serão desenvolvidos trabalhos e dinâmicas de grupo, projetos de pesquisa de campo e criação de soluções de impacto social, feiras de cidadania e soluções comunitárias:

ONDE: Salas de aula, salas de informática, auditório da organização e espaços públicos da Região do Campo Limpo.

QUANDO: Ciclo 1: janeiro a dezembro de 2020. Ciclo 2: janeiro a dezembro de 2021, com uma oficina semanal de 3 horas.

6.1.2. MÓDULO DE EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO:

O QUE: Este módulo irá ofertar aos adolescentes três etapas: **A 1ª Etapa** (5 meses) tem o objetivo específico de que os adolescentes desenvolvam as competências básicas do trabalho co-criativo em equipes. E, simultaneamente desenvolvam experiências de solução de desafios maker. **A 2ª Etapa** (5 meses) tem como foco em possibilitar a experiência aos adolescentes na construção de soluções a partir de demandas que eles trarão da própria realidade em que eles vivem. Eles irão construir o passo a passo da criação de uma proposta de solução inovadora para estas demandas e se preparar para compartilhar numa feira de soluções, que eles irão organizar.

PORQUE: As finalidades destas duas etapas são a apropriação pelos adolescentes dos: 1. Fundamentos do pensamento científico; 2. Metodologia da criação e gestão de miniprojetos (YDS – Faça você mesmo); 3. Modelo de criação de soluções inovadoras a problemas identificados pelos próprios adolescentes (design thinking); 4. Competências para o trabalho do Século XXI. (Segundo a UNESCO).

PARA QUE: Este módulo é dedicado para que o adolescente se aproprie das ferramentas de criação de soluções inovadoras; das metodologias autônomas de pesquisa e desenvolvimento de projetos; das competências necessárias para eles possam estar preparados para se incluir no novo mercado tecnológico, criativo e colaborativo.

PARA QUEM: Os 120 adolescentes atendidos pelo projeto: adolescentes mães, adolescentes em situação de pós-medida, adolescentes em situação de violência e adolescentes em situação de vulnerabilidade.

COMO: Serão realizados dois ciclos de desenvolvimento de soluções pelos adolescentes, num crescente de apropriação das metodologias citadas e do uso de ferramentas tecnológicas (dos manuais as digitais).

ONDE: Salas de aula, salas de informática, Lab Maker Arrastão, auditório da organização e espaços públicos da Região do Campo Limpo.

QUANDO: Ciclo 1: janeiro a dezembro de 2020. Ciclo 2: janeiro a dezembro de 2021, com uma oficina semanal de 3 horas.

6.1.3. MÓDULO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO:

O QUE: Os adolescentes receberão capacitação inicial em: Inclusão digital (hardware e software); Introdução à internet das coisas, Fundamentos da cibersegurança, Introdução a Tecnologia da Informação e Fundamentos da Gestão de Redes de Computadores

PORQUE: O trabalho de helpdesk é bem requisitado e exige além dos conhecimentos e habilidades para ajudar sua uma empresa a solucionar di4culdades e problemas em sua rede de computadores, hosts e periféricos. É importante que tenha conhecimentos básicos de cibe segurança para apoiar toda a segurança dos usuários dela. Além de apoiar o gestor de redes a monitorar e solucionar problemas na intranet e internet. Outra competência importante é a digitação para minimizar o gasto de tempo em suas tarefas e relatórios.

PARA QUE: As tecnologias estão modicando rapidamente os hábitos, costumes e a cultura global. Toda a vida das pessoas, famílias, nações, empresas estão altamente impactadas por elas, para uso positivo ou negativo. Assim, as soluções aos problemas atuais devem incluir e devem ser potencializadas por elas. Não há como e por que retroceder. A vantagem é justamente utilizar variadas tecnológicas para facilitar e ampliar as novas empresas de transformação, financeiras, agricultura, serviços e comunicação. A proposta neste projeto é que os jovens se apropriem destas tecnologias disponíveis, ganhem autonomia e possam aplicá-las em suas carreiras profissionais e possíveis empreendimentos que criarão no futuro.

PARA QUEM: Os 120 adolescentes atendidos pelo projeto: adolescentes mães, adolescentes em situação de pós-medida, adolescentes em situação de violência e adolescentes em situação de vulnerabilidade.

COMO: Serão realizados cinco minicursos: Inclusão digital (hardware e software); Introdução à internet das coisas, Fundamentos da cibersegurança, Introdução a Tecnologia da Informação e Fundamentos da Gestão de Redes de Computadores

ONDE: Salas de aula, salas de informática e Lab Maker Arrastão

QUANDO: Ciclo 1: janeiro a dezembro de 2020. Ciclo 2: janeiro a dezembro de 2021, três oficinas semanais de 3 horas cada.

6.2. Critérios para escolha de beneficiários diretos: (como serão selecionados)

- 6.2.1. Adolescentes exclusivamente de 15 a 17 anos;
- 6.2.2. Ambos gêneros;
- 6.2.3. Adolescentes mães, adolescentes em situação de pós-medida, adolescentes em situação de violência e adolescentes em situação de vulnerabilidade;
- 6.2.4. Moradores da região do Campo Limpo, SP.

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).

Meses de duração	Turmas	Módulos/Atividades	Carga horária	Local de realização
Jan/20	FASE DE PREPARAÇÃO	1. Seleção e contratação da equipe executora do projeto (PJ);		Redes sociais do Projeto Arrastão e dos parceiros
		2. Planejamento detalhado das atividades;		Projeto Arrastão
		3. Mobilização, seleção e inscrição dos adolescentes atendidos;		Espaços públicos, escolas, redes sociais do Projeto Arrastão e parceiros

		4. Reunião de pais e responsáveis.		Projeto Arrastão
Fev/20 a Mar/20	1 e 2 (2020)	MÓDULO DE CIDADANIA – Integração das turmas, conceitos, diagnóstico social, mapeamento dos ativos e visita as comunidades da região.	24 hs.	Sala de aula, salas de informática e pesquisa de campo.
Fev/21 a Mar/21	3 e 4 (2021)			
Abr/20 a Mai/21	1 e 2 (2020)	MÓDULO DE CIDADANIA – Construção de mini projetos de intervenção social 1.	24 hs.	Sala de aula, salas de informática e pesquisa de campo.
Abr/21 a Mai/21	3 e 4 (2021)			
Jun/20 a Jul/20	1 e 2 (2020)	MÓDULO DE CIDADANIA – Intervenção social da cada equipe. (Execução do miniprojeto 1)	24 hs.	Sala de aula, salas de informática e pesquisa de campo.
Jun/21 a Jul/21	3 e 4 (2021)			
Ago/20 a Set/20	1 e 2 (2020)	MÓDULO DE CIDADANIA – Construção de miniprojetos de intervenção social 2.	24 hs.	Sala de aula, salas de informática e pesquisa de campo.
Ago/21 a Set/21	3 e 4 (2021)			
Out/20 a Nov/20	1 e 2 (2020)	MÓDULO DE CIDADANIA – Intervenção social da cada equipe. (Execução do miniprojeto 2)	24 hs.	Sala de aula, salas de informática e pesquisa de campo.
Out/21 a Nov/21	3 e 4 (2021)			
Anual: 2020 e 21		MÓDULO DE CIDADANIA	120 hs. Total	
Fev/20	1 e 2 (2020)	MÓDULO DE EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO – Integração do módulo, Conceitos e proposta de trabalho por projetos.	12 hs.	Sala de aula, salas de informática.
Fev/21	3 e 4 (2021)			
Mar/20 a Abr/20	1 e 2 (2020)	MÓDULO DE EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO – Projeto maker 1 Planejamento/ execução/avaliação	24 hs.	Sala de aula, salas de informática e Lab Maker Arrastão.
Mar/21 a Abr/21	3 e 4 (2021)			
Mai/20 a Jun/20	1 e 2 (2020)	MÓDULO DE EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO – Projeto maker 2 Planejamento/ execução/avaliação	24 hs.	Sala de aula, salas de informática e Lab Maker Arrastão.
Mai/20 a Jun/20	3 e 4 (2021)			
Jul/20 a Nov/20	1 e 2 (2020)	MÓDULO DE EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO – Projeto de impacto Planejamento/ execução/avaliação	60 hs.	Sala de aula, salas de informática e Lab Maker Arrastão. Visita a campo (comunidades do Campo Limpo)
Jul/21 a Nov/21	3 e 4 (2021)			
Total		MÓDULO DE EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO	120 hs. Total	
Fev/20 a Mar/20	1 e 2 (2020)	MÓDULO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO – Inclusão digital	72 hs.	Sala de aula, salas de informática e Lab Maker Arrastão.

Fev/21 a Mar/21	3 e 4 (2021)				
Abr/20 a Mai/20	1 e 2 (2020)	MÓDULO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO – Introdução da Internet das coisas	72 hs.	Sala de aula, salas de informática e Lab Maker Arrastão.	
Abr/21 a Mai/21	3 e 4 (2021)				
Jun/20 a Jul/20	1 e 2 (2020)	MÓDULO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO – Fundamentos da cibersegurança	72 hs.	Sala de aula, salas de informática e Lab Maker Arrastão.	
Jun/21 a Jul/21	3 e 4 (2021)				
Ago/20 a Set/20	1 e 2 (2020)	MÓDULO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO – Introdução a tecnologia da informação.	72 hs.	Sala de aula, salas de informática e Lab Maker Arrastão.	
Ago/21 a Set/21	3 e 4 (2021)				
Out/20 a Nov/20	1 e 2 (2020)	MÓDULO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO – Fundamentos da Gestão de Redes.	72 hs.	Sala de aula, salas de informática e Lab Maker Arrastão.	
Out/21 a Nov/21	3 e 4 (2021)				
Total		MÓDULO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO	360 hs. Total		
Dezembro/20 Dezembro/21	Geral	Relatório anual e prestação de contas anual e final			

7. Metodologia

(Discorrer sobre o método aplicado, a concepção norteadora para o atendimento e seus referenciais teóricos considerando a justificativa, os objetivos e o público a ser atendido).

O princípios metodológicos de norteiam este projeto podem ser descritos de forma sintética em cinco pilares:

1. TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO:

As tecnologias estão modificando rapidamente os hábitos, costumes e a cultura global. Toda a vida das pessoas, famílias, nações, empresas estão altamente impactadas por elas, para uso positivo ou negativo. Assim, as soluções aos problemas atuais devem incluir e devem ser potencializadas por elas. Não há como e por que retroceder. A vantagem é justamente utilizar variadas tecnológicas para facilitar e ampliar as novas empresas de transformação, financeiras, agricultura, serviços e comunicação. A proposta neste projeto é que os jovens se apropriem destas tecnologias disponíveis, ganhem autonomia e possam aplicá-las em suas carreiras profissionais e possíveis empreendimentos que criarão no futuro. Nas oficinas eles poderão participar de desafios individuais e em equipe, para se apropriarem das ferramentas e equipamentos tecnológicos que respondam a algumas necessidades apontadas pelo mercado. O trabalho de helpdesk é bem requisitado e exige além dos conhecimentos e habilidades para ajudar sua uma empresa a solucionar dificuldades e problemas em sua rede de computadores, hosts e periféricos. É importante que tenha conhecimentos básicos de cibersegurança para apoiar toda a segurança dos usuários dela. Além de apoiar o gestor de redes a monitorar e solucionar problemas na intranet e internet. Outra competência importante é a digitação para minimizar o gasto de tempo em suas tarefas e relatórios.

2. EDUCAÇÃO MAKER

A educação maker, mais conhecida como “aprender fazendo” é tão antiga como a humanidade, mas a educação no último século perdeu esta ligação fundamental entre teoria e prática e se tornou excessivamente teórica e informativa. Hoje as escolas enfrentam um grande desinteresse por parte dos alunos e de muitos educadores também. A educação maker vem renovar este cenário com a possibilidade do aluno aprender experimentando, desenvolvendo autonomia no aprendizado; aplicando e ampliando a sua criatividade; concretizando suas ideias; fazendo sucessivos ajustes. E, o que é o principal, aprendendo as várias disciplinas do conhecimento humano de forma transversal e sistêmica.

3. INOVAÇÃO SOCIAL:

A inovação está ligada à velocidade acelerada das mudanças que ocorrem em todas as dimensões da ciência e do conhecimento humano geral. Mas, estamos também, de forma acelerada, ameaçados pelas degenerações causadas ao meio social e ambiental. Assim, as empresas, profissões e educação do futuro não poderão pôr estas questões em segundo plano. O desafio já começou. Este projeto quer investir nestes adolescentes, maiores protagonistas destas ameaças, para que façam a parte deles e contribuam no esforço geral de construir profissões e organizações mais sustentáveis.

4. EMPREENDEDORISMO:

A forma de pensar e fazer os projetos empreendedores, negócios sociais e mesmo negócios com foco no lucro estão dando uma virada de 180 graus. O foco não é mais centrado na ideia do empreendedor de resolver uma demanda e ganhar com isso. O foco agora é nas demandas e nas relações que o empreendedor constrói com o público alvo, cliente e parceiro do empreendimento. Não importa tanto de onde vem a ideia, o foco está na construção da solução. E, esta é construída, reformulada, ampliada ou abandonada segundo as necessidades e interesse dos usuários da "compra" da solução. Este modelo de transformação de problemas em soluções, utilizando a criatividade (design thinking) que é um pilar das novas empresas e que se vê nos startups hoje e se fundamenta no foco ao cliente, menores custos, maiores impactos socioambientais, criatividade, participação e rapidez nas mudanças e gestão. Se isso é condição de sustentabilidade presente e futura. Estes fundamentos serão apresentados e exercitados com os adolescentes atendidos.

5. CIDADANIA, ÉTICA E PARTICIPAÇÃO:

No geral o adolescente de periferia possui traz algumas carências socioemocionais oriundos das relações familiares fragilizadas e das condições socioeconômicas e culturais. Algumas dificuldades se manifestam por baixa autoestima, em "sonhar" com um futuro próspero, falta de autodisciplina, desconcentração, desconhecimento do próprio território e cidade, entre outros. Assim, faz parte do trabalho educacional da organização desenvolver atividades que fortaleçam os jovens como cidadãos autônomos, críticos e solidários. E, que se apropriem dos ativos sociais de seu territórios, região e cidade

8. Capacidade Operacional Recursos Materiais e Espaços

(Discorrer sobre os recursos materiais existentes e ou necessários e espaços)

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

8.1.1. COMPUTADORES: Total de 45 CPUs e Hosts; 16 notebooks;

8.1.2. MÁQUINAS DO LAB MAKER: Máquina de corte a laser (1 unidade); Impressora 3d (2 unidades); Conjunto de máquinas elétricas (vários); Conjunto de máquinas manuais (vários);

8.1.3. A COMPRAR: 06 ferros de solda 127v

26 Arduino (UNO);

39 placas fotovoltaicas para 6 v

39 motores elétricos de 6 v;

8.2. Materiais de consumo (listar de forma geral)

1. Folhas de sulfite A4;
2. Blocos de folhas para flip chart;
3. Lapis de grafite médio;
4. Borrachas
5. Jogos de canetinhas hidrocolor (cores variadas);
6. Tesouras médias;
7. Cola branca;
8. Cola superbonder grande;
9. Fita crepe média;
10. Apontadore de lápis;
11. Fita crepe média;

12. Bola de futsal;
13. Bolas de volley .
14. Placa de acrílico transparente de 3 mm;
15. Mangueira em PVC Flexível 1/4" x 1,5mm, Cristal | KALA
16. Cabo para Alarme/Interfonia 1 Par Veias Coloridas .
17. Leds brancos;
18. Hélice Drone Quadricóptero Hubsan X4 H107 Original
19. Pilha alcalina AAA;
20. Suporte para 4 pilhas AAA;
21. Placas de MDF cru de 3mm
22. Placas de MDF cru de 6mm;
23. Perfil de alumínio tubo redondo 1mx6mm anodizado.
24. Tubo de fio de estanho para solda;

8.3. Oficinas e ou laboratórios (espaços específicos com equipamentos e maquinários para determinada atividade, listar quantos e onde?

8.3.1. 02 Laboratórios de informática para 20 alunos cada;

8.3.2. 02 salas do Lab Maker para 15 alunos cada;

8.4. Salas de aula ou equivalente (espaço adequados para desenvolvimento das atividades) quantos, onde?

8.4.1. 02 salas de aula para 35 alunos cada;

8.4.2. 01 Auditório para 100 pessoas;

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

- **Para NÃO, onde e como será feito? (Discorra)**

9. Equipe de Trabalho

(Profissionais envolvidos)

Um a um, indicar formação profissional, função no projeto, carga-horária e vínculo empregatício.

A equipe executora será composta de profissionais de diferentes áreas de atuação:

- **Henrique Heder (Coordenador Técnico):** Graduado em Psicologia e pós-graduado em Formação de Formadores para o Terceiro Setor e Psicodrama Pedagógico. Atua há 20 anos em organizações sociais inicialmente como educador social e hoje como coordenador técnico em programas de empreendedorismo, inovação e tecnologia. O profissional fará todo o acompanhamento técnico do projeto que consiste em: planejar, acompanhar, avaliar as ações pedagógicas, acompanhar o desempenho da equipe executora, avaliar aprendizagem dos jovens atendidos, elaboração das ferramentas de avaliação e monitoramento técnico, relacionamento com o ecossistema de tecnologia, empreendedorismo e inovação da cidade, estabelecimento novas parcerias relevantes ao programa, elaboração de relatórios técnicos. Serão destinadas 40 horas semanais no regime de contratação CLT.
- **Barbara Moura (Coordenadora administrativa):** Com licenciatura plena em História, pós-graduação em Gestão de Projetos Sociais e Responsabilidade Social Empresarial. Trabalha há 05 anos coordenando administrativamente projetos sociais voltados ao empreendedorismo, inovação e tecnologia. As responsabilidades no projeto **Periferia no Futuro** serão: Planejamento de execução e monitoramento projeto visando alcançar as metas e objetivos propostos; gestão administrativa; contratação de

colaboradores; controle de recursos, prestação de conta junto ao financiador; elaboração de relatórios financeiros; mobilização, articulação e acompanhamento dos parceiros; articulação do ecossistema interno e externo; acompanhamento das ações da equipe pedagógica; organização dos indicadores coletados nas avaliações do projeto; logística de atendimento. Serão destinadas 40 horas semanais no regime de contratação CLT.

- **02 Educadores (as) de Tecnologia da Informação (a contratar):** Formação em Tecnologia da Informação e experiência com educação para jovens. Esses profissionais executarão oficinas tecnológicas nos temas: inclusão digital, introdução à internet das coisas, introdução à cibersegurança, fundamentos da cibersegurança, fundamento da tecnologia da informação e fundamentos do trabalho em rede. A relação contratual será como prestadores de serviços com carga horário de 24 horas semanais para cada profissional.
- **Educador (a) de Empreendedorismo e Inovação (a contratar).** Com formação universitária esse profissional deverá dominar a metodologia de design thinking e educação por projetos, manuseio máquina de corte a laser, impressora 3D e outras tecnologias analógicas e digitais. Suas atividades serão: Aplicação da metodologia de design thinking, educação por projeto, bases da ciência, educação maker e ferramentas de tecnologias possíveis (analógicas e digitais). Sua contratação será como prestador de serviços com carga horaria de 10 horas semanais.
- **Educador (a) social (a contratar):** Com formação universitária completa, esse profissional terá experiência comprovada com educação social para jovens. As atividades atribuídas serão: preparação e aplicação de aulas, teóricas e práticas, com assuntos gerais direcionadas ao mundo do jovem e que tenha de forma transversal o desenvolvimento do protagonismo juvenil, cidadania e relacionamento interpessoal. A contratação será como prestador de serviços com carga horaria de 10 horas semanais.

10. Elementos de Impacto Social (opcional)

Relacionar com a diretriz e o projeto elencado.

O Projeto Periferia do Futuro está alinhado diretamente com os três artigos da Diretriz 9 (para adolescentes de 15 a 17 anos):

1. Este é um projeto inovador por que parte de metodologia baseada na geração de autonomia, criatividade e impacto social. Ou seja, visa apoiar os adolescentes não só na capacitação tecnológica em informática, que é uma oportunidade de se inserir num mercado de trabalho ainda em crescimento. Mas, também desenvolver uma visão de inovação tanto nas novas competências para o trabalho, como também com experiência com processos de criar soluções inovadoras a problemas que eles identificam. Esta vivência deixará um registro dos caminhos que eles poderão trilhar no futuro profissional.
2. O enfoque de apoio ao adolescente na entrada no mercado de trabalho e geração de renda está prevista em todos os módulos do projeto, desde o desenvolvimento de novas competências, acesso a ferramentas técnicas para atuar como profissional de TI e a visão social e cidadã como postura na vida e no trabalho. Outro ponto é os encaminhamentos deste adolescente para o primeiro emprego (Lei do Aprendiz) através de organizações parceiras especializadas nesta função;
3. O Projeto Arrastão já seleciona seus atendidos em situação de vulnerabilidade e inclui adolescentes em situação de violência e de pós medida;
4. O fomento da autonomia e o protagonismo juvenil, possibilitando acesso a ações de participação de adolescentes em espaços de discussão política e de participação cidadã acontecerá no planejamento, execução e avaliação de miniprojetos realizados pelos jovens nas suas comunidades e bairros.

11. METAS

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

11.1. Objetivos específicos das Metas (descrever os resultados quantitativos e qualitativos - de modo que sejam passíveis de monitoramento - relacionando-os com os objetivos correspondentes:

11.1.1. Para que o primeiro objetivo específico seja cumprido, ou seja que os adolescentes desenvolvam as atitudes básicas da cidadania ativa e conscientização de seus direitos e deveres, será necessário que os 120 adolescentes desenvolvam a sua visão e pensamento crítico e participem da solução dos problemas da sua comunidade, bairro e cidade, durante o ano da sua formação no projeto (2020 ou 2021);

11.1.2. Para que o segundo objetivo específico seja cumprido, ou seja que os adolescentes se apropriem das competências básicas para o trabalho do Século XXI, do empreendedorismo e da inovação, é necessário que os 120 adolescentes se apropriem das ferramentas de criação de soluções inovadoras; de desenvolvimento de projetos e das competências necessárias para o novo mercado de trabalho, durante o ano da sua formação no projeto (2020 ou 2021);

11.1.3. Para que o terceiro objetivo específico seja cumprido, ou seja o acesso dos adolescentes aos processos básicos da tecnologia da informação e da sua aplicação mercado de trabalho, será necessário que os 120 adolescentes se apropriem das informações e habilidades básicas para exercer a função de helpdesk de rede de computadores. Durante o ano da sua formação (2020 ou 2021).

12. FERRAMENTAS DE MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO

(elencar quantos forem necessários)

Meta(s)	Indicadores qualitativos	Indicadores quantitativos	Meios de Verificação
Os 120 adolescentes desenvolvam a sua visão e pensamento crítico e participem da solução dos problemas da sua comunidade, bairro e cidade, durante o ano da sua formação no projeto (2020 ou 2021);	<p>1. Qualidade das minis intervenções sociais planejadas e executadas pelos adolescentes;</p> <p>2. Nível de Apropriação pelos adolescentes dos conceitos, diagnóstico e mapeamento dos ativos sociais.</p>	<p>1. Presença dos adolescentes nas oficinas de cidadania;</p> <p>2. Número de produtos sociais produzidos em cada um dos ciclos;</p>	<p>1. Instrumental de avaliação de aprendizagem – Marco Zero/final</p> <p>2. Lista de presença;</p> <p>3. Relatório do educador;</p> <p>4. Instrumental de avaliação de aprendizagem;</p>
Os 120 adolescentes se apropriem das ferramentas de criação de soluções inovadoras; de desenvolvimento de projetos e das competências necessárias para o novo mercado de trabalho, durante o ano da sua formação no projeto (2020 ou 2021);	<p>1. Qualidade dos produtos apresentados, como resultados dos dois ciclos de miniprojetos (Maker 1 e 2);</p> <p>2. Nível de apropriação de cada competência exercitada pelos adolescentes;</p>	<p>1. Presença dos adolescentes nas oficinas de empreendedorismo e inovação;</p> <p>2. Número de produtos tecnológicos produzidos em cada ciclo de miniprojetos (Maker 1 e 2);</p>	<p>1. Instrumental de avaliação de aprendizagem – Marco Zero/final</p> <p>2. Lista de presença;</p> <p>3. Relatório do educador;</p> <p>4. Instrumental de avaliação de</p>

<p>Os 120 adolescentes se apropriem das informações e habilidades básicas para exercer a função de helpdesk de rede de computadores. Durante o ano da sua formação (2020 ou 2021).</p>	<p>1. Nível de apropriação de cada competência técnica exercitada pelos adolescentes; <i>(Inclusão digital (hardware e software); Introdução à internet das coisas, Fundamentos da cibersegurança, Introdução a Tecnologia da Informação e Fundamentos da Gestão de Redes de Computadores</i></p>	<p>1. Presença dos adolescentes nas oficinas de TI; 2. Número de informações e uso de hardwares, softwares e redes de computadores apropriadas pelos adolescentes.</p>	<p>aprendizagem; 1. Instrumental de avaliação de aprendizagem – Marco Zero/final 2. Lista de presença; 3. Relatório do educador; 4. Instrumental de avaliação de aprendizagem;</p>
--	---	---	---