



Plano de Trabalho

Programa Steam Maker

Para aderência a chamada pública 03/2023 vinculada ao edital 01/2023 do Programa Desafio DF.

Projeto: “Programa de Educação Criativa e Transformação Digital do Sistema de Educação do Distrito Federal”

SUMÁRIO

I - DADOS DO PROJETO	3
II- DADOS E INFORMAÇÕES DA PROPONENTE	3
III- ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA	4
PARTE 1: PLANEJAMENTO TÉCNICO.....	4
A. APRESENTAÇÃO / CONTEXTO	4
B. PROPÓSITO / JUSTIFICATIVAS	5
C. PÚBLICO-ALVO / BENEFICIÁRIOS.....	7
D. DIRETRIZES, ESTRATÉGIAS E/OU FATORES CRÍTICOS PARA O SUCESSO	8
E. OBJETIVOS E RESULTADOS ESPERADOS	9
F. ETAPAS DE EXECUÇÃO	10
G. DETALHAMENTO DAS AÇÕES	11
H. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO	13
PARTE 2: PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO.....	13
I. EQUIPE DE TRABALHO	13
J. METAS E INDICADORES.....	16
PARTE 3: PLANEJAMENTO FINANCEIRO	17
K. ORÇAMENTO DO PROJETO	17
A. PLANO DETALHADO DE APLICAÇÃO	18
A. PREÇOS DE REFERÊNCIA.....	23
B. CONTRAPARTIDA	26
PARTE 4: PLANEJAMENTO DA COMUNICAÇÃO	27
C. OBJETIVOS E DIRETRIZES PARA A COMUNICAÇÃO DO PROJETO.....	27
E. DADOS ABERTOS.....	28
F. MATRIZ DE COMUNICAÇÃO DO PROJETO	29
PARTE 5: PLANEJAMENTO DO MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO.....	30
G. OBJETIVOS E DIRETRIZES PARA O MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO DO PROJETO	30
H. TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS PARA O MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO DO PROJETO	30
I. MATRIZ DE MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO DO PROJETO	31
ANEXOS.....	32
ANEXO I - PLANILHA COM O PLANO DETALHADO DE APLICAÇÃO.XLS	32
ANEXO II - PESQUISA DE PREÇOS PROPOSTAS COMERCIAIS	32
ANEXO III - PLANILHA COM A PESQUISA DE MERCADO.XLS.....	32
ANEXO IV - MATRIZ DE COMUNICAÇÃO DO PROJETO.XLS.....	32
ANEXO V- MATRIZ DE MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO DO PROJETO.XLS	32
ANEXO VI - MODELOS DE PESQUISA DE SATISFAÇÃO COM BENEFICIÁRIOS	32
ANEXO VII - ROTEIRO DE ENTREVISTA	32
ANEXO VIII - ROTEIRO DE VISITA TÉCNICA.....	32
ANEXO IX - LAYOUT DE BASES DE DADOS A SEREM DISPONIBILIZADAS.....	32
ANEXO X - TELAS DO SISTEMA DE MONITORAMENTO	32

DEZEMBRO/2023 PLANO DE TRABALHO

TERMO DE COLABORAÇÃO/TERMO DE FOMENTO/CONVÊNIO Nº ___/___ - FAPDF

I - DADOS DO PROJETO		
NOME DO PROJETO: PROGRAMA STEAM MAKER		
PERÍODO DE EXECUÇÃO DO PROJETO:	INÍCIO: 22/12/2023	TÉRMINO: 23/12/2024
PERÍODO DE VIGÊNCIA DA PARCERIA:	INÍCIO: 22/12/2023	TÉRMINO: 23/12/2024
VALOR TOTAL: R\$ 4.090.200,10 (quatro milhões e noventa mil e duzentos reais e dez centavos)		
OBJETO: Nossa proposta consiste na implantação do PROGRAMA STEAM MAKER em 16 escolas da rede de educação básica. A principal finalidade é capacitar os professores, moldar um modelo de prototipagem educacional e melhorar o desempenho educacional dos alunos do Ensino Fundamental. O programa busca transformar os ambientes sociais onde é implementado, promovendo habilidades transdisciplinares e competências por meio da prototipagem pedagógica e do conceito "maker". Além disso, enfatiza a importância da educação de qualidade, da participação social, da formação dos cidadãos e do preparo dos alunos para a universidade e a vida profissional, combinando o método STEAM - ciências, tecnologia, engenharia, artes e matemática, para promover a inovação na educação como um todo.		

II- DADOS E INFORMAÇÕES DA PROPONENTE		
Razão Social: INSTITUTO CONHECER BRASIL		
CNPJ: 01.718.634/0001-47		
Endereço Completo: Avenida Paulista, 807 – CJ 2315 – Bela Vista – São Paulo		
Município: São Paulo	UF: SP	CEP: 01311-100
Site: www.institutoconhecerbrasil.org.br		
Nome do Representante Legal: Karina Ferreira da Gama		
Cargo: Presidente		
RG:	Órgão Expedidor:	CPF:
Telefone Fixo: 11- 3082-2421	Telefone Celular:	

E-Mail do Representante Legal: presidencia@institutoconhecerbrasil.org.br

III- ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA

Responsável pelo acompanhamento da parceria: Karina Ferreira da Gama

Função na parceria: Coordenadora Geral do Programa

RG:

Órgão Expedidor:

CPF:

Telefone Fixo: 11- 3082-2421

Celular:

E-Mail:
presidencia@institutoconhecerbrasil.org.br

PARTE 1: PLANEJAMENTO TÉCNICO

A. APRESENTAÇÃO / CONTEXTO

O Programa Steam Maker representa uma oportunidade significativa para transformar a educação no Distrito Federal, introduzindo métodos inovadores de ensino e aprendizagem que preparam os alunos para os desafios e oportunidades de um mundo em rápida evolução.

O Distrito Federal, apesar de seu sucesso no Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb), enfrenta desafios em manter a qualidade e inovação na educação, especialmente nos anos finais do ensino fundamental. O Instituto Conhecer Brasil em parceria com a FAPDF – Fundação de Apoio a Pesquisa do Distrito Federal buscam implementar o Programa Steam Maker, que visa integrar as áreas de Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática (STEAM) na educação básica.

Este programa se distingue por sua abordagem maker, uma metodologia de aprendizagem criativa que permite aos alunos aprenderem de forma prática e interativa. Através do Smart Lab, um laboratório de criatividade inovador, os alunos terão a oportunidade de explorar e criar, transformando o espaço de ensino em um ambiente dinâmico e estimulante.

Uma parte crucial do programa é a formação de professores, que serão capacitados para aplicar a metodologia STEAM em suas aulas, promovendo um ensino mais interativo e eficaz. Além disso, o programa busca reduzir as disparidades e promover a igualdade de oportunidades através da inclusão digital.

A implementação do Programa Steam Maker alinha-se com o Mapa Estratégico 2023-2027 do Distrito Federal, que enfatiza a inovação na educação. Espera-se que o programa melhore o desempenho educacional, aumente a motivação e interesse dos alunos, e desenvolva habilidades críticas para o século XXI, como criatividade, pensamento crítico e resolução de problemas. O programa também visa preparar os alunos para o mercado de trabalho e contribuir para a transformação digital da sociedade.

Ao adotar o Programa Steam Maker, o Distrito Federal estará em conformidade com as políticas educacionais nacionais e internacionais, como os objetivos da UNESCO e a Agenda 2030 da ONU. Isso reforça o compromisso da região com uma educação de qualidade e com os valores de uma sociedade mais justa e inovadora.

B. PROPÓSITO / JUSTIFICATIVAS

A cultura de inovação, proposta no Mapa Estratégico 2023-2027 do Distrito Federal, está coerente com os rumos da inovação na educação, pois incentiva a criatividade, a experimentação e a busca por novas soluções. Ela pode ser implantada por meio de ações como a formação continuada de professores, a criação de espaços de colaboração e o incentivo à investigação, sendo essa, portanto, a premissa nativa do nosso Programa Steam Maker apresentado nessa proposta.

O fomento do desenvolvimento regional do DF e entorno perpassa a médio-longo prazo pela estrutura educacional que é entregue aos alunos. A educação com fulcro na cultura maker tem o potencial de despertar o empreendedorismo, inovação e criatividade tecnológica, à medida que molda o processo educacional para prototipagem pedagógica focada em despertar o pensamento criativo e solucionar problemas, utilizando ativos tecnológicos, educacionais, físicos e digitais ao disponíveis. Essa nova forma de educar e de aprender pode fazer surgir não só ideias de inovação, mas estimular a autoria de produtos, métodos e processos para o mercado.

Entendemos que os recursos tecnológicos podem ser utilizados para tornar as aulas mais interativas e atraentes, oferecer novas possibilidades de aprendizagem, personalizar o aprendizado e conectar alunos aos professores por aulas interativas, personalizadas e atraentes, vencendo o desafio do conteudismo em sala de aula.

A implantação dessas estratégias pode trazer diversos benefícios para o processo de ensino-aprendizagem, tais como a melhoria do desempenho acadêmico, o aumento da motivação e do interesse dos alunos, o desenvolvimento de habilidades e competências importantes para o século XXI, como criatividade, pensamento crítico e resolução de problemas, e a preparação dos alunos para o mercado de trabalho.

O mundo atual exige cada vez mais dos seus indivíduos habilidades como resolver problemas de forma criativa e colaborativa, e se adaptar às mudanças constantes. A cultura da aprendizagem criativa utilizando o Steam Maker é um movimento que estimula as pessoas a construir, consertar, fabricar e modificar objetos. Ela está alinhada com a aprendizagem criativa, pois promove a experimentação, a resolução de problemas e a colaboração.

A seguir, são apresentadas algumas evidências que justificam a incorporação da cultura maker na educação básica:

- **Aprendizagem criativa:** a cultura maker promove a aprendizagem criativa, pois incentiva os estudantes a pensar fora da caixa e a encontrar soluções inovadoras para problemas reais.
- **Metodologias ativas:** a cultura maker é baseada em metodologias ativas, como o aprender fazendo, o trabalho em equipe e o projeto. Essas metodologias promovem o engajamento dos estudantes e o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI.
- **Práticas colaborativas:** a cultura maker incentiva a colaboração entre os estudantes, o que contribui para o desenvolvimento de habilidades sociais e interpessoais.
- **Protagonismo:** a cultura maker permite que os estudantes assumam o protagonismo no processo de aprendizagem, o que contribui para o desenvolvimento da autonomia e da autoestima.

Ademais, o “Programa Steam Maker” é uma ferramenta crucial para enfrentar os desafios contemporâneos no campo educacional. A justificativa para esse programa é multifacetada e fundamenta-se em diversas necessidades e oportunidades identificadas.

1. **Adaptação às Demandas Tecnológicas:** Vivemos em uma era digital, onde as tecnologias estão evoluindo rapidamente a forma como vivemos e aprendemos. Integrar a transformação digital no sistema de educação é essencial para preparar os estudantes para os desafios e oportunidades do século XXI.
2. **Desenvolvimento de Habilidades do Século XXI:** A educação tradicional muitas vezes não aborda desenvolver as habilidades essenciais para o sucesso no mundo contemporâneo, como pensamento crítico, resolução de problemas, colaboração e criatividade. O programa visa preencher essa lacuna, capacitando os alunos com as habilidades possíveis para prosperar em ambientes dinâmicos.
3. **Inclusão Digital:** A transformação digital é um vetor de inclusão social. Ao proporcionar acesso e treinamento em tecnologia a todos os estudantes, independentemente de seu contexto socioeconômico, o programa visa reduzir as disparidades e promover a igualdade de oportunidades.
4. **Preparação para o Mercado de Trabalho:** As habilidades digitais são cada vez mais requisitadas no mercado de trabalho. Ao integrar a educação digital, o programa visa preparar os alunos para carreiras futuras, contribuindo para a formação de uma mão de obra comprometida e alinhada com as demandas do setor produtivo.

5. **Melhoria na Qualidade do Ensino:** A incorporação de metodologias de educação criativa pode revitalizar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais envolvente, dinâmico e alinhado aos interesses e habilidades individuais dos alunos. Isso pode resultar em uma melhoria significativa na qualidade da educação.

6. **Inovação no Ensino:** A introdução de tecnologias e abordagens criativas no ensino não apenas melhora a qualidade, mas também promove a inovação. Professores e alunos são incentivados a explorar novas formas de ensino e aprendizagem, mantendo uma educação atualizada e relevante.

7. **Conformidade com a legislação brasileira e tendências internacionais:** Além de todas as oportunidades listadas, ao implantar o programa o sistema educacional do Distrito Federal estará em conformidade com o art. 32 da LDB, em especial no que se refere as Tecnologias da Informação e Comunicação - TICs; atenderá os requisitos do Plano Nacional de Educação e da recém-criada Lei nº 14.533/23 que institui a Política Nacional de Educação Digital; além de aderir aos parâmetros da Unesco de “Ecologia de Aprendizagem”, aderindo também ao conceito das MIL (Literacias de Mídia e Informação) e estar alinhado com as ODS objetivos 4,10,11 e 17 da ONU para agenda 2030.

Em resumo, o "Programa Steam Maker" busca não apenas acompanhar, mas liderar a evolução do cenário educacional, garantindo que os alunos estejam preparados para enfrentar os desafios e tirar proveito das oportunidades de uma sociedade digital e em constante mudança.

C. PÚBLICO-ALVO / BENEFICIÁRIOS

O público-alvo prioritário para o Programa Steam Maker (PSM) são os professores da rede de educação básica, com foco na capacitação e desenvolvimento de suas habilidades pedagógicas. Os benefícios incluem:

1. Professores:

- Capacitação em metodologias pedagógicas inovadoras baseadas na prototipagem pedagógica e no conceito "maker".
- Aprimoramento das habilidades de ensino e aprendizado.
- Possibilidade de integração de disciplinas STEAM em suas práticas educacionais.
- Contribuição para o desenvolvimento de uma educação de qualidade e transdisciplinar.

2. Alunos:

- Desenvolvimento de habilidades e competências transdisciplinares, incluindo ciências, tecnologia, engenharia, artes e matemática (STEAM).

- Maior engajamento e protagonismo no processo de ensino e aprendizagem.
 - Melhor desempenho educacional, preparando-os para o ensino superior e futuras carreiras.
 - Estímulo à criatividade, inovação e resolução de problemas.
3. Sociedade:
- Potencialização do desenvolvimento social por meio da educação de qualidade.
 - Promoção da democracia, respeito e pluralidade cultural no ambiente escolar.
 - Formação de cidadãos mais críticos e engajados, capazes de criar iniciativas e projetos impactantes na comunidade.
 - Preparação de futuros profissionais com habilidades necessárias para inovar em diversas áreas.
4. Distrito Federal e Região Integrada de Desenvolvimento do Distrito Federal e Entorno (RIDE):
- Melhoria do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb) para os Anos Finais do Ensino Fundamental.
 - Atração de investimentos em educação e inovação devido ao sucesso do programa.
 - Contribuição para a evolução e transformação social por meio de uma educação mais avançada e inclusiva.

D. DIRETRIZES, ESTRATÉGIAS E/OU FATORES CRÍTICOS PARA O SUCESSO

O programa está em consonância com as políticas educacionais locais e nacionais, incluindo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e os objetivos de desenvolvimento sustentável da ONU. Abaixo relacionamos os balizadores para garantir o sucesso do projeto Steam Maker na rede pública de ensino do Distrito Federal, conforme segue:

1) Balizadores Previstos no Projeto

- Capacitação e Formação de Professores:** Fornecer a capacitação em aprendizagem criativa com a eficácia da metodologia STEAM.
- Infraestrutura e Recursos:** Assegurar a disponibilidade adequada de recursos, como laboratórios Smart Lab e kits maker, em todas as escolas envolvidas.
- Monitoramento e Avaliação:** Implementar um método robusto de monitoramento e avaliação para medir a eficácia do programa, incluindo pesquisas-ação e feedback contínuo dos participantes.
- Engajamento e Participação da Comunidade:** Promover a participação ativa de alunos, pais e comunidade na implementação e avaliação do programa.
- Inovação e Adaptação:** Manter a flexibilidade para adaptar estratégias e atividades conforme necessário, com base em feedback e avaliações.

2) Estratégias Chave para o Sucesso do Projeto

- Realizar uma pesquisa-ação diagnóstica da real realidade educacional das escolas do DF:** Essa pesquisa diagnóstica específica irá disponibilizar informações sobre as necessidades e

desafios dos professores do DF e irá subsidiar a escolha das unidades escolares e professores que serão contemplados com o programa, com intuito de alcançar as 14 Coordenações Regionais de Ensino do Distrito Federal, para abranger toda a rede pública de forma igualitária e transparente. A seleção das unidades escolares atenderá aos seguintes critérios:

- seleção de, ao menos, uma unidade escolar por Coordenação Regional de Ensino;
 - seleção, preferencialmente, de unidades escolares em áreas de maior vulnerabilidade social, de acordo com os dados da Pesquisa Distrital por Amostra de Domicílios (PDAD);
 - seleção, preferencialmente, de unidades escolares que desenvolvam projetos nas áreas do programa; e
 - que a unidade escolar selecionada tenha conexão à internet e infraestrutura adequada para receber as instalações propostas.
- b) **Treinamento Intensivo para Professores:** Priorizar a capacitação profissional, oferecendo workshops, cursos EAD e suporte para professores durante o período do programa.
 - c) **Parcerias Estratégicas:** Estabelecer parcerias com universidades e outros stakeholders para enriquecer o programa com expertise e recursos adicionais.
 - d) **Comunicação Eficaz:** Manter linhas claras de comunicação entre todas as partes interessadas, incluindo escolas, governo, pais e alunos.
 - e) **Integração Tecnológica:** Garantir que as tecnologias usadas sejam acessíveis, adequadas e eficazes para o ambiente de aprendizagem.
 - f) **Foco na Personalização da Aprendizagem:** Adaptar o ensino às necessidades individuais dos alunos, incentivando a aprendizagem autodirigida e o pensamento crítico.

3) Fatores Críticos e Gestão

- a) **Aceitação e Adaptação Cultural:** Abordar possíveis resistências à mudança por parte de professores e alunos. A Gestão Se faz necessária com o apoio da administração pública para a promoção de sessões de sensibilização para fomentar a aceitação do programa.
- b) **Gerenciamento de Risco no Processo:** Identificar possíveis riscos, como atrasos na implementação ou desafios tecnológicos, e desenvolver planos de contingência.

E. OBJETIVOS E RESULTADOS ESPERADOS

O programa Steam Maker no Distrito Federal visa atingir objetivos específicos e alcançar resultados tangíveis que reflitam a melhoria e inovação no sistema educacional. Abaixo estão os objetivos e os resultados esperados:

1. Objetivos do Programa Steam Maker

- a) **Desenvolvimento de Habilidades STEAM:** Integrar as áreas de Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática (STEAM) no currículo escolar para desenvolver habilidades transdisciplinares nos alunos.
- b) **Capacitação de Professores:** Oferecer formação dos professores nas metodologias STEAM e Maker, assegurando que eles estejam aptos a aplicar as técnicas aprendidas em sala de aula.

- c) **Promoção da Inclusão Digital e Tecnológica:** Garantir que todos os alunos, independentemente de seu contexto socioeconômico, tenham acesso a recursos tecnológicos e educação digital.
- d) **Estímulo ao Pensamento Crítico e à Criatividade:** Incentivar os alunos a desenvolverem pensamento crítico, criatividade e habilidades para solução de problemas através de projetos práticos e aprendizado baseado em experimentação.
- e) **Adaptação às Demandas do Mercado de Trabalho do Século XXI:** Preparar os alunos para os desafios e oportunidades do futuro, com ênfase nas habilidades digitais e inovação.
- f) **Fomento da Cultura Maker:** Criar espaços educacionais que promovam a aprendizagem ativa, onde os alunos possam experimentar, criar e inovar.
- g) **Melhoria na Qualidade da Educação:** Elevar a qualidade da educação no Distrito Federal, alinhando-a com práticas pedagógicas contemporâneas e com as exigências de um mundo globalizado e tecnológico.

2. Resultados Esperados

- a) **Melhoria nos Indicadores Educacionais:** Oferecer as escolas participantes do programa relatórios adicionais que incrementem seus indicadores de desempenho educacional, como reflexo direto da implementação do programa.
- b) **Habilidades do Século XXI Desenvolvidas:** Os alunos devem exibir um avanço significativo em habilidades como criatividade, colaboração, comunicação e pensamento crítico.
- c) **Professores Capacitados e Confiantes:** Os professores devem sentir-se mais preparados e confiantes para utilizar as metodologias STEAM e Maker, refletindo positivamente em seu ensino.
- d) **Projetos Estudantis Inovadores:** Espera-se a criação de projetos inovadores pelos alunos, que podem ser apresentados em feiras de ciências, exposições e eventos educacionais.
- e) **Redução da Desigualdade no Acesso à Educação Tecnológica:** O programa deve contribuir para a redução da desigualdade no acesso à educação tecnológica, assegurando que todos os alunos tenham oportunidades iguais.
- f) **Preparação para o Futuro Profissional:** Os alunos devem estar mais bem preparados para as exigências das universidades e do mercado de trabalho, especialmente em áreas relacionadas à tecnologia e inovação.

F. ETAPAS DE EXECUÇÃO

Fase	Objetivo	Atividades	Período de Execução (Meses)	Data de Início	Data de Conclusão
1: Planejamento e Desenvolvimento	Estabelecer a estrutura e os fundamentos do programa.	Seleção de unidades escolares, desenvolvimento do currículo, recrutamento de coordenadores, formação de parcerias"	1-2	22/12/2023	29/02/2024
2: Comunicação e Divulgação	Divulgar o programa e seus	Elaboração de materiais de comunicação, realização de	1-12	22/12/2023	23/12/2024

Fase	Objetivo	Atividades	Período de Execução (Meses)	Data de Início	Data de Conclusão
	resultados para stakeholders.	eventos de divulgação, reuniões com stakeholders, publicações em mídias sociais e outras plataformas.			
3: Capacitação de Professores	Treinamento intensivo para professores nas metodologias STEAM e Maker.	Workshops, cursos EAD e sessões práticas.	3-5	04/03/2024	31/05/2024
4: Implementação 16 Escolas	Implementar o programa em escolas selecionadas.	Aplicação do currículo STEAM, uso dos kits de robótica, avaliação inicial.	3-5	04/03/2024	31/05/2024
5: Monitoramento e Avaliação	Avaliar a eficácia do programa, realizar ajustes.	Coleta de feedback, monitoramento do progresso, ajustes baseados na avaliação.	3-12	04/03/2024	23/12/2024
6: Avaliação Final e Relatório	Avaliação abrangente do impacto do programa.	Coleta e análise de dados finais, preparação de um relatório detalhado.	11-12	21/11/2023	17/12/2024

G. DETALHAMENTO DAS AÇÕES

Componente do Programa	Objetivo	Público-Alvo	Ações
1- Desenvolvimento do Currículo STEAM	Integrar as disciplinas de Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática de maneira interdisciplinar no currículo escolar.	Coordenadores pedagógicos, professores.	Desenvolvimento de materiais didáticos, planos de aula e metodologias de ensino inovadoras e definição do calendário de implementação.
2- Treinamento e Capacitação de Professores	Preparar os professores para implementar eficazmente o currículo STEAM em sala de aula.	Coordenadores pedagógicos e Professores das escolas participantes.	<p>1. Número de Workshops: 3 2. Carga Horária Total: 15 horas (5 horas por workshop) 3. Conteúdo Programático:</p> <p>Workshop 1: Introdução à Cultura Maker e STEAM - 5 horas</p> <ul style="list-style-type: none"> Visão geral da cultura maker e educação STEAM. Princípios básicos de design thinking e aprendizagem baseada em projetos. <p>Workshop 2: Tecnologias e Ferramentas Maker - 5 horas</p> <ul style="list-style-type: none"> Uso de ferramentas digitais e físicas em projetos maker. Segurança e manuseio eficiente de equipamentos. Desenvolvimento de planos de aula integrando ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática. <p>Workshop 3: Metodologias Ativas e Aprendizagem Colaborativa - 5 horas</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas de ensino ativo e colaborativo. Estratégias para engajar alunos em aprendizagem interativa. Métodos de avaliação e feedback em ambientes educacionais inovadores. Uso de portfólios e autoavaliação. <p>Cursos EaD</p> <p>1. Número de Disciplinas: 7</p>

Componente do Programa	Objetivo	Público-Alvo	Ações
			<p>2. Carga Horária Total: 40 horas 3. Conteúdo Programático: Disciplina 1: Princípios da Aprendizagem Criativa – 5 horas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introdução e História da Aprendizagem Criativa (MIT) • Lifelong Kindergarten • Fundamentação Acadêmica- Papert • Os quatro Ps da aprendizagem criativa • Espiral da Aprendizagem Criativa • Tecnologia na redução das desigualdades. <p>Disciplina 2: Aprendizagem mão na massa: Cultura Maker e Tinkering – 10 horas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceito de Cultura Maker • Metodologias relacionadas à Cultura Maker • Cultura Maker e as competências da BNCC • Como transformar a escola em um local de experimentação • O Movimento Maker no mundo e no Brasil • Tinkering e o processo exploratório • A relação entre o Tinkering e o Steam e sua aplicação em Ciências, Tecnologia, Artes e Matemática. <p>Disciplina 3: Robótica com sucata e material reciclado – 5 horas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Princípios da robótica e a sua relação com a aprendizagem – a estrutura da aprendizagem pela robótica e sua aplicação como tema curricular, projeto e competição. • Dos blocos aos robôs de sucata – como se dá o processo criativo e a estrutura construtiva. • Materiais – aproveitar de tudo um pouco. Como a sucata pode ajudar a levar a robótica para regiões mais vulneráveis. • Estudos de Caso <p>Disciplina 4: Dispositivos Mecânicos – 5 horas</p> <ul style="list-style-type: none"> • A mecânica das máquinas, construção de artefatos e robôs em MDF • Apresentação de componentes para aplicação das técnicas aprendidas <p>Disciplina 5: Eletrônica Básica – 5 horas</p> <ul style="list-style-type: none"> • A eletrônica no cotidiano, Indústria e Educação 4.0 e os jovens e o mercado de trabalho • Formas de usar, de forma descomplicada, os blocos eletrônicos para uma Aprendizagem Criativa <p>Disciplina 6: Construção, Programação e Automação – 5 horas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Levar para a educação os conceitos da programação • Lógica, linguagens e práticas de programação • Módulo de programação <p>Disciplina 7: Aplicação Pedagógica – 5 horas</p> <ul style="list-style-type: none"> • A Aprendizagem Criativa alinhada às Competências Gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a importância do planejamento à avaliação, as fichas e o modelo de Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) e a Espiral da Aprendizagem; a importância do registro e apresentação das atividades <p>Sessões Práticas</p> <p>1. Número de Sessões: 10 2. Carga Horária Total: 30 horas (3 horas por sessão) 3. Conteúdo Programático:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sessões focadas em aplicação prática dos conceitos STEAM. • Atividades hands-on com kits de robótica, eletrônica e impressão 3D. • Projetos de grupo para aplicar teorias aprendidas nos workshops e cursos EaD.
3- Implantação de Laboratórios Smart Lab	Criar espaços que facilitem o aprendizado prático e inovador.	Coordenadores pedagógicos, professores, alunos e técnicos de TI.	Montagem do equipamento Smart Lab nas escolas, fornecimento de kits Maker e outros materiais.
4- Programa de Mentoria e Acompanhamento	Oferecer suporte aos professores e alunos durante a implementação do programa.	Professores e alunos.	Acompanhamento do planejamento e execução dos projetos da unidade escolar relacionados ao programa, com painel interativo, sessões de mentoria, grupos de discussão, suporte online.
5- Avaliação e Feedback Contínuo	Monitorar e avaliar o progresso do programa para garantir sua eficácia.	Professores, alunos, coordenadores pedagógicos.	Coleta de feedback, análises periódicas, avaliação de impacto em cada unidade escolar, contemplando a comparação de rendimento dos estudantes nas disciplinas relacionadas ao projeto, considerando o ano da implementação do programa e o ano anterior

Componente do Programa	Objetivo	Público-Alvo	Ações
6- Divulgação e Comunicação	Promover o programa e compartilhar seus sucessos e desafios com a comunidade e stakeholders.	Comunidade escolar, pais, parceiros e mídia.	Campanhas de mídia social, eventos de divulgação, publicação de relatórios e estudos de caso.

H. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Fase ou Etapa	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Desenvolvimento do currículo STEAM com pesquisa-ação de diagnóstico	X	X										
Formação de parcerias estratégicas.	X	X										
Recrutamento e seleção de coordenadores.	X	X										
Seleção das unidades escolares		X	X									
Instalação de laboratórios Smart Lab.			X	X	X							
Execução da Formação - Organização de workshops - Sessões práticas e demonstrações.			X	X								
Cursos de capacitação EAD			X	X	X							
Análise dos resultados iniciais e ajustes no programa.			X			X			X			X
Início do programa piloto em escolas selecionadas.					X	X	X	X	X			
Coleta de feedback de alunos e professores.								X		X		
Campanhas de mídia social com destaque para os melhores projetos na categoria aluno e professor.									X	X	X	
Coleta de dados finais e preparação de relatório.											X	X
Entrega final da Pesquisa-ação de diagnóstico com apresentação dos resultados aos stakeholders.												X

PARTE 2: PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO

I. EQUIPE DE TRABALHO

1) Metodologia de Recrutamento e Seleção

- **Anúncio de Vagas:** Divulgação no sítio eletrônico do Instituto convocando para participação no Programa (www.institutoconhecerbrasil.org.br).
- **Seleção de Candidatos:** Análise de currículos e experiência relevante.
- **Entrevistas e Avaliações:** Entrevistas individuais, testes de competência e avaliações práticas.
- **Decisão Final:** Baseada em qualificações, experiência e fit cultural.

2) Equipe e Funções

Categoria	Nome	Formação e Experiência	Funções e Atividades
Coordenador Técnico	Prof. Marcelo Vieira Graglia	Doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Engenheiro Mecânico, Mestre em Engenharia, Pós-Doutorado em IA e Impactos Sociais. Professor e coordenador na PUC-SP.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Coordenar aspectos técnicos do programa, ✓ liderar pesquisas, ✓ orientar equipe ✓ Certificação
Coordenador Pedagógico	Paulo Roberto de Oliveira Magalhães	Licenciatura em Ciências e Matemática, Pedagogia, Especializações, Mestrado em Ciências da Educação. Professor e coordenador pedagógico.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Supervisionar o desenvolvimento curricular, ✓ treinar professores, ✓ monitorar a implementação pedagógica. ✓ Ministrar aulas
Coordenador Científico	Patrícia Huelsen	Doutora em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Mestre em Administração. Professora e pesquisadora na PUC-SP.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conduzir pesquisas científicas, ✓ Colaborar com desenvolvimento curricular, ✓ Orientar equipe de pesquisa. ✓ Escrever Artigo Científico
Coordenador de Formação 1	Caren Sapienza de Mello	Doutoranda e Mestra em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Graduada em Letras, Especializações em Gestão e Tecnologias na Aprendizagem.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desenvolver e implementar programas de formação, ✓ coordenar atividades de aprendizagem.
Coordenador de Formação 2	Profa. Ma. Karen Gimenez	Pesquisadora Associada do NACE Escola do Futuro/USP desde novembro de 2018; Mestre em Comunicação pela Universidade Paulista (Unip); Pós-graduada em Estratégia Empresarial (Uninove); Bacharel em Geografia (USP); graduada em Comunicação Social – Jornalismo (FMU/FIAM). Atualmente cursando Pós-Graduação em Formação e Gestão em Educação à Distância pela Universidade Paulista (Unip). Professora dos cursos de pós-graduação (MBA) da Universidade Paulista (Unip) desde 2015. Professora do programa de Educação Continuada para a Maturidade da Universidade Paulista (Unip) desde 2020. Treinadora Corporativa. Já atuou como professora do Ensino Médio e Fundamental na área de Geografia. Autora de três livros e coautora de dois.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Coordenar a execução da pesquisa científica, ✓ Monitoramento e Avaliação,
Coordenadora de Projetos	Karina Ferreira da Gama	Bacharel em Comunicação Social e Publicidade, MBA em Relações Internacionais. Experiência em Projetos Estratégicos de convergência público e privado.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gerenciar projetos, coordenar equipes, ✓ estabelecer parcerias estratégicas,

PLANO DE TRABALHO – PROGRAMA STEAM MAKER 2023

Categoria	Nome	Formação e Experiência	Funções e Atividades
			<ul style="list-style-type: none"> ✓ supervisionar execução e progresso.
Coordenadora de Comunicação	Luciana Angeloni Garcia Taboada	Bacharel em Propaganda e Marketing UNIP – Universidade Paulista – Especialista em Análise de Dados nas Redes Sociais pela FGV	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gerenciar toda a comunicação do projeto. ✓ Coordenar ações da agência de comunicação de acordo com as diretrizes do projeto.
Tutor EAD em cultura Maker 1	Samantha Kutscka	Publicitaria especialista em aplicação de novas tecnologias de informação e comunicação na educação, com foco na conciliação entre currículo, metodologias ativas, dinâmicas com atividades digitais e criatividade. Atuando desde 2005 como coordenadora de projetos no Nace Escola do Futuro – USP, concebeu, implantou e acompanhou projetos para a Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, Secretaria de Educação de São Bernardo do Campo, Faber – Castell, 3M, Petrobras e Fundação Telefônica. Atua na área de formação de professores desde 2002 e na área de utilização e desenvolvimento de games e gamificação para educação desde 2009.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Condução de Aulas Online. ✓ Suporte e Orientação aos Alunos. ✓ Mediação de Discussões Online. ✓ Gestão de Recursos Online.
Tutor EAD em cultura Maker 1	Gisele	Formada pela escola panamericana de arte, atuou em projetos fotográficos e audiovisuais para joalherias como Villar Joias (Shopping Iguatemi), para o shopping Market Plaza, Campos do Jordão, para cabelereiros como Bruno Di Maglio, Paulo Persil. Em 2023, passou a integrar e mentorar no projeto de Ecossistema de Inovação na Educação Básica em Várzea Paulista e no Nace Escola do Futuro – USP.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Suporte e Orientação aos Alunos. ✓ Gestão de Recursos Online. ✓ Promoção da Cultura Maker. ✓ Colaboração com Outros Educadores.
Assistente Pedagógica	Debora Medeiros	Bacharel em Turismo com Carreira desenvolvida na área de Sucesso do Cliente, com mais de 10 anos de experiência em Serviços, em cargos de confiança para executivos e gestores. Capaz de atuar na gestão de conflitos, articular projetos, acompanhar e cruzar dados de clientes com as áreas de marketing e vendas, gerar insights para transformar desafios em encantamento. Especialista em gestão do relacionamento com cliente e paixão por colaborar e conectar pessoas com propósitos em comum para gerar negócios. Forte habilidade de liderança de times através de estratégias criativas e metodologias ágeis. Desenvolvida na condução de eventos e ações de engajamento de clientes, o que me permitiu organizar mais de 40 eventos formato "round table" online; Mais de 50 presenciais geridos via Sympla; mais de 240 conexões B2B de negócios; e alcance de 98% em "up selling". Apta a planejar, desenvolver e implementar a cultura da busca de soluções e sucesso do cliente; conduzir treinamentos com foco na jornada e experiência do cliente e estruturar materiais de consulta para padronização do fluxo e da qualidade no atendimento; maximizar	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Manutenção e monitoramento do programa educacional ✓ Preenchimento de formulários e sistema de informação. ✓ Garantia de satisfação e cumprimento das metas de desempenho.

Categoria	Nome	Formação e Experiência	Funções e Atividades
		a satisfação dos clientes com objetivo de gerar uma experiência única; O que me permitiu obter NPS de 97% em uma das empresas. Vivência em metodologias ágeis, CRMs, ERPs, e organizadores como Skack, Trello, Asana, Honeybook e Discord.	
Especialista STEAM	Andressa Bispo	Andressa Bispo é pedagoga, especialista em produção e aplicação de tecnologias na educação, com foco em metodologias ativas, Aprendizagem Criativa e Cultura Maker. Desde 2021 atua na criação de materiais didáticos e midiáticos, presta consultoria pedagógica a projetos de cunho instrutivo e ministra cursos de formação continuada, workshops e palestras para organizações como o NACE-Escola do Futuro-USP, prefeituras e instituições de ensino privado.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Colaboração Interdisciplinar ✓ Promoção do Pensamento Crítico e Criativo: ✓ Engajamento e Parcerias Comunitárias: ✓ Advocacia STEAM: (Promover a importância da educação STEAM junto a alunos, pais, colegas e a comunidade mais ampla.)

3) PRINCIPAIS FUNÇÕES

Cargo	Perfil	Número de Profissionais	Funções Principais
Coordenador Técnico	Pós Doutor em Educação com experiência em gestão de projetos educacionais	1	Supervisão geral do programa, tomada de decisões estratégicas, Gerenciamento de comunicação
Coordenador Científico	Doutor em Educação, especialista em metodologias ativas	2	Pesquisa e
Coordenador Pedagógico	Mestre em Educação, especialista em metodologias ativas	2	Desenvolvimento e adaptação do currículo STEAM, Capacitação e apoio aos professores, Avaliação de métodos de ensino
Tutor em Cultura Maker	Especializado nas áreas de Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática	2	Desenvolvimento de conteúdo disciplinar, Suporte aos professores em atividades práticas
Coordenadores de Formação Equipe de Monitoramento e Avaliação	Profissionais em Estatística, Pesquisa e Avaliação Educacional	2	Monitoramento do progresso do programa, Coleta e análise de dados, Preparação de relatórios de avaliação
Coordenador de Comunicação e Divulgação	Graduação em Comunicação, Marketing ou áreas relacionadas, com experiência em campanhas educacionais	1	Desenvolvimento de estratégias de comunicação, Gerenciamento de campanhas de mídia social e eventos, Divulgação de conquistas e resultados do programa

J. METAS E INDICADORES

Etapa	Meta	Indicador
1- Planejamento e Desenvolvimento	Desenvolver um currículo STEAM integrado e formar parcerias estratégicas até março de 2024.	Entregar currículo Steam para 16 escolas participantes do Programa
2- Capacitação de Professores	Capacitar 100% dos professores selecionados nas metodologias STEAM e Maker até junho de 2024.	Formar pelo menos 16 professores referencias e no mínimo 60% dos demais professores da rede, pelo EAD com pelo menos 70% de aproveitamento.
3- Implementação	Implementar o programa nas escolas aderentes ao Programa até 31/05/2024	Atender 16 escolas e no mínimo 500 alunos.
4- Monitoramento e Avaliação	Realizar avaliações trimestrais para ajuste de estratégias até dezembro de 2024.	Realizar 4 avaliações (uma por Trimestre) e com entrega de 1 Relatório situacional no fim do primeiro semestre e outro no fim do segundo semestre.
5- Avaliação Final e Relatório	Preparar um relatório final detalhado sobre o impacto e sucesso do programa até dezembro de 2024.	1 Relatório final concluído com estratificação de informações da pesquisa-ação e 1 artigo científico publicado descrevendo a experiência e demonstrando seus impactos no GDF e no RIDE.
6- Comunicação e Divulgação	Executar o Plano de Comunicação.	Realizar 100% do Planejado

PARTE 3: PLANEJAMENTO FINANCEIRO

K. ORÇAMENTO DO PROJETO

ETAPA	GRUPO DE DESPESA	VALOR ESTIMADO (R\$)
Etapa 1	RECURSOS HUMANOS	R\$ 311.200,00
	KIT STEAM MAKER E OUTROS INSUMOS PARA APLICAÇÃO DA METODOLOGIA	R\$ 2.944.800,70
Etapa 2	FORMAÇÃO DE PROFESSORES EAD	R\$ 97.200,00
	FORMAÇÃO DE PROFESSORES PRESENCIAL	R\$ 20.000,00
Etapa 3	DIVULGAÇÃO/COMERCIALIZAÇÃO	R\$ 285.000,00
	CUSTOS ADMINISTRATIVOS	R\$ 243.000,00
	INVEST. SOFTWARE/HARDWARE	R\$ 18.490,00
Etapa 4	IMPOSTO	R\$ 80.309,30
Etapa 5	CONTRAPARTIDA	R\$ 90.200,10

A. PLANO DETALHADO DE APLICAÇÃO

[ANEXAR A PLANILHA COM O PLANO DETALHADO DE APLICAÇÃO.XLS]

PLANILHA ORÇAMENTARIA - PROGRAMA STEAM MAKER

Fases	Descrição das etapas/fases	Observações	Qtde	Unidade	Qtde de unidades	Valor Unitário	Total da linha	Total
1	RECURSOS HUMANOS							
1.1	Coordenador Técnico	Marcelo	1	HT	200	200,00	40.000,00	
1.2	Coordenador Pedagógico	Paulo	1	HT	400	150,00	60.000,00	
1.3	Coordenadora Científica	Patrícia	1	HT	200	100,00	20.000,00	
1.4	Coordenador de Formação	Caren PUC / Karen USP	2	HT	200	100,00	40.000,00	
1.6	Tutor (EAD) em Cultura Maker	Samanta / Gisele	2	Mês	3	5.000,00	30.000,00	
1.7	Coordenador Geral do Projeto	Karina	1	Mês	12	0,00	0,00	
1.9	Coordenador de Comunicação	Luciana	1	Mês	12	3.800,00	45.600,00	
1.9	Assistente Pedagógico	Deborah	1	Mês	12	2.500,00	30.000,00	
1.9	Especialistas STEAM	Marcelo	1	Mês	12	3.800,00	45.600,00	
							TOTAL DE RECURSOS HUMANOS	311.200,00
2	PRODUTOS E MATERIAIS DE METODOLOGIA							
2.1	KITS STEAM MAKER	10 KITS por Escola	20	Unidade	16	6.998,00	2.239.360,00	
2.2	Smart Lab	1 Kit Ferramentas/ 1 Computador/ 1 Impressora 3D/ 1 Kit de Insumos	2	Unidade	16	16.000,00	512.000,00	

2.3	Ebook - Digital (Guia de Atividades) Professor	Licença do conjunto de fichas digitais de atividades pedagógica. Uso Permanente	22	unidade	16	35,09	12.352,70		
2.3	Fichas Técnicas - 300 atividades (Guia de Atividades) Professor	Licença do conjunto de fichas digitais de atividades pedagógica. Uso Permanente	1	unidade	16	34,00	544,00		
2.4	Fichas Técnicas (300 atividades) - (Guia de Atividades) Aluno	Licença do conjunto de fichas digitais de atividades pedagógica. Uso Permanente	1	unidade	16	34,00	544,00		
2.5	Repositório de Projetos	Plataforma para publicação e compartilhamento de conteúdos educacionais. Atende qualquer disciplina, mas está dedicada ao projeto Maker. Oferece registro de atividades e possibilita o compartilhamento de ideias e atividades entre os demais grupos. Oportunidade de gerar concurso entre as escolas pelo melhor projeto.	1	Serviço	1	0,00	0,00		
2.6	Pesquisa USP	Acompanhamento e interação dos trabalhos e pesquisa-ação formato metnográfico.	1	Serviço	1	180.000,00	180.000,00		
TOTAL DE PRODUTOS E MATERIAIS								2.944.800,70	
3	FORMAÇÃO DE PROFESSORES EAD								
3.1	Gerenciamento de Aulas EAD		1	Mês	12	3.800,00	45.600,00		
3.2	Setup da plataforma, com certificado	Personalização e ambientalização de cursos	1	Serviço	1	12.000,00	12.000,00		
3.3	Plataforma EAD	Hospedagem	1	Mês	12	800,00	9.600,00		
3.4	Help Desk Técnico da plataforma	(a cada 200)	1	Mês	12	2.500,00	30.000,00		
TOTAL DE DIVULGAÇÃO/COMERCIALIZAÇÃO								97.200,00	
4	FORMAÇÃO DE PROFESSORES PRESENCIAL								
4.1	Capacitação dos Professores In-loco	16 unidades	1	Verba	1	20.000,00	20.000,00		

		TOTAL DE DIVULGAÇÃO/COMERCIALIZAÇÃO				20.000,00
5	DIVULGAÇÃO/COMERCIALIZAÇÃO					
5.1	Captura de imagens (especializada Vídeo e Fotografia)	1	Serviço	1	30.000,00	30.000,00
5.2	Comunicação e Marketing	1	SERVIÇO	1	75.000,00	75.000,00
5.4	Construção do Curso de Designer Instrucional	1	Serviço	1	180.000,00	180.000,00
		TOTAL DE DIVULGAÇÃO/COMERCIALIZAÇÃO				285.000,00
6	CUSTOS ADMINISTRATIVOS					
6.1	Advogado	1	HT	980	150,00	147.000,00
6.2	Contador	1	HT	1200	80,00	96.000,00
		TOTAL DE CUSTOS ADMINISTRATIVOS				243.000,00
7	INVEST. SOFTWARE/HARDWARE					
7.1	ARTIA (GESTÃO DE PROJETOS)	1	Mês	12	622,50	7.470,00
7.2	HOSTINGER	1	Mês	12	50,00	600,00
7.3	ZOOM	1	Serviço	1	8.320,00	8.320,00
7.4	SURVIO	1	Ano	12	175,00	2.100,00
		TOTAL DE IMPOSTOS/RECOLHIMENTOS				18.490,00

8		IMPOSTO					
8.1	PIS (Isentos ou Imunes-em lucro real)	Alíquota 1,65, %	1	Mês	12	0,00	0,00
8.2	COFINS (Isentos ou Imunes-em lucro real)	Alíquota 3,8%	1	Mês	12	0,00	0,00
8.3	IRPJ (Isentos ou Imunes-em lucro real)	Alíquota 15%	1	Mês	12	0,00	0,00
8.4	CSLL (Isentos ou Imunes-em lucro real)	Alíquota 9%	1	Mês	12	0,00	0,00
8.5	ISS (Isentos ou Imunes-em lucro real)	Alíquota 5%	1	Mês	12	0,00	0,00
Trabalhador por contrato por tempo determinado							
8.6	Férias	1/12 avos	1	Ano	1	0,00	10.100,00
8.7	13º Salário	1/12 avos	1	Ano	1	0,00	10.100,00
8.8	1/3 sobre Férias	Alíquota 30%	1	Ano	1	0,00	3.366,67
8.9	FGTS 8%	Alíquota 8%	1	Ano	1	0,00	9.696,00
8.10	Provisão Multa FGTS 40%	Alíquota 40%	1	Ano	1	0,00	3.878,40
8.11	INSS Patronal + Terceiros	Alíquota 24,5%	1	Ano	1	0,00	39.289,83
8.12	FGTS Multa Rescisão (Contribuição Mínima)		1	Ano	1	0,00	3.878,40
8.13	Aviso Prévio		1	Ano	1	0,00	0,00
8.14	Trabalhador Substituto - período de férias		1	Ano	1	0,00	0,00
INSS RETENÇÕES à partir de maio 2023 de acordo com salários							
8.13.1	Até R\$ 1.320,00	Alíquota 7,5%	1	Mês	12	0,00	0,00
8.13.2	De R\$ 1.320,01 a R\$ 2.571,29	Alíquota 9%	1	Mês	12	0,00	0,00
8.13.3	De R\$ 2.571,30 até R\$ 3.856,94	Alíquota 12%	1	Mês	12	0,00	0,00
8.13.4	De R\$ 3.856,95 até R\$ 7.507,49	Alíquota 14%	1	Mês	12	0,00	0,00

IRRF (Tabela) de acordo com salários (Em deduções)										
8.14	Até R\$ 2.112,00	de acordo com salários	1	Mês	12	0,00	0,00	0,00		
8.14.1	Até R\$ 2.112,00	de acordo com salários	1	Mês	12	0,00	0,00	0,00		
8.14.2	De R\$ 2.112,01 até R\$ 2.826,65	Alíquotas 7,5%	1	Mês	12	158,40	0,00	0,00		
8.14.3	De R\$ 2.826,66 até R\$ 3.751,05	Alíquotas 15%	1	Mês	12	370,40	0,00	0,00		
8.14.4	De R\$ 3.751,06 até R\$ 4.664,68	Alíquotas 22,5%	1	Mês	12	651,73	0,00	0,00		
8.14.5	Acima de R\$ 4.664,68	Alíquota 27,5%	1	Mês	12	884,96	0,00	0,00		
8.15	13º PROPORCIONAL (Tempo Determinado)	1/12	1	Mês	12	0,00	0,00	0,00		
8.16	1/3 Férias	1/3 salário + Adicionais	1	Mês	12	0,00	0,00	0,00		
8.17	Prestadores de Serviços Pessoa Jurídica / Retenções S/ Notas Fiscais									
8.17.1	Imposto de Rendas	Alíquota 1,5%	1	Mês	12	0,00	0,00	0,00		
8.17.2	Contr. Social S/ Lucro	Alíquota 1%	1	Mês	12	0,00	0,00	0,00		
8.17.3	PIS	Alíquota 0,65%	1	Mês	12	0,00	0,00	0,00		
8.17.4	Cofins	Alíquota 3%	1	Mês	12	0,00	0,00	0,00		
8.17.5	ISS	Alíquota de 2% a 5%	1	Mês	12	0,00	0,00	0,00		
8.17.6	INSS	Alíquota de 11%	1	Mês	12	0,00	0,00	0,00		
Microempresas e empresas de pequeno porte optantes pelo Simples Nacional não precisam fazer retenção de imposto na nota fiscal de serviço.										
TOTAL DE IMPOSTOS/RECOLHIMENTOS										
9	CONTRAPARTIDA								80.309,30	
9.1	CONTRAPARTIDA	2% DO VALOR	1	SERVIÇO	1	90.200,10	90.200,10	90.200,10		
TOTAL DE ELABORAÇÃO E AGENCIAMENTO										
TOTAL DO PROJETO (somatório de 1 a 9) 4.090.200,10										

A. PREÇOS DE REFERÊNCIA

ORÇAMENTO DE SERVIÇOS (Propostas Anexas)									
N	DESCRIÇÃO	QUANT.	UNID	1º ORÇAMENTO		2º ORÇAMENTO		3º ORÇAMENTO	
				VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
1	Juridico / ADM / Auditoria	980	horas	158,136265	155.000,00	107,142857	150.000,00	97,9591837	147.000,00
2	Contabilidade / ADM / Auditoria	1.200	horas	125,00	150.000,00	87,5	105.000,00	80,00	96.000,00
3	Captura de imagens (especializada Video e Fotografia)	1	Serviço	40.000,00	40.000,00	50.000,00	50.000,00	30.000,00	30.000,00
4	Comunicação e Marketing	1	Serviço	84.206,25	84.206,25	80.000,00	80.000,00	75.000,00	75.000,00

ORÇAMENTO DE MÃO DE OBRA (Mencionar Tabela Referencial de Sindicatos, Etc)					
N	DESCRIÇÃO	QUANTIDADE	UNIDADE	ANO DA TABELA REFERENCIAL E FAIXA DE SALARIO	NOME DO SINDICATO/INSTITUIÇÃO
1	COORDENADOR DE COMUNICAÇÃO	01	MENSAL	FAIXA DE SALÁRIO BASE 2023 R\$ 5 MIL - R\$ 11 MIL/MÊS MÉDIA SALARIAL	https://www.glassdoor.com.br/Sal%C3%A1rios/coordenador-de-comunica%C3%A7%C3%A3o-sal%C3%A1rio-SRCH_KO0,26.htm
2	ANALISTA PEDAGÓGICO	01	Mensal	FAIXA DE SALÁRIO BASE 2023 R\$ 2.258,00 - R\$ 4.146,00 M IL/MÊS MÉDIA SALARIAL	https://www.vagas.com.br/cargo/analista-pedagogico

ORÇAMENTO DE SERVIÇOS QUE INEXÍGEM COTAÇÃO DE PREÇO					
N	DESCRIÇÃO	QUANT.	UND	ÚNICO ORÇAMENTO	JUSTIFICATIVA INEXIGIBILIDADE DE COTAÇÃO DE PREÇO (explicar O MOTIVO que inviabilidade da competição/concorrência)
1.	Construção do Curso Multimídia Personalizado	320	Unid	2.339.360,00	O conteúdo para a formação de que trata o plano de trabalho, bem como a metodologia é desenvolvida com base em estudo científico e, portanto, de natureza intelectual produzido por pesquisadores e fundamentado em pesquisa. A pesquisa-ação, ou seja, a pesquisa é feita enquanto o Programa é implementado é conduzida por Universidade Pública para produzir efeitos científicos não apenas na construção como na abordagem, tornando o conteúdo único, personalizado a realidade local e com forte dna de inovação. Todos são serviços técnicos singulares.
2.	Gerenciamento de Aulas EAD e Plataforma	1	Software	97.200,00	O conteúdo para a formação de que trata o plano de trabalho, bem como a metodologia é desenvolvida com base em estudo científico e, portanto, de natureza intelectual produzido por pesquisadores e fundamentado em pesquisa. A pesquisa-ação, ou seja, a pesquisa é feita enquanto o Programa é implementado é conduzida por Universidade Pública para produzir efeitos científicos não apenas na construção como na abordagem, tornando o conteúdo único, personalizado a realidade local e com forte dna de inovação. Todos são serviços técnicos singulares.
3.	Repositório de Projetos	1	Software	180.000,00	Repositório é um Software e, portanto, protegido seus direitos pela LPI com garantia de exclusividade e a inexistência dos direitos de propriedade intelectual. E esse trabalho intelectual também será objeto de transferência de tecnologia.
4.	Fichas Técnicas - Licença para Professores	16	Unid	576,00	As fichas também são produções de natureza intelectual, baseadas em pesquisas e inovação que apresentam o manejo do conteúdo produzido cientificamente por meio prático, sendo único e licenciado com base na Lei de Direitos Autorais.
5.	Fichas Técnicas - Licença para Alunos	16	Unid	576,00	As fichas também são produções de natureza intelectual, baseadas em pesquisas e inovação que apresentam o manejo do conteúdo produzido cientificamente por meio prático, sendo único e licenciado com base na Lei de Direitos Autorais.
6.	KITS STEAM MAKER	320	Unid	2.339.360,00	O Kit Steam Maker é um componente do Programa Steam Maker inovador que foi desenvolvido exclusivamente para ser integrado ao Programa, por meio de pesquisa e testado em laboratório de universidade pública, de natureza intelectual que possui características técnicas para aplicação nas metodologias Steams, com registro no INPI e sendo oferecido exclusivamente dentro da aplicação do Programa.
7.	Smart Lab	32	Unid	576.000,00	É um gabinete que em MDF, que abriga insumos necessários ao manuseio do Programa e que traz inovação, nos moldes dos modelos de utilidade amparados na LPI (Lei de Propriedade Intelectual) que consiste em dar mobilidade, acessibilidade ao processo de ensino da metodologia Steam Maker. Isso garante acesso dentro da sala de aula ao que era possível apenas em laboratórios próprios de escolas.
8.	Ebook - Digital (Guia de Atividades) Professor	400	unid	14.400,00	Os ebooks também são produções de natureza intelectual, baseadas em pesquisas e inovação que apresentam o manejo do conteúdo produzido cientificamente por meio prático, sendo único e licenciado com base na Lei de Direitos Autorais.
9.	Pesquisação USP	01	Serviço	180.000,00	A pesquisa-ação USP integra todos princípios da Dispensa e Inexigibilidade por força de lei e, além disso, eles possuem laboratório dedicado na escola do Futuro ao estudo e aplicação das metodologias Steam para educação básica.

10.	Capacitação dos Professores – In Loko	01	Verba	20.000,00	Treinamento e aperfeiçoamento de pessoal tem amparo legal na lei de licitações (8.666/93) no seu artigo 13, sendo também capacitação sobre conteúdo exclusivo produzido nos termos aqui já apresentados.
11.	Construção do Curso multimidiático, com design instrucional	01	Verba	180.000,00	O conteúdo para a formação de que trata o plano de trabalho, bem como a metodologia é desenvolvida com base em estudo científico e, portanto, de natureza intelectual produzido por pesquisadores e fundamentado em pesquisa. A pesquisa-ação, ou seja, a pesquisa é feita enquanto o Programa é implementado é conduzida por Universidade Pública para produzir efeitos científicos não apenas na construção como na abordagem, tornando o conteúdo único, personalizado a realidade local e com forte dna de inovação. Todos são serviços técnicos singulares.
12.	Coordenador Técnico	01	HT	200,00	<ul style="list-style-type: none"> • Especialização Notória: Possui conhecimento técnico especializado e experiência comprovada na coordenação de projetos educacionais complexos, especialmente em ambientes STEAM e Maker. • Unicidade do Serviço: Sua habilidade de integrar diferentes áreas do conhecimento (ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática) é fundamental e não pode ser facilmente replicada ou substituída.
13.	Coordenador Pedagógico	01	HT	150,00	<ul style="list-style-type: none"> • Especialização Notória: Expertise em desenvolvimento curricular e metodologias de ensino inovadoras, essenciais para a criação de programas educacionais eficazes e envolventes. • Unicidade do Serviço: Capacidade única de integrar conteúdo pedagógico com atividades práticas, uma habilidade rara e crucial para o projeto.
14.	Coordenadora Científica	01	HT	100,00	<ul style="list-style-type: none"> • Especialização Notória: Profundo conhecimento em pesquisa científica e aplicação prática no contexto educacional, com publicações e trabalhos reconhecidos na área. • Unicidade do Serviço: A habilidade de alinhar pesquisa científica com objetivos educacionais é especializada e não facilmente encontrada no mercado.
15.	Coordenador de Formação	02	HT	100,00	<ul style="list-style-type: none"> • Especialização Notória: Experiência específica em treinamento e desenvolvimento de professores em contextos inovadores de aprendizagem. • Unicidade do Serviço: A capacidade de desenvolver e implementar programas de formação eficazes é fundamental para o sucesso do projeto.
16.	Tutor (EAD) em Cultura Maker	02	Serviço	5.000,00	<ul style="list-style-type: none"> • Especialização Notória: Conhecimento especializado em pedagogias de aprendizagem maker e experiência em educação a distância. • Unicidade do Serviço: Competências únicas na orientação e suporte de alunos em projetos maker online.
17.	Especialistas STEAM	01	Mensal	3.800,00	<ul style="list-style-type: none"> • Especialização Notória: Profundo conhecimento em suas respectivas áreas (ciência, tecnologia, engenharia, artes, matemática) e experiência em aplicá-las no contexto educacional. • Unicidade do Serviço: A combinação de conhecimento técnico com habilidades de ensino é essencial e não comumente disponível.

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

[APRESENTAR CRONOGRAMA DE DESEMBOLSOS; JUSTIFICATIVAR A QUANTIDADE DE PARCELAS PROPOSTAS, SEU CRONOGRAMA DE PAGAMENTO E VALOR PREVISTO]

ETAPA	PERÍODO DE EXECUÇÃO	PARCELA DE DESEMBOLSO	VALOR DA PARCELA	PREVISÃO DE PAGAMENTO
1	dez/2023 à dez/2024	1	R\$ 4.000.000,00	Até 22/12/2023
		TOTAL	R\$ (SOMA)	R\$ 4.000.000,00

B. CONTRAPARTIDA

1- BENS E SERVIÇOS PARA O SALA MAKER PLATINUM

Item	Estimativa de Custo	Justificativa
Máquina Corte Laser 90x60 modelo de mesa, impressora 3D Cloner ST G4, Impressora com tanque de tinta, Projetor de alta definição, Notebook, Smart TV 60"	R\$ 48.700,00	Equipamentos modernos são essenciais para um ambiente de aprendizado maker, permitindo a realização de projetos inovadores.
Materiais de Consumo (filamentos para impressora 3D, componentes eletrônicos)	R\$ 2.339,10	Materiais de consumo garantem a continuidade das atividades práticas no laboratório.
Mobiliário (mesas, cadeiras, armazenamento)	R\$ 27.975,00	Um ambiente de aprendizado adequado requer mobiliário ergonômico e funcional.
Ferramentas	R\$ 11.186,00	Ferramentas especializadas são cruciais para o desenvolvimento de habilidades, criatividade e destreza maker.
Total	R\$ 90.200,10	

2- TOTAL ESTIMADO E PERCENTUAL DE PARCERIA

- **Total Estimado dos Custos:** 90.200,10 (13% acima do pactuado)
- **Percentual de Parceria Exigido (2% do Orçamento Total):** 80.000,00

3- FUNDAMENTAÇÃO DA COMPATIBILIDADE ECONÔMICA

- ✓ A contribuição de contrapartida de 90.200,10 (noventa mil, duzentos e dez centavos) é economicamente viável dentro do orçamento total de 4.000.000,00 para o Programa, que perfaz a limine mínimo de 2% do valor.
- ✓ Este investimento é proporcional e adequado, considerando a complexidade e a gama de tecnologias e recursos que um Laboratório Maker moderno e eficiente requer.

- ✓ O custo total estimado de R\$ 90.200,10 (noventa mil, duzentos e dez centavos) para o laboratório maker representa 2,2% do orçamento total do projeto, o que é justificado pela importância central do laboratório no cumprimento dos objetivos educacionais do projeto.
- ✓ O laboratório proporcionará benefícios significativos a longo prazo em termos de enriquecimento na exposição das oportunidades de ativação em escolas da rede pública de ensino, com ênfase para o ensino STEM e desenvolvimento de habilidades críticas para os estudantes, justificando o investimento.
- ✓ E devido a FAPDF ser uma fundação de apoio a pesquisa, o laboratório é essencial não só para demonstrar o investimento em inovação realizado, mas para testar novas aplicabilidades da metodologia em ambiente de pesquisa.

PARTE 4: PLANEJAMENTO DA COMUNICAÇÃO

C. OBJETIVOS E DIRETRIZES PARA A COMUNICAÇÃO DO PROJETO

Objetivos da Comunicação	Diretrizes para a Comunicação	Detalhes	Forma de Aferição	Ações Necessárias
Alinhamento de Informações entre as Partes Interessadas	Comunicação Regular e Estruturada	Garantir entendimento comum dos objetivos, progresso e resultados do programa. Estabelecer cronograma regular para atualizações e comunicações.	Pesquisas de satisfação e reuniões de feedback	Realizar reuniões periódicas, enviar atualizações regulares via e-mail e boletins informativos.
Registro e Compartilhamento de Informações Relevantes	Uso de Múltiplos Canais de Comunicação	Manter registro atualizado e compartilhar com todas as partes interessadas. Utilizar e-mails, mídias sociais, website, encontros presenciais e virtuais.	Análise de engajamento e alcance	Manter um blog do projeto, postar regularmente em mídias sociais, enviar newsletters mensais.
Promoção e Visibilidade do Programa	Mensagens Claras e Concisas	Aumentar a conscientização sobre o programa, destacando sucessos. Garantir comunicações claras e acessíveis.	Monitoramento de mídia e análise de impacto	Organizar eventos online de divulgação, criar campanhas de mídia social, publicar artigos e comunicados.
Feedback e Engajamento Contínuos	Documentação e Arquivamento	Encorajar feedback contínuo para melhorar o programa. Manter sistema eficaz de documentação e arquivamento.	Avaliação de feedback e sugestões	Implementar caixas de sugestões, realizar pesquisas online, organizar grupos focais.
Transparência e Responsabilidade	Responsividade e Adaptabilidade	Garantir informações transparentes e responsáveis. Ser receptivo ao feedback e adaptar estratégias conforme necessário, de acordo com a LGPD	Relatórios de transparência	Publicar relatórios anuais, realizar auditorias internas, manter canais abertos para perguntas.
-	Celebração de Sucessos e Aprendizados	Utilizar comunicações para celebrar marcos e sucessos, compartilhar lições	Registro de marcos alcançados	Organizar cerimônias de premiação, publicar estudos de

Objetivos da Comunicação	Diretrizes para a Comunicação	Detalhes	Forma de Aferição	Ações Necessárias
		aprendidas e melhores práticas.		caso, realizar webinars sobre aprendizados.

D. TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS PARA A COMUNICAÇÃO DO PROJETO

4- TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS DE COMUNICAÇÃO

Tecnologia/Ferramenta	Uso	Quando
E-mail e redes sociais	Comunicação formal com stakeholders, envio de atualizações e informações importantes.	Conforme necessário, pelo menos uma atualização semanal.

5- MODELOS DE DOCUMENTOS PARA COMUNICAÇÃO

Documento	Descrição
Relatório de Status	Relatório mensal detalhando o progresso do projeto, próximos passos e desafios.
Ata de Reunião	Registro dos principais pontos discutidos em reuniões, decisões tomadas e ações a seguir.
Boletim Informativo	Comunicação regular com atualizações gerais, sucessos recentes e destaques do projeto.
Apresentações de Atualização	Slides para apresentações periódicas para a equipe do projeto, stakeholders e parceiros.

E. DADOS ABERTOS

Abaixo, detalhamos quais dados podem ser divulgados, o formato dos dados (metadados), os prazos e os procedimentos para sua disponibilização à Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal (FAPDF).

6- DADOS A SEREM DIVULGADOS

Categoria	Descrição
Desempenho Acadêmico dos Alunos	Dados comparativos do desempenho dos alunos antes e após a implementação do programa.
Dados de Participação no Programa	Número de escolas, professores e alunos envolvidos.
Feedback e Avaliações do Programa	Resultados de pesquisas de satisfação e avaliações feitas por professores e alunos.
Progresso e Desenvolvimento	Informações sobre marcos alcançados e etapas completadas do projeto.

7- FORMATO DOS DADOS (METADADOS)

Aspecto	Descrição
Formato	Os dados serão organizados em formatos padronizados como XLS, PDF, CSV.
Metadados	Inclui título, descrição, autor, data de criação, fonte de dados e formato do arquivo.

8- PRAZOS E PROCEDIMENTOS PARA DISPONIBILIZAÇÃO

Etapa	Descrição
Prazos	Atualização e disponibilização trimestral à FAPDF.
Revisão e Validação	Revisão dos dados para precisão e conformidade com normas de privacidade.
Formatação e Preparação	Formatação conforme padrões de dados abertos e inclusão de metadados apropriados.
Submissão à FAPDF	Envio eletrônico dos dados à FAPDF com documentação relevante.
Publicação	Publicação no portal de dados abertos do governo após aprovação da FAPDF.

9- CONSIDERAÇÕES DE PRIVACIDADE E SEGURANÇA

Consideração	Descrição
Anonimização de Dados	Anonimização de todos os dados pessoais para proteção da privacidade.
Conformidade com a LGPD	Coleta e publicação de dados em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD).

F. MATRIZ DE COMUNICAÇÃO DO PROJETO

ANEXO IV

Parte Interessada	Requisitos de Comunicação	Informações a Serem Comunicadas	Responsável pela Comunicação	Método/Canal de Comunicação	Frequência/ Periodicidade
Professores	Atualizações regulares do projeto	Progresso do projeto, mudanças, feedback	Coordenador Pedagógico	E-mail, reuniões mensais	Mensal
Alunos	Informações sobre atividades do projeto	Detalhes das atividades, eventos	Coordenador de Comunicação	Assembleias escolares, website do projeto	Semanal
FAPDF	Relatórios de progresso e avaliação	Relatórios trimestrais, resultados das avaliações	Coordenador Geral	E-mail, relatórios digitais	Trimestral

PARTE 5: PLANEJAMENTO DO MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO

G. OBJETIVOS E DIRETRIZES PARA O MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO DO PROJETO

1- OBJETIVOS DO MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO

Objetivo	Descrição
Monitoramento Contínuo e em Tempo Real	Acompanhamento simultâneo às atividades para permitir ajustes rápidos e eficazes.
Foco em Resultados e Impacto	Controle de resultados, avaliando o impacto do projeto.
Avaliação da Efetividade do Programa	Medir o sucesso do programa com base em critérios pré-definidos e objetivos específicos.
Identificação de Melhorias e Oportunidades	Detectar áreas para melhoria e identificar oportunidades de inovação e aprimoramento.
Engajamento das Partes Interessadas	Inclusão de professores, alunos e outros stakeholders no processo de feedback e avaliação.

2- DIRETRIZES PARA MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO

Diretriz	Descrição
Desenvolvimento de Indicadores Claros	Estabelecer indicadores mensuráveis e relevantes para monitorar o progresso e avaliar o impacto.
Uso de Ferramentas e Tecnologias	Implementar ferramentas tecnológicas para coleta e análise de dados.
Realização de Avaliações Regulares	Conduzir avaliações periódicas para analisar o progresso e fazer ajustes necessários.
Feedback Contínuo e Comunicação Aberta	Canal de feedback constante com as partes interessadas e transparência na comunicação.
Relatórios Detalhados e Análise de Dados	Preparar relatórios detalhados utilizando análise de dados para compreender o impacto do projeto.
Adaptação Baseada em Avaliações	Utilizar resultados das avaliações para fazer adaptações e melhorias no projeto.

H. TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS PARA O MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO DO PROJETO

1- TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS PARA MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO

Tecnologia/Ferramenta	Uso	Quando Usar
Software de Gestão de Projetos (artia)	Gerenciar tarefas, prazos e progresso do projeto.	Uso diário pela equipe do projeto.

Tecnologia/Ferramenta	Uso	Quando Usar
Ferramentas de Análise de Dados (ex.: Tableau, Google Analytics)	Analisar o engajamento e o impacto das atividades do projeto.	Análise mensal para ajustar estratégias e avaliar resultados.
Sistema de Pesquisa e Feedback (ex.: Google Forms, Survio)	Coletar feedback de beneficiários e stakeholders.	Após eventos importantes, treinamentos e ao final de cada etapa do projeto.
Plataformas de Videoconferência (ex.: Zoom, Microsoft Teams)	Realizar reuniões de monitoramento e sessões de feedback.	Reuniões regulares programadas e sessões de feedback conforme necessário.
Sistema de Mensagens Instantâneas (ex.: WhatsApp)	Comunicação rápida e coordenação entre membros da equipe.	Uso diário para coordenação rápida e troca de informações.

**2- MODELOS DE DOCUMENTOS PARA MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO
(ANEXOS VI, VII, VIII, IX, X)**

Modelo de Documento	Objetivo	Estrutura
Pesquisa de Satisfação com Beneficiários	Avaliar a satisfação e o impacto do projeto nos beneficiários.	Perguntas quantitativas e qualitativas sobre a experiência com o projeto.
Roteiro de Entrevista	Coletar informações detalhadas e insights dos participantes.	Lista de perguntas abertas focadas em experiências específicas e sugestões de melhorias.
Roteiro de Visita Técnica	Avaliar a implementação e o progresso do projeto in loco.	Checklist de itens a serem observados e avaliados durante a visita.
Layout das Bases de Dados	Estruturar e organizar os dados coletados para análise.	Modelos de tabelas e campos para entrada de dados, incluindo metadados.
Telas do Sistema de Monitoramento	Visualizar o progresso e os resultados do projeto.	Interfaces gráficas que mostram indicadores-chave de desempenho, gráficos e relatórios.

I. MATRIZ DE MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO DO PROJETO

MATRIZ DE MONITORAMENTO (ANEXO V)

Requisito de Monitoramento/Avaliação	Ações de Monitoramento e Avaliação	Responsável	Periodicidade	Método de Coleta de Dados
Satisfação dos Professores e Alunos	Conduzir pesquisas semestrais de satisfação	Coordenador Pedagógico	Semestral	Google Forms
Progresso do Projeto	Revisões mensais do status do projeto	Coordenador Geral	Mensal	Relatórios internos

Requisito de Monitoramento/Avaliação	Ações de Monitoramento e Avaliação	Responsável	Periodicidade	Método de Coleta de Dados
Desempenho Acadêmico dos Alunos	Análise de resultados de testes trimestrais	Especialistas STEAM	Trimestral	Sistema de gestão escolar
Participação e Engajamento dos Professores	Feedback periódico dos professores	Coordenador Pedagógico	Mensal	Reuniões, e-mail
Impacto nas Competências STEAM	Avaliação anual das competências desenvolvidas	Coordenador de Avaliação	Anual	Avaliações, entrevistas

ANEXOS

ANEXO I - PLANILHA COM O PLANO DETALHADO DE APLICAÇÃO.XLS

ANEXO II - PESQUISA DE PREÇOS PROPOSTAS COMERCIAIS

ANEXO III - PLANILHA COM A PESQUISA DE MERCADO.XLS

ANEXO IV - MATRIZ DE COMUNICAÇÃO DO PROJETO.XLS

ANEXO V- MATRIZ DE MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO DO PROJETO.XLS

ANEXO VI - MODELOS DE PESQUISA DE SATISFAÇÃO COM BENEFICIÁRIOS

ANEXO VII - ROTEIRO DE ENTREVISTA

ANEXO VIII - ROTEIRO DE VISITA TÉCNICA

ANEXO IX - LAYOUT DE BASES DE DADOS A SEREM DISPONIBILIZADAS

ANEXO X - TELAS DO SISTEMA DE MONITORAMENTO

Desde já agradecemos e nos colocamos a disposição para eventuais esclarecimentos.

Cordialmente,



Karina da Gama
Presidente - ICB

PROPOSTA COMERCIAL

Prezada Debora Medeiros

Esta proposta busca oferecer recursos educacionais de alta qualidade para enriquecer a experiência de aprendizagem tanto de professores quanto de alunos, garantindo um investimento valioso no desenvolvimento educacional, conforme a seguir:

1. Fichas Técnicas - Licença para Professores

- **Descrição do Produto:** Um conjunto de 300 fichas técnicas digitais de atividades pedagógicas especialmente elaboradas para professores. Essas fichas abrangem uma ampla gama de tópicos e atividades práticas, integrando conceitos STEAM e fomentando um ambiente de aprendizado inovador e interativo.
- **Licença:** Uso permanente.
- **Preço Unitário:** R\$ 36,00 por ficha.
- **Quantidade Total:** 16 fichas.
- **Custo Total:** R\$ 576,00

2. Fichas Técnicas - Licença para Alunos

- **Descrição do Produto:** Licenças para alunos acessarem o mesmo conjunto de 300 fichas técnicas digitais de atividades pedagógicas. Este recurso proporciona aos alunos a oportunidade de aprofundar seus conhecimentos e habilidades em diversos temas, complementando o ensino em sala de aula e incentivando a aprendizagem autodidata.
- **Licença:** Uso permanente.
- **Preço Unitário:** R\$ 36,00 por ficha.
- **Quantidade Total:** 16 fichas.
- **Custo Total:** R\$ 576,00

Condições Gerais da Proposta

- **Validade da Proposta:** Esta proposta é válida por 30 dias a partir da data de emissão.
- **Entrega do Produto:** As fichas técnicas serão disponibilizadas digitalmente após a confirmação do pagamento.
- **Forma de Pagamento:** O pagamento pode ser realizado via transferência bancária, cartão de crédito ou boleto.



- **Suporte e Atendimento:** Oferecemos suporte para quaisquer dúvidas ou assistência necessária no uso das fichas técnicas por um período de 6 meses após a entrega.

Permanecemos a disposição.

São Paulo, 16 de setembro de 2022

FRANCISCO ADVAL DE LIRA
Sócio Administrador

2023

Proposta Comercial



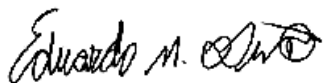
Belo Horizonte, 07 de dezembro de 2023

Prezados(as),

Este documento descreve a proposta comercial para implementação de MOODLE customizado para o PROGRAMA STEAM MAKER

Desde já agradecemos a oportunidade concedida, e nos colocamos a disposição para quaisquer esclarecimentos.

Atenciosamente,

A handwritten signature in black ink that reads 'Eduardo M. Duarte'.

Eduardo Marques Duarte

D&J – Tecnologia Social e Educacional
CNPJ: 14.024526/0001-16
(31) 99134-7344
eduardo@dj.emp.br

Descrição da Proposta

Gerenciamento de Aulas EAD por 12 meses	R\$ 45.600,00
Setup da plataforma, com certificado.....	R\$ 12.000,00
Plataforma EAD de Hospedagem	R\$ 9.600,00
Help Desk Técnico da Plataforma – Dedicado	R\$ 30.000,00
Total.....	R\$ 97.200,00

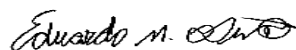
Forma de Pagamento

Implementação Plataforma

100% após entrega do serviço

Hospedagem e Administração

a partir da entrega do serviço



Eduardo Marque Duarte

Diretor Executivo – D&J Tecnologia Social e Educacional

Orçamento

São Paulo, 06 de Dezembro de 2023

Ciente: INSTITUTO CONHECER BRASIL

Contato: DEBORA MEDEIROS

Job: PROGRAMA STEAM MAKER

I - Serviço especializado em mídias eletrônicas/sociais com as seguintes ações:

- a) Criação de Identidade Visual
- b) Gerenciamento de Redes Sociais
- c) Produção de Conteúdo
- d) Website
- e) Impulsioneamento em mídias sociais
- f) Equipe: Designers, Social Analytics, Social Media Dashboards, Social Listening e Otimização do Atendimento com Equipe online

II- Serviços de captura de Imagem e edição com fotografia inclusa

1. Valor Total

- 1.1) Online.....R\$ 84.206,25 (oitenta e quatro mil, duzentos e seis reais e vinte e cinco centavos)
- 1.2) Filmagem e Fotografia do eventoR\$ 40.000,00 (quarenta mil reais)
- 1.3) Total.....R\$124.206,25 (Cento e vinte e quatro mil, duzentos e seis reais e vinte e cinco centavos)

2. Condições de Pagamento.

- 1.1) 70% no ato do contrato e 30% na finalização do projeto.

Atenciosamente,

Francisco Alves

m3dezgrafismo@gmail.com

www.m3dez.com.br

Av. Marques de São Vicente, 446, conj. 115 – sala 112 - Barra Funda – São Paulo
CNPJ 34.516.214/0001-37

Proposta Comercial para Palestrantes Mestres ou Doutores

São Paulo, 06 de dezembro de 2023

Prezado(a) Deborah,

Temos o prazer de apresentar esta proposta comercial, para atender às suas necessidades de captura de imagens (vídeo e fotografia) e registro do programa, bem como os serviços de produção, comunicação e marketing.

Captura de Imagens (Vídeo e Fotografia) e Registro do Programa:

Nossa equipe altamente qualificada e experiente está pronta para fornecer serviços de captura de imagens de alta qualidade para suas aulas presenciais. Garantimos que cada momento seja registrado de forma profissional e precisa. Além disso, oferecemos serviços de gravação e edição das aulas presenciais, garantindo que o conteúdo seja polido e pronto para distribuição.

Valor: 30.000,00

Comunicação e Marketing:

- a) Criação de Identidade Visual: Desenvolveremos uma identidade visual única e memorável para o seu programa, que refletirá seus valores e objetivos.
- b) Gerenciamento de Redes Sociais: Nossa equipe de especialistas em redes sociais cuidará de todas as suas contas, garantindo uma presença online sólida e estratégica.
- c) Produção de Conteúdo para Divulgação do Programa: Criaremos conteúdo atraente e relevante para promover o seu programa nas redes sociais, blogs e outros canais de comunicação.
- d) Website: Desenvolveremos um site profissional e responsivo que representará seu programa de forma eficaz online.

CNPJ: 35.662.375.0001/00
Rua Guarani, 266 -1º andar (Namu Coworking) sala 22
Shopping KSQUARE
Bom Retiro – São Paulo – SP
cep: 01123-040
E-mail: continuaeducacao@gmail.com

e) Impulsioneamento em Mídias Sociais: Utilizaremos estratégias de publicidade nas redes sociais para alcançar um público mais amplo e direcionado.

h) Equipe: Nossa equipe dedicada inclui designers talentosos para criar gráficos impressionantes, analistas sociais para monitorar o desempenho, dashboards de mídia social para análise de dados, social listening para acompanhar tendências e otimização do atendimento com uma equipe online 8/7 horas por dia.

Valor: 75.000,00

Nossa proposta comercial é flexível e pode ser personalizada para atender às suas necessidades específicas. Estamos comprometidos em fornecer serviços de alta qualidade que promovam o sucesso do seu programa.

Por favor, entre em contato conosco para discutir mais detalhes, esclarecer dúvidas e obter um orçamento personalizado. Estamos ansiosos para trabalhar em parceria e ajudá-lo a atingir seus objetivos com eficácia e sucesso.

Atenciosamente,

Vanessa Madeira

CNPJ: 35.662.375.0001/00
Rua Guarani, 266 -1º andar (Namu Coworking) sala 22
Shopping KSQUARE
Bom Retiro – São Paulo – SP
cep: 01123-040
E-mail: continuaeducacao@ead@gmail.com

PROPOSTA COMERCIAL

Atibaia, 05 de Dezembro de 2023

Ao INSTITUTO CONHECER BRASIL
Debora Medeiros

Quando se tem um negócio próprio e principalmente uma marca, é crucial que você invista e retorne seu trabalho duro para a mesma. O Banco da Comunicação lhe oferecerá estrutura e preparo com campanhas, estratégias diversas para a construção de sua imagem.

Segue nossa proposta comercial para os serviços abaixo solicitados:

- 1) SERVIÇO ESPECIALIZADO EM MÍDIAS ELETRÔNICAS/SOCIAIS COM AS SEGUINTE AÇÕES:
 - a) Criação de Identidade Visual
 - b) Gerenciamento de Redes Sociais
 - c) Produção de Conteúdo
 - d) Website
 - e) Impulsionamento em mídias sociais
 - f) Equipe:
 - Designers
 - Social Analytics
 - Social Media Dashboards
 - Social Listening
 - Otimização do Atendimento com Equipe online
- 2) SERVIÇO ESPECIALIZADO DE DIVULGAÇÃO COM AS SEGUINTE AÇÕES:
 - a) Captura de Imagens + Fotografia

INVESTIMENTO TOTAL: R\$ 130.000,00

COM IMPOSTO INCLUSO

Aguardamos seu breve contato. Para aprovação desta proposta, favor devolvê-la assinada abaixo.

ORÇAMENTO VÁLIDO POR 30 DIAS

São Paulo, 06 de dezembro de 2023

Prezado(a) Debora Medeiros,

É com grande prazer que apresentamos nossa proposta comercial para atender às suas necessidades educacionais, abrangendo a construção de um curso multimídia personalizado, o gerenciamento de aulas EAD, a criação de um repositório de projetos e a disponibilização de fichas técnicas para professores e alunos.

1. Construção do Curso Multimídia Personalizado - R\$ 180.000,00:

Nossa equipe especializada está pronta para criar um curso multimídia sob medida para suas necessidades específicas. Isso inclui personalização e customização de conteúdo para fornecer uma experiência de aprendizado única e eficaz.

3. Repositório de Projetos - R\$ 180.000,00:

Criaremos uma plataforma dedicada ao projeto Maker, permitindo a publicação e compartilhamento de conteúdo educacionais. Essa plataforma versátil atenderá a várias disciplinas, incentivando a colaboração e o compartilhamento de ideias entre grupos de alunos. Além disso, oferece a oportunidade de realizar concursos entre escolas para premiar o melhor projeto.

Estamos comprometidos em fornecer soluções educacionais de alta qualidade que atendam às suas expectativas e necessidades específicas. Nossa equipe está à disposição para personalizar ainda mais esta proposta de acordo com suas preferências.

Por favor, entre em contato conosco para discutir os detalhes, esclarecer dúvidas e iniciar uma parceria de sucesso em educação.

Forma de Pagamento 100% inicial e 30% na aprovação e entrega.

Atenciosamente,

Karen Lima

Comercial



1. Apresentação

Nosso escritório – produto de uma comunhão de sociedades de advogados - tem como valor essencial a sinergia entre a experiência profissional, que dá solidez jurídica para o nosso trabalho, e a visão profissional que compreende os novos desafios jurídicos em seus riscos e oportunidades. Nossa advocacia é focada na necessidade particular de cada cliente e persegue soluções seguras e responsáveis para cada situação concreta.

Com essa visão surgiu o escritório Petri & Machado da Rosa Advocacia, fundado em 2006, pelos advogados Paulo Petri e Fabiano Machado da Rosa, com atuação nacional e internacional, a partir de sua sede no Rio de Janeiro, sempre com foco no Direito Público, de forma ampla, e no atendimento pessoal de clientes publicamente expostos. Em 2013, inauguramos em nossa Porto Alegre sua nova unidade.

Desde 2015, construímos um importante passo ao firmar parceria com o escritório Viana Caletti Advogados, especializado em Direito Empresarial e Direito Tributário, diversificando o portfólio de soluções jurídicas de nossa carteira.

SEDE PRÓPRIA
Rua Manoelito de Ornelas, nº 55
Conj. 503 – Trend City Corporate
CEP 90110-230 – Porto Alegre – RS
Tel. +55 51 3276.0200
CNPJ: 01.718.634/0001-47

www.pmradvocacia.com.br



Somos um escritório especializado, de alta performance, focado em uma advocacia transparente e personalizada.

Aqui se deixa de lado o paradigma de que o Direito é arcaico, a morosidade é a regra e os escritórios são meros reprodutores (sem a preocupação sincera com o resultado final), para, caso a caso, definir a melhor estratégia, sempre avaliando e explorando todas as alternativas disponíveis aos interesses dos clientes.

O objetivo é fazer o melhor, o diferente, pois solucionar problemas é o que nos motiva a trabalhar com empenho e dedicação, com inteligência jurídica e estratégias inovadoras.

- Compliance
- Tributário
- Advocacia perante Tribunais Superiores
- Gestão de contencioso de massa
- Terceiro Setor
- Societário
- Empresarial
- SPPEP – Sistema de Proteção de Pessoa Exposta Publicamente

Demais áreas de atuação do escritório: <http://www.pmradvocacia.com.br/atuaacao>

Rua Manoelito de Ornelas, nº 55
Conj. 503 – Trend City Corporate
CEP 90110-230 – Porto Alegre – RS
Tel. +55 51 3276.0200

www.pmradvocacia.com.br



paulo.petri@pmradvocacia.com.br



Paulo Petri

PAULO PETRI

Advogado, Mestre em Ciência Política pelo Instituto Universitário de Pesquisas do Rio de Janeiro – IUPERJ. Bacharel em Ciências Jurídicas e Sociais pela PUC/RS, professor universitário, foi membro da Comissão de Estudos Constitucionais da OAB/RS e consultor legislativo na Câmara de Vereadores do Rio de Janeiro e na Assembleia Legislativa do Estado do Rio de Janeiro. É autor do livro “A Judicialização da Política no Brasil: a polarização da disputa nas eleições presidenciais”.



fabiano.machado@pmradvocacia.com.br

 Fabiano Machado da Rosa

FABIANO MACHADO DA ROSA

Fabiano Machado da Rosa é advogado de Direito Público com experiência de ter ocupado diversos cargos públicos, atua na área do Direito Constitucional, Eleitoral, Consórcios Públicos, Improbidade Administrativa, Licitações e Contratos.

De perfil agregador, criativo e com excelente aptidão negocial possui forte atuação em desenvolvimento de planos estratégicos, negociações e acordos jurídicos com foco especial em planos de aquisição e reestruturação de dívidas judiciais.

Atuando no Rio de Janeiro, se tornou um dos maiores especialistas no Brasil em proteção de Imagem e Honra de Pessoas Expostas Publicamente que sofrem agressões em meios digitais sendo advogado de artistas, intelectuais, esportistas e políticos de renome nacional e internacional.

Sua formação passa por ter estudado na Escola Estadual Fabíola Pinto Dornelles tendo concluído seus estudos no Colégio Militar de Porto Alegre – o Velho Casarão da Várzea. Bacharel em Ciências Jurídicas e Sociais pela PUC/RS, onde foi Presidente do Centro Acadêmico Maurício Cardoso, curso o Mestrado em Direito Constitucional na Faculdade de Direito da Universidade de Lisboa, onde foi Diretor do Núcleo de Estudantes Luso Brasileiros. Professor Universitário, foi membro da Comissão de Estágio e Exame de Ordem da OAB/RS e da Comissão de Estudos Constitucionais.



Corpo técnico de advogados do Escritório que atuará no seu evento

<http://www.pmradvocacia.com.br/equipe>

DRª AGDA MENEGUZZO	OAB/RS 74.745
DR. ALAN COSTA	OAB/RS 107.263
DR. ALEXANDRE MAYER	OAB/RS 66.781
DRª ANA PAULA NIQUE	OAB/RS 81.436
DRª CINTIA SCHMIDT	OAB/RS 54.812
DRª LUANA BECKER	OAB/RS 84.542
DRª PAULA MEZZOMO	OAB/RS 111.241
DRª REBECA NEUMANN	OAB/RS 70.630
DRA. PAULA LAMPERT	OAB/RS 91.265
DRA. CIRA GUIDO	OAB/RS 111.795
DR. RAFAEL PEREIRA BRUM	OAB/RS 62.395
DRA. MARINA DOMENEGHINI	OAB/RS 102.657

Rua Manoelito de Ornelas, nº 55
Conj. 503 – Trend City Corporate
CEP 90110-230 – Porto Alegre – RS
Tel. +55 51 3276.0200

www.pmradvocacia.com.br



Clientes já atendidos e citados como referência:

- Grupo OI S.A.
- FUNDACAO GETULIO VARGAS
- HOSPITAL BENEFICENCIA PORTUGUESA
- RTS LEITOS
- GRANPAL
- CONSORCIO DO RIO DOS SINOS
- SINDICATO DOS BANCÁRIOS DO RIO GRANDE DO SUL
- HOSPITAL PARQUE BELEM
- ASSOCIACAO BENEFICENTE SAO MIGUEL
- ARQUIDIOCESE DO RIO DE JANEIRO – IGREJA CATOLICA APOSTOLICA ROMANA
- GRUPO NEOWAY
- FUNDACAO FAEPESUL - UNISUL
- CUFA – CENTRAL UNICA DE FAVELAS
- NÓS NO MORRO
- PESSOAS FISICAS NA AREA CIVEL E TRIBUTÁRIA.



2. Proposta de Prestação de Serviços

São Paulo, 05 de dezembro de 2023

PROGRAMA STEAM MAKER

AO INSTITUTO CONHECER BRASIL

A/C Debora Medeiros

Conforme conversamos, segue abaixo a descrição dos serviços a serem executados: 980h de Serviços Jurídicos, administrativos e de auditoria sobre o contrato de parceria, bem como toda a documentação gerada no período.

Pré Programa – Execução – Pós Programa

Valor total da Proposta R\$ 155.000,00 (cento e cinquenta e cinco mil reais)

Sendo 50% de sinal e 50% ao termino do projeto



FONSECA & RAMOS

SOCIEDADE DE ADVOGADOS

Advocacia Descomplicada

CNPJ: 11.782.292/0001-88

1. Apresentação

A F&R Sociedade de Advogados é um escritório com foco na prestação de serviços advocatícios de alta qualidade, cujo diferencial é a pessoalidade no atendimento e a busca pela melhor solução jurídica para cada caso. Reunimos excelência de atuação em especial no Direito Processual Civil e Trabalhista e outros ramos do direito tais como o imobiliário e o criminal. Concentramos nossas atividades na consultoria e assessoria jurídica preventiva e contenciosa para empresas e pessoas físicas, por meio de atendimento humanizado, sistêmico e digital.

VALORES E ÁREAS DE ATUAÇÃO

❖ Valores

Buscamos sempre o melhor para os nossos clientes. Cumprindo o papel de advogar com comprometimento e eficiência, ética, objetividade e transparência.

❖ Áreas de Atuação:

- ✓ Direito Cível
- ✓ Direito Tributário
- ✓ Direito do Consumidor
- ✓ Direito Imobiliário
- ✓ Direito Empresarial e Compliance
- ✓ Direito Trabalhista
- ✓ Direito Penal

O escritório desenvolve e disponibiliza ferramentas que visam facilitar

o fluxo de informações, dentre elas destacamos:

- ❖ Relatórios processuais personalizados;
- ❖ Processos tratados em ambiente digitalizado;
- ❖ Documentos digitalizados;

SÓCIOS



Márcio da Fonseca -OAB/SP 271.056
Pós-Graduado em Direito do
Imobiliário – FMU/SP
Pós-Graduado em Direito do
Trabalho – FMU/SP
Graduado em Direito – UNINOVE/SP
Docente na FNC- Faculdade Nossa
Cidade (Estácio de Sá) de 2011 até
2016.
Docente na UNIFECAP desde
2022- ministrando as disciplinas
de Direito e Processo do Trabalho
e Direito Empresarial.



Márcia Pereira Ramos - OAB/SP 269.651
Especialização em mediação – Centro de
Mediadores
Extensão em Processo Civil – Damásio
Extensão em Tribunal do Juri – ESA/SP
Extensão em Execução Penal – ESA/SP
Pós- Graduada em Direito Penal e
Processo Penal – UNISAL/SP
Graduada em Direito – UNINOVE/SP

Equipe Técnica e Referências

❖ Equipe Técnica

Visando entregar ao cliente um produto individualizado e que contemple suas necessidades o escritório trabalha com equipe multidisciplinar formada por profissionais especializados tanto da área jurídica, como contábil, financeira, administrativa e de tecnologia da informação.

❖ Referências

- ✓ Cervejaria Petrópolis
- ✓ Bacalhau do Porto
- ✓ Lince Patrimonial
- ✓ MP Segurança
- ✓ Obra Kolping Estadual de São Paulo
- ✓ Imobiliária Personalité (dentre outros)
- ✓ Pessoas Físicas

ATENDIMENTO E CONTATO

❖ Atendimento Online

Visando a agilidade e eficiência de soluções e formas de atendimento.

Oferecemos canais online de comunicação, tanto para reuniões de casos quanto para consultorias jurídicas pontuais.

❖ CONTATOS

Márcio Da Fonseca

- [\(11\) 98880-7088](tel:(11)98880-7088)
- marcio@fonsecaeramos.adv.br

Márcia Pereira Ramos

- [\(11\) 94733-7388](tel:(11)94733-7388)
- marcia@fonsecaeramos.adv.br

2. Proposta de Prestação de Serviço

AO

INSTITUTO CONHECER BRASIL A/C: Debora Medeiros

Ref.: PROGRAMA STEAM MAKER

Prezados Senhores:

Atendendo solicitação de V.Sas., temos o prazer e honra de submeter a vossa apreciação a presente proposta para prestação de serviços advocatícios, administrativos e de auditoria.

- Objeto da Proposta: 980hs compreendidas entre Pré Programa – Execução – Pós Programa
- **Valor da Proposta: R\$ 150.000,00** (cento e cinquenta mil reais)
- Forma de Pagamento: 50% Sinal e 50% ao Término do Programa

LF&P

CONSULTING

LF&P CONSULTING -
CONSULTORIA JURÍDICA E
FISCO-CONTÁBIL NACIONAL E
INTERNACIONAL



SOBRE A LF&P CONSULTING

A *LF&P Consulting* foi fundada em 2019 e vem atuando com ênfase na Consultoria Jurídica e Fisco-Contábil. Conta com a experiência de mais de 15 anos de mercado de seus fundadores, atuando como escritório boutique na consultoria jurídica e fisco-contábil, tanto no mercado empresarial como para pessoas físicas.

Atua com solidez na consultoria tributária, recuperação de créditos e planejamento tributário, assessoria contábil e fiscal (nacional e internacional – *offshore*), planejamento sucessório e societário e negociações de alta complexidade.

Como toda boutique, sua principal característica é o atendimento personalizado de seus clientes, relevando suas histórias e objetivos, de forma ágil e dentro do conceito *tailor made*.

Fundada pelo advogado Fabio Lago Meirelles e pela advogada Fabiola Pasquarelli, conta com uma equipe de Associados multidisciplinares, sendo sinônimo de confiabilidade, profissionalismo e vanguarda.

SÓCIOS FUNDADORES E ASSOCIADOS

SÓCIO FUNDADOR

Fabio Lago Meirelles, Advogado especializado em Direito Civil, Processo Civil, Contencioso Tributário e Família e Sucessões, *LLM* em Direito Penal e Processo Penal, especialista em Planejamento Estratégico pela ADESG/SP - método ESG -, Capacitado em *IFRS – International Financial Reporting Standards* pela IACAFM.

SÓCIA FUNDADORA

Fabiola R. Pasquarelli Machado, Advogada especialista em Direito Tributário, especialista em Planejamento Estratégico pela ADESG/SP - método ESG -.

ASSOCIADO

Evandro Enio Takaki, Contador, Pós-Graduado em Direito Tributário, *MBA* em Finanças, sócio-fundador da BTF Outsourcing, especialista em Planejamento Estratégico pela ADESG/SP - método ESG -.

ASSOCIADO

Renato Bonetti, Contador e Advogado, especializado em Direito Tributário, sócio-fundador da Bonetti & Associados, especialista em Tributos.

PORTFÓLIO DE SERVIÇOS

ÁREA JURÍDICA

- ✓ **Planejamento Patrimonial e Sucessório;**
- ✓ **Constituição e administração de companhias *offshore*;**
- ✓ **Planejamento Tributário;**
- ✓ **Planejamento Societário;**
- ✓ **Contencioso Administrativo e Judicial Tributário estratégico;**

- ✓ Defesas Administrativas Tributárias (Auto de Infração);
- ✓ Defesas Judiciais em Execução Fiscal;
- ✓ Contencioso Administrativo e Judicial Penal Tributário estratégico;
- ✓ Consultoria Tributária;
- ✓ Consultoria Tributária e Societária de Estruturas *Offshore*;
- ✓ Assessoria Jurídica Empresarial – *full service*
- ✓ Assessoria Jurídica PF – *full service*;
- ✓ Assessoria em processos de M&A;
- ✓ Assessoria Jurídica para Companhias *Offshore*;
- ✓ *Due Diligence*;
- ✓ Serviços Paralegais.

ÁREA FISCO-CONTÁBIL

- ✓ Recuperação de Créditos Tributários e Incentivos Fiscais;
- ✓ Revisão de Processos de Recuperação de Créditos Tributários e Incentivos Fiscais;

- ✓ **Assessoria Fiscal;**
- ✓ **Assessoria Contábil;**
- ✓ **Balço Patrimonial de Companhia *Offshore* – de acordo com o IFRS e dentro dos padrões exigidos pela Receita Federal do Brasil (*Financial Statement*);**
- ✓ **Assessoria Fisco-Contábil Internacional para Pessoa Física (contabilização de contas internacionais da pessoa física, apuração de imposto e renda – carnê-leão / ganho de capital / ganho de capital variação cambial);**
- ✓ **Assessoria Fisco-Contábil Internacional para Companhias *Offshore* (apuração e movimentação de lucros acumulados, aumentos de capital, reduções de capital, apuração de imposto e renda – carnê-leão / ganho de capital / ganho de capital variação cambial);**
- ✓ **Declaração de Capitais Brasileiros no Exterior;**
- ✓ **Declaração de Imposto de Renda da Pessoa Física, inclusive com foco de patrimônio no exterior;**
- ✓ ***Valuation*;**
- ✓ **Processo Financeiro (tesouraria, contas a receber e a pagar);**
- ✓ **Processamento de Rotinas do Departamento Pessoal;**
- ✓ **Consultoria em Impostos.**

CLIENTES ATENDIDOS

- ✓ **Itaú Bank and Trust Bahamas LTD. (terceirização na confecção dos Financial Statements da base Itaú Bank and Trust Bahamas – cerca de 600 financial statements – ano base 2017 e 2018);**
- ✓ **Itaú Bank and Trust Cayman LTD. (terceirização na confecção dos Financial Statements da base Itaú Bank and Trust Cayman – cerca de 225 financial statements – ano base 2017 e 2018);**
- ✓ **Clientes do Itaú Private Bank (atendimento a demandas fisco-contábeis – confecção de Balanço Patrimonial de Companhias *Offshore*, confecção e revisão de Declaração de Capitais Brasileiros no Exterior – DCBE -, confecção e revisão de Declaração de Imposto de Renda da Pessoa Física - DIRPF -, inclusive com foco no patrimônio e rendimentos no exterior; repatriação de recursos e bens no exterior não declarados – RERCT -, com confecção de balanços patrimoniais para todos os clients que possuem companhias *offshore*; demandas fisco-tributárias ligadas a análise e *legal opinion* sobre tributação de contas correntes *offshore* e companhias *offshore* para residentes fiscais no Brasil, inclusive com apuração do tributo a pagar;**



- ✓ **Cientes de varejo de diversas Instituições Financeiras Internacionais – Safra NY; UBS; Morgan Stanley, Pictet Luxemburgo, Santander Private Bank, dentre outros.**
- ✓ **Paulispell Indústria Paulista de Papéis e Papelão Ltda.;**
- ✓ **Minaskraft Indústria de Embalagens Ltda.;**
- ✓ **Rioplastic Indústria e Comércio de Plástico Ltda.;**
- ✓ **EJTX Comércio de Alimentos Ltda.;**
- ✓ **Drogaria Paiva e Pinheiro Ltda.;**
- ✓ **Martelli Soluções Empresariais Ltda.**



ORÇAMENTO
PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS

São Paulo, 06 de dezembro de 2023

AO INSTITUTO CONHECER BRASIL
A/C Debora Medeiros

O presente orçamento tem por objetivo a assessoria jurídica, administrativa, contábil e de auditoria, considerando os interesses comerciais do cliente descritos abaixo:

980 hs de Serviços Jurídicos, administrativos e de auditoria sobre o contrato de parceria R\$ 147.000,00
1.200 hs de Serviços contábeis e administrativos sobre o contrato de parceria..... R\$ 96.000,00

Total dos Serviços prestados..... R\$ 243.000,00

Atenciosamente,

Fabio Meirelles

Escritório na Rua Haddock Lobo, 746, 3.º andar, sala 03, Cerqueira César, São Paulo / SP.
Tel: 11-97023-5912



CSK CONTÁBIL

SOLUÇÕES PARA SUA EMPRESA

SEMPRE NOS PREOCUPAMOS EM
ATENDER SUAS NECESSIDADES

Cezar Susumu Kavassaki
Administrador Geral

CLIQUE PARA ACESSAR



R. Orissanga, 26, 2º andar - Salas 23/24 Bairro Mirandópolis / SP
11 5599-3561 / 11 97384-0416 - CNPJ: 68.224.526/0001-99
www.cskcontabil.com.br



PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS

AO INSTITUTO CONHECER BRASIL
A/C Debora Medeiros

O presente orçamento tem por objetivo a assessoria jurídica e contábil, considerando os interesses comerciais do cliente descritos abaixo:

1200 hs de Serviços contábeis e administrativos sobre o contrato de parceria

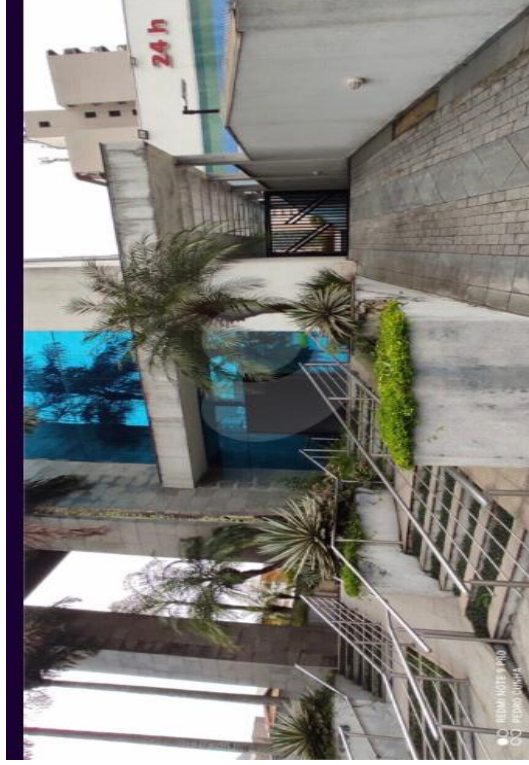
Valor total da Proposta R\$ 150.000,00

São Paulo, 06 de Dezembro de 2023

R. Orissanga, 26, 2º andar - Salas 23/24 Bairro Mirandópolis / SP
11 5599-3561 / 11 97384-0416 - CNPJ: 68.224.526/0001-99
www.cskcontabil.com.br

SALLA TREZZE

Apoio Administrativo



CNPJ: 44.720.481/0001-85
Responsável Técnico:
Helton J. S. Gasparini
CRC-SP 1-SP 149.8963/O-6
Data Emissão. 05/06/1989

Endereço
Avenida Dom Pedro I 1785
2º. Andar Sala 213
Enseada Guarujá-SP
CEP 11440-002

SALLA TREZZE

Apoio Administrativo

PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS

AO

ISNTITUTO CONHECER BRASIL

A/C

Débora Medeiros

O presente orçamento tem por objetivo a assessoria contábil, considerando os interesses comerciais do cliente descritos abaixo:

SALLA TREZZE

Apoio Administrativo

OUTSOURCING

- Conceito de OUTSOURCING sempre esteve presente nos serviços contábeis, onde na maioria das empresas estes serviços são feitos por uma outra empresa.
- É a terceirização de um processo de negócio que não faz parte do seu core business.
- Mão de obra qualificada e atualizada fora da corporação para a execução de serviços contábeis, impostos e rotinas da área fiscal, folha de pagamento, área societária, entre outros.
- Contando apenas com a prestação de serviços contábeis, dispensa a criação de novos setores responsáveis por toda a parte contábil que uma empresa necessita.

CONTABILIDADE SOCIETÁRIA E FISCAL

- Escrituração contábil Digital(ECD),
- Escrituração contábil Fiscal(ECF),
- Conferência, conciliação, apuração e elaboração do Balanço Patrimonial e Demonstrações de Resultados.
- Classificação das contas com base nos princípios contábeis vigentes.
- Apuração de tributos, atender as obrigações acessórias no âmbito Municipal, Estadual e Federal.
- Análises das demonstrações contábeis, como os índices financeiros.

SALLA TREZZE

Apoio Administrativo

ESCRITA FISCAL

- Escrituração fiscal para MEIs, Microempresas, Empresas tributadas pelo Lucro Presumido, Lucro Real, Associações, Cooperativas, Prestadores de Serviços;
- Escrituração Fiscal Digital - EFD ICMS/IPI;
- Escrituração Fiscal Digital das obrigações acessórias;
- Apuração de Tributos Federais Estaduais e Municipais;
- Levantamento de ativos e impostos a recuperar;
- Atendimento a agentes fiscais;
- Execução e participação em auditorias internas e externas;
- Orientação e auxílio no controle da aplicação dos dispositivos legais vigentes

DEPARTAMENTO PESSOAL

- Elaboração da folha de pagamento informatizada;
- Entrega de E - Social, CAGED, SEFIP, GEFIP, DCTFWEB entre outros;
- Elaboração das guias para recolhimento de encargos sociais
- Admissão e desligamento de funcionários
- Controle de férias dos funcionários
- Orientação legal trabalhista/previdenciária
- Relatórios anuais: RAIS, DIRF entre outros.
- Plano de Cargos e Salários

SALLA TREZZE

Apoio Administrativo

HONORARIOS

Horas de Serviços contábeis.....	1200Hs
Valor total da Proposta.....	R\$105.000,00

Guaruja-SP, 06 de dezembro de 2023

ANEXO III - PLANILHA COM A PESQUISA DE MERCADO

N	DESCRIÇÃO	QUANT.	UNID	ORÇAMENTO DE SERVIÇOS					
				1º ORÇAMENTO		2º ORÇAMENTO		3º ORÇAMENTO	
				VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR UNITÁRIO	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
1	Jurídico / ADM / Auditoria	980	horas	158.136265	155.000,00	107.142857	150.000,00	97.9591837	147.000,00
2	Contabilidade / ADM / Auditoria	1.200	horas	125.00	150.000,00	87,5	105.000,00	80	96.000,00
3	Captura de imagens (especializada Vídeo e Fotografia)	1	Serviço	40.000,00	40.000,00	50.000,00	50.000,00	30.000,00	30.000,00
4	Comunicação e Marketing	1	Serviço	84.206,25	84.206,25	80.000,00	80.000,00	75.000,00	75.000,00

ANEXO III - PLANILHA COM A PESQUISA DE MERCADO

ORÇAMENTO DE MÃO DE OBRA					
N	DESCRIÇÃO	QUANT.	UNID	ANO DA TABELA	NOME DO SINDICATO OU INSTITUIÇÃO
				REFERENCIAL E FAIXA DE SALARIO	
1	COORDENADOR DE COMUNICAÇÃO	1	mensal	FAIXA DE SALÁRIO BASE 2023 R\$ 5 MIL - R\$ 11 MIL/MÊS MÉDIA SALARIAL	https://www.glassdoor.com.br/Sal%C3%A1rios/coordenador-de-comunica%C3%A7%C3%A3o-sal%C3%A1rio-SRCH_K00,26.htm
2	ANALISTA PEDAGÓGICO	1	mensal	FAIXA DE SALÁRIO BASE 2023 R\$ 2.258,00 - R\$ 4.146,00 MÉDIA SALARIAL	https://www.vagas.com.br/cargo/analista-pedagogico

ANEXO III - PLANILHA COM A PESQUISA DE MERCADO

ORÇAMENTO DE SERVIÇOS QUE INEXIGEM COTAÇÃO DE PREÇO					
N	DESCRIÇÃO	QUANT	UNID	ÚNICO ORÇAMENTO	JUSTIFICATIVA INEXIGIBILIDADE DE COTAÇÃO DE PREÇO (explicar O MOTIVO que inviabilidade da competição/concorrência)
1.	Construção do Curso Multimídia Personalizado	320	Unid	2.339.360,00	O conteúdo para a formação de que trata o plano de trabalho, bem como a metodologia é desenvolvida com base em estudo científico e, portanto, de natureza intelectual produzido por pesquisadores e fundamentado em pesquisa. A pesquisa-ação, ou seja, a pesquisa é feita enquanto o Programa é implementado é conduzida por Universidade Pública para produzir efeitos científicos não apenas na construção como na abordagem, tornando o conteúdo único, personalizado a realidade local e com forte dna de inovação. Todos são serviços técnicos singulares.
2.	Gerenciamento de Aulas EAD e Plataforma	1	Software	97.200,00	O conteúdo para a formação de que trata o plano de trabalho, bem como a metodologia é desenvolvida com base em estudo científico e, portanto, de natureza intelectual produzido por pesquisadores e fundamentado em pesquisa. A pesquisa-ação, ou seja, a pesquisa é feita enquanto o Programa é implementado é conduzida por Universidade Pública para produzir efeitos científicos não apenas na construção como na abordagem, tornando o conteúdo único, personalizado a realidade local e com forte dna de inovação. Todos são serviços técnicos singulares.
3.	Repositório de Projetos	1	Software	180.000,00	Repositório é um Software e, portanto, protegido seus direitos pela LPI com garantia de exclusividade e a inexistência dos direitos de propriedade intelectual. E esse trabalho intelectual também será objeto de transferência de tecnologia.
4.	Fichas Técnicas - Licença para Professores	16	Unid	576	As fichas também são produções de natureza intelectual, baseadas em pesquisas e inovação que apresentam o manejo do conteúdo produzido cientificamente por meio prático, sendo único e licenciado com base na Lei de Direitos Autorais.
5.	Fichas Técnicas - Licença para Alunos	16	Unid	576	As fichas também são produções de natureza intelectual, baseadas em pesquisas e inovação que apresentam o manejo do conteúdo produzido cientificamente por meio prático, sendo único e licenciado com base na Lei de Direitos Autorais.
6.	KITS STEAM MAKER	320	Unid	2.339.360,00	O Kit Steam Maker é um componente do Programa Steam Maker inovador que foi desenvolvido exclusivamente para ser integrado ao Programa, por meio de pesquisa e testado em laboratório de universidade pública, de natureza intelectual que possui características técnicas para aplicação nas metodologias Steams, com registro no INPI e sendo oferecido exclusivamente dentro da aplicação do Programa.
7.	Smart Lab	32	Unid	576.000,00	É um gabinete que em MDF, que abriga insumos necessários ao manuseio do Programa e que traz inovação, nos moldes dos modelos de utilidade amparados na LPI (Lei de Propriedade Intelectual) que consiste em dar mobilidade, acessibilidade ao processo de ensino da metodologia Steam Maker. Isso garante acesso dentro da sala de aula ao que era possível apenas em laboratórios próprios de escolas.

8.	Ebook - Digital (Guia de Atividades) Professor	400	unid	14.400,00	Os ebooks também são produções de natureza intelectual, baseadas em pesquisas e inovação que apresentam o manejo do conteúdo produzido cientificamente por meio prático, sendo único e licenciado com base na Lei de Direitos Autorais.
9.	Pesquisação USP	1	Serviço	180.000,00	A pesquisa-ação USP integra todos princípios da Dispensa e Inexigibilidade por força de lei e, além disso, eles possuem laboratório dedicado na escola do Futuro ao estudo e aplicação das metodologias Steam para educação básica.
10.	Capacitação dos Professores – In Loko	1	Verba	20.000,00	Treinamento e aperfeiçoamento de pessoal tem amparo legal na lei de licitações (8.666/93) no seu artigo 13, sendo também capacitação sobre conteúdo exclusivo produzido nos termos aqui já apresentados.
11.	Construção do Curso multimidiático, com design instrucional	1	Verba	180.000,00	O conteúdo para a formação de que trata o plano de trabalho, bem como a metodologia é desenvolvida com base em estudo científico e, portanto, de natureza intelectual produzido por pesquisadores e fundamentado em pesquisa. A pesquisa-ação, ou seja, a pesquisa é feita enquanto o Programa é implementado é conduzida por Universidade Pública para produzir efeitos científicos não apenas na construção como na abordagem, tornando o conteúdo único, personalizado a realidade local e com forte dna de inovação. Todos são serviços técnicos singulares.
12.	Coordenador Técnico	1	HT	200	<ul style="list-style-type: none"> • Especialização Notória: Possui conhecimento técnico especializado e experiência comprovada na coordenação de projetos educacionais complexos, especialmente em ambientes STEAM e Maker. • Unicidade do Serviço: Sua habilidade de integrar diferentes áreas do conhecimento (ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática) é fundamental e não pode ser facilmente replicada ou substituída.
13.	Coordenador Pedagógico	1	HT	150	<ul style="list-style-type: none"> • Especialização Notória: Expertise em desenvolvimento curricular e metodologias de ensino inovadoras, essenciais para a criação de programas educacionais eficazes e envolventes. • Unicidade do Serviço: Capacidade única de integrar conteúdo pedagógico com atividades práticas, uma habilidade rara e crucial para o projeto.
14.	Coordenadora Científica	1	HT	100	<ul style="list-style-type: none"> • Especialização Notória: Profundo conhecimento em pesquisa científica e aplicação prática no contexto educacional, com publicações e trabalhos reconhecidos na área. • Unicidade do Serviço: A habilidade de alinhar pesquisa científica com objetivos educacionais é especializada e não facilmente encontrada no mercado.
15.	Coordenador de Formação	2	HT	100	<ul style="list-style-type: none"> • Especialização Notória: Experiência específica em treinamento e desenvolvimento de professores em contextos inovadores de aprendizagem. • Unicidade do Serviço: A capacidade de desenvolver e implementar programas de formação eficazes é fundamental para o sucesso do projeto.
16.	Tutor (EAD) em Cultura Maker	2	Serviço	5.000,00	<ul style="list-style-type: none"> • Especialização Notória: Conhecimento especializado em pedagogias de aprendizagem maker e experiência em educação a distância. • Unicidade do Serviço: Competências únicas na orientação e suporte de alunos em projetos maker online.
17.	Especialistas STEAM	1	Mensal	3.800,00	<ul style="list-style-type: none"> • Especialização Notória: Profundo conhecimento em suas respectivas áreas (ciência, tecnologia, engenharia, artes, matemática) e experiência em aplicá-las no contexto educacional. • Unicidade do Serviço: A combinação de conhecimento técnico com habilidades de ensino é essencial e não comumente disponível.

ANEXO IV - MATRIZ DE COMUNICAÇÃO DO PROJETO.XLS

Parte Interessada	Requisitos de Comunicação	Informações a Serem Comunicadas	Responsável pela Comunicação	Método/Canal de Comunicação	Frequência/Periodicidade
Professores	Atualizações regulares do projeto	Progresso do projeto, mudanças, feedback	Coordenador Pedagógico	E-mail, reuniões mensais, memorandos e atas	Mensal
Alunos	Informações sobre atividades do projeto	Detalhes das atividades, eventos	Coordenador de Comunicação	Assembleias escolares, website do projeto	Semanal
FAPDF	Relatórios de progresso e avaliação	Relatórios trimestrais, resultados das avaliações	Coordenador Geral	E-mail, relatórios digitais	Trimestral

ANEXO V- MATRIZ DE MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO DO PROJETO

Requisito de Monitoramento/Avaliação	Ações de Monitoramento e Avaliação	Responsável	Periodicidade	Método de Coleta de Dados
Satisfação dos Professores e Alunos	Conduzir pesquisas semestrais de satisfação	Coordenador Pedagógico	Semestral	Google Forms/ Survio
Progresso do Projeto	Revisões mensais do status do projeto	Coordenador Geral	Mensal	Relatórios internos
Desempenho Acadêmico dos Alunos	Análise de resultados de testes trimestrais	Especialistas STEAM	Trimestral	Sistema de gestão escolar
Participação e Engajamento dos Professores	Feedback periódico dos professores	Coordenador Pedagógico	Mensal	Reuniões com atas, e-mail
Impacto nas Competências STEAM	Avaliação anual das competências desenvolvidas	Coordenador de Avaliação	Anual	Avaliações, entrevistas

ANEXO VI - MODELOS DE PESQUISA DE SATISFAÇÃO COM BENEFICIÁRIOS

1 Nome do Aluno

2 Turma e Ano

3 Data da Avaliação

4 Nome do Avaliador:

5 Você foi atendido pelo programa Steam Maker em sala de aula?

Instruções da pergunta: *Selecione uma resposta*

Sim

Não

6 Como você avaliou as aulas usando essa metodologia?

Instruções da pergunta: *Selecione uma resposta*

- Muito bom
- Bom
- Regular
- Ruim
- Muito ruim

7 Você considera que integrar em sala de aula essas metodologias é:

Instruções da pergunta: *Selecione uma resposta*

- Muito bom
- Bom
- Regular
- Ruim
- Muito ruim

8 Você avalia que aprendeu algo novo com o uso da metodologia Steam Maker na sua escola?

Instruções da pergunta: *Selecione uma resposta*

- Sim
- Não
- Ainda não posso opinar

9 Como você avalia o professor aplicando essa metodologia:

Instruções da pergunta: *Selecione uma resposta*

- Muito bom
- Bom
- Regular
- Ruim
- Muito ruim

10 Você considera que a duração da aula utilizando a metodologia Steam Maker e:

Instruções da pergunta: *Selecione uma resposta*

Ideal

Muito curto

Muito longo

Outra

ANEXO VII - ROTEIRO DE ENTREVISTA

1 Nome

2 E-mail

3 Idade

4 Leciona para:

Instruções da pergunta: *Selecione uma ou mais respostas*

- Ensino Fundamental Ensino Básico Ensino Médio
 Outra

5 Sobre habilidade necessárias para Steam Maker como me classifico:

Instruções da pergunta: *Selecione uma ou mais respostas em cada linha*

	Péssimo	Bom	Ótimo
Manejo de tecnologias	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Manejo de Kits de Robótica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilização de Computador e Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Uso de Plataforma EAD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6 Já aplica alguma metodologia Maker em sala de aula?

Instruções da pergunta: *Selecione uma resposta*

- Sim Não
- Qual

7 Qual sua expectativa para essa formação?

8 Qual nota de um 1 a 10 você atribui a essa iniciativa?

Instruções da pergunta: *Considere cada estrela como um ponto*

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆ / 10

ANEXO VIII - ROTEIRO DE VISITA TÉCNICA

1 Data

2 Horário

3 Local da Vistória

4 Objetivo da Visita

5 Nome do Técnico do ICB

6 Nome do Técnico da FAP/Escola

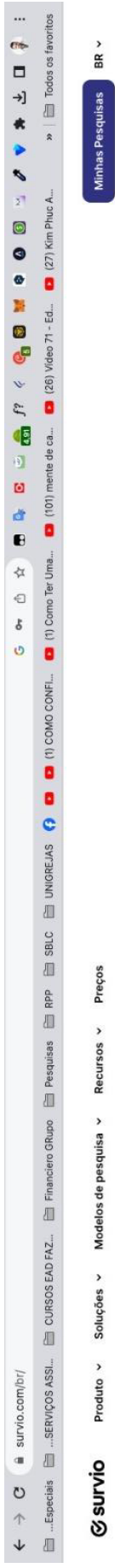
7 Escreva sua pergunta aqui

Instruções da pergunta: *Selecione uma resposta em cada linha*

	Em planejamento	Realizando	Realizado
Planejamento e Desenvolvimento	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Capacitação de Professores	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Entrega dos Kits Steam Maker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Entrega do Smart Lab	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Implementação Piloto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Entrega das Fichas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Entrega do Respositório	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Entrega da Plataforma EAD	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pesquisa-Ação USP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ANEXO IX - LAYOUT DE BASES DE DADOS A SEREM DISPONIBILIZADAS

Pesquisas



Crie questionário grátis

Software de pesquisa & enquetes online - ideal para avaliação de desempenho, pesquisa de satisfação, pesquisa de mercado e muito mais. Crie um questionário e analise as respostas.

- 100+ modelos de pesquisa
- 3,5+ milhões de usuários no mundo
- 19 tipos de perguntas
- Localizado em 17 idiomas
- 70+ designs extraordinários
- 100% privacidade e segurança dos dados

[Crie questionário](#)



QUALITY CHOICE
CERTIFICADO
INTERNACIONAL
2023

10 ANOS
ANNIVERSARY

Capterra
★★★★★
Mais fácil de usar

CROWD
★★★★★
Os usuários amam-nos

Trustpilot
★★★★★
Excelente: 945 avaliações

ISO 27001
ISO 27001:2013

GDPR
Compliance

Crie pesquisas e obtenha respostas

ANEXO X - TELAS DO SISTEMA DE MONITORAMENTO

Com ela é possível medir relatório de desempenho, controle de tarefas...



The screenshot displays a web-based project management system. The top navigation bar includes options like 'Dashboard', 'Meu trabalho', 'Indicadores', 'Atividades', 'Projetos', 'Financeiro', and 'Colaboração'. A sidebar menu on the left lists various actions: 'Novo', 'Editar', 'Apagar', 'Importar XML', 'Nova Atividade', 'Resumo', 'Relatório Gerencial', 'Desempenho da Equipe', 'Em Andamento', 'Ranking', 'Timeline', 'Editar', and 'Lixeira'. The main content area shows a project titled 'Programa Steam Maker no GDF' with the following details:

- Título:** Programa Steam Maker no GDF
- Número do Projeto:** (empty)
- Cliente:** (empty)
- Tipo do Projeto:** Externo
- Descrição:** (empty)
- Categorias:** Público
- Prioridade:** (empty)
- Justificativa:** (empty)
- Premissas:** (empty)
- Restrições:** (empty)
- Últimas informações:** (empty)
- Desabilitar notificações:** Não

Below the project details, there are several summary cards:

- Prazo:** Início Estimado 26/12/2023, Término Estimado 26/12/2024, Término Real (empty).
- Esforo:** % Completo 0,00%, Esforço Estimado (empty).
- Financeiro:** Receita Estimada, Gasto Estimado 0,00, Margem Estimada (empty).
- Andamento:** Duracão (empty), with a bar chart showing 0% completion.

A tooltip message at the top right states: 'Você pode transformar este Projeto em Modelo e criar cópias do seu conteúdo.' with a 'Criar Modelo' button.

ANEXO X - TELAS DO SISTEMA DE MONITORAMENTO

Gantt Avançado > Grupo de Trabalho

25/03 21/04 Comparar Estimado com Real Enviar

25 26 27 28 29 30 31 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21
D S T Q Q S S D S T Q Q S S D S T Q Q S S D S T Q Q S S

ID	Atividade	Início estimado	Término estimado	Situação	Indicador
1	Coletar requisitos	29/03	04/04	Em andamento	■
2	Estudar alternativas	30/03	13/04	Em andamento	▲
3	Criar plano de solução	02/04	11/04	Não iniciado	●
4	Apresentar a solução	03/04	10/04	Não iniciado	●
5	Acompanhar execução	30/03	12/04	Não iniciado	●
6	Analisar os resultados	09/04	16/04	Não iniciado	▲
7	Apresentar resultados	11/04	19/04	Não iniciado	●



ANEXO X - TELAS DO SISTEMA DE MONITORAMENTO

Ações ▼		Portfólio ▼	Ver									
Título	Situação	Responsável	Prazo	% Completo	Esforço	Termino Estimado						
Projetos												
AGGB				41,00%	●							
Consultoria em Gestão de Projetos	Proposto	Claudia	●	90,00%	●	17/10						
Web Site	Em andamento	Daniela	▲	10,00%	▲	17/10						
Be-fun				16,00%	▲							
Implementação de Software	Pendente	Pedro	▲	00,00%	●	30/04						
Projeto Implantação	Pendente	Bruno	▲	41,00%	■	15/11						
Consultoria em Gestão de Processos	Pendente Cliente	Julia	■	85,33%	■	25/10						

ANEXO X - TELAS DO SISTEMA DE MONITORAMENTO

00 - Apontamentos						
	seg 09/02	ter 10/02	qua 11/02	qui 12/02	sex 13/02	
<input checked="" type="checkbox"/> Pendente						
<input type="checkbox"/> Acompanhar webinars ao vivo	00:45	03:00	02:30	00:30	-	
<input type="checkbox"/> Acrescentar pop-up de saída no site diminui...	01:00	02:30	-	03:00	-	
<input type="checkbox"/> Adicionar novo campo no cadastro	00:30	04:00	-	02:30	03:30	
<input type="checkbox"/> Alimentar contatos no fluxo de nutrição	00:30	01:45	04:00	-	02:00	
<input type="checkbox"/> Analisar palavras-chave	02:00	-	01:00	03:30	00:30	



INSTITUTO
CONHECER
BRASIL

TRANSFORMANDO O FUTURO

ANEXO X - TELAS DO SISTEMA DE MONITORAMENTO

The screenshot displays a project monitoring interface with a Kanban-style board. The board is divided into three columns: "Pendentes" (Pending), "Em Andamento" (In Progress), and "Concluídas" (Completed). Each task card includes a title, a user profile picture, a progress indicator (checkmark and percentage), and a due date. The tasks are as follows:

Column	Task Title	User	Progress	Due Date
Pendentes	Distribuir as tarefas	[User]	3%	02/10
	Acompanhar execução	[User]	1%	26/10
	Analisar os resultados	[User]	0%	30/10
	Apresentar os resultados	[User]	0%	31/10
Em Andamento	Criar plano de solução	[User]	5%	28/09
	Apresentar a solução	[User]	2%	01/10
	Planejar a sprint	[User]	0%	02/10
Concluídas	Coletar requisitos	[User]	100%	26/10
	Estudar alternativas	[User]	100%	26/10

ANEXO X - TELAS DO SISTEMA DE MONITORAMENTO

Atividades
> Sprint

Adicionar

Adicionar Atividade

Ações ▼

Lista de Tarefas

📄
🖨️

	Título	Responsável	Tipo de atividade	Produto	Precisa para quando?	Término Estimado	Término Real	Esforço Estimado	Esforço Real	Situação
<input type="checkbox"/>	Distribuir as tarefas	Julia	Marketing	Artia	02/10	02/10		6,00	0,00	Não iniciado
<input type="checkbox"/>	Acompanhar execução	Marcos	Marketing	Artia	26/10	26/10		3,00	0,00	Não iniciado
<input type="checkbox"/>	Analisar os resultados	Lucas	Marketing	Artia	30/10	30/10		10,00	0,00	Não iniciado
<input type="checkbox"/>	Apresentar os resultados	Julia	Marketing	Artia	31/10	31/10		2,00	0,00	Não iniciado
<input type="checkbox"/>	Criar plano de solução	Lucas	Marketing	Artia	28/09	28/09		5,00	4,00	Em andamento
<input type="checkbox"/>	Apresentar a solução	Lucas	Marketing	Artia	01/10	01/10		3,00	2,00	Em andamento
<input type="checkbox"/>	Planejar a sprint	Julia	Marketing	Artia	02/10	02/10		1,00	1,00	Em andamento
<input type="checkbox"/>	Coletar requisitos	Marcos	Marketing	Artia	26/10	26/10	20/10	6,00	7,00	Concluído
<input type="checkbox"/>	Estudar alternativas	Julia	Marketing	Artia	26/10	26/10	24/10	10,00	9,00	Concluído
Total								46,00	23,00	

Ações ▲

Exibindo 09 de 09 item(s)

ANEXO X - TELAS DO SISTEMA DE MONITORAMENTO

