

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF



DADOS DO PROJETO		
NOME DO PROJETO: RETINA - CULTURA E INOVAÇÃO EDUCACIONAL		
PERÍODO DE EXECUÇÃO DO PROJETO:	INÍCIO: 30/07/2021	TÉRMINO: 29/07/2023
PERÍODO DE VIGÊNCIA DA PARCERIA:	INÍCIO: 30/07/2021	TÉRMINO: 29/07/2023
VALOR TOTAL REPASSADO: R\$ 3.205.900,00 (três milhões duzentos e cinco mil novecentos reais)		
OBJETO: Realização de um piloto de cocriação de protótipo de escola inovadora que utiliza tecnologias audiovisuais e educação empreendedora como estratégia de engajamento da comunidade escolar na etapa do Ensino Médio.		

DADOS E INFORMAÇÕES DA PROPONENTE		
Razão Social: BRASIL STARTUPS		
CNPJ: 17.236.339/0001-94		
Endereço Completo: SRTV/SUL Quadra 702 Conj. P loja 18SS Asa Norte		
Município: Brasília	UF: DF	CEP: 70.340-906
Site: www.brasilstartups.org		
Nome do Representante Legal: Hugo Giallanza		
Cargo: presidente		
Telefone: 61 98275-2274	E-mail: presidencia@brasilstartups.org	

Responsável pelo acompanhamento da parceria: Hugo Giallanza	
Função na parceria: Coordenador-geral do projeto	
Telefone: 61 98275-2274	E-mail: presidencia@asteps.org

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

SUMÁRIO

SUMÁRIO	2
APRESENTAÇÃO INSTITUCIONAL	6
PARTE 1 - PLANEJAMENTO TÉCNICO-ESTRATÉGICO	7
CONTEXTO DA REALIDADE E JUSTIFICATIVAS DO PROJETO	7
PÚBLICO-ALVO / BENEFICIÁRIOS	9
DIRETRIZES E PREMISSAS	10
MATRIZ LÓGICA E ESCOPO DO PROJETO	11
I. AMBIENTE FÍSICO	12
O1. Fomentar espaços com intencionalidade pedagógica para uso colaborativo e inclusivo.	12
KR1a. Ambiente físico - etapa 1 implementado até o M10.	12
KR1b. Ambiente físico - etapa 2 implementado até o M13.	12
O2. Incentivar aprendizagens autônomas e colaborativas a investigadores e professores da Escola Técnica de Ceilândia.	18
KR2. Biblioteca e videoteca virtual implementadas até o M12.	18
II. PROPOSTA PEDAGÓGICA	18
O3. Desenvolver propostas de cursos inovadores para o ensino médio, que atendam às oportunidades e demandas do mercado digital.	18
KR3a. Proposta pedagógica do curso FIC em Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos e Empreendedorismo Digital, criada até o M7.	18
KR3b. Proposta pedagógica do curso técnico de Design de Jogos Eletrônicos, Empreendedorismo e Inovação, criada até o M18.	18
O4. Formar e engajar os professores da Escola Técnica de Ceilândia para adoção de modelo educacional inovador.	20
KR4a. 3 Cursos de formação continuada de professores certificados pela SEDF/EAPE até M16.	20
KR4b. 18 professores da rede pública formados para ministrar o curso FIC "Desenvolvedor de jogos eletrônicos e empreendedorismo digital", até o M16.	20
KR4c. 9 professores da rede pública formados para adoção de práticas de inovação no protótipo de escola inovadora, até o M16.	20
O5. Produzir conteúdos EAD para professores e investigadores voltados ao empreendedorismo e ao universo digital.	27
KR5a. 142h de conteúdo EAD para formação de professores produzidos até o M12.	27
KR5b. 58h de conteúdo EAD para formação de alunos produzidos até o M12.	27
O6. Desenvolver metodologia para implementação do trabalho pedagógico colaborativo (TPC) na Escola	

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

Técnica de Ceilândia.	27
KR6a. Plataforma Google Education customizada para a realização do TPC, até M17.	27
KR6b. Metodologia do TPC desenvolvida, até o M17.	27
KR6c. 30 professores e gestores escolares mobilizados para a realização do TPC, até o M18.	27
III. PROFESSOR	29
O7. Promover o autogerenciamento dos professores para melhoria do seu desempenho no processo de ensino-aprendizagem.	29
KR7a. 40 perfis comportamentais realizados até M13.	29
KR7b. 40 atendimentos individuais realizados até M15.	29
IV. COMUNIDADE ESCOLAR	30
O8. Mobilizar a comunidade escolar para a transformação da cultura educacional voltada para a inovação e o empreendedorismo.	30
KR8a. 4 Meetups realizados durante a vigência do projeto.	30
KR8b. 3 'Dias de inovar' realizados durante a vigência do projeto.	30
KR8c. Implementar plataforma de crowdfunding para financiamento de projetos de inovação e empreendedorismo na educação.	30
O9. Capacitar a comunidade escolar na cultura empreendedora e em startups.	31
KR9. 400 usuários cadastrados na plataforma Brasil Startup Academy durante a vigência do projeto.	31
V. CAPITAL INTELECTUAL	31
O10. Elaborar estudos técnico-científicos sobre cultura empreendedora e de inovação, gestão escolar, e aprendizagem, no âmbito do projeto Retina.	31
KR10a. Estudo de boas práticas em avaliação da qualidade no ensino, englobando: i) cultura empreendedora e de inovação; ii) gestão escolar; e iii) aprendizagem, elaborado até o M3.	31
KR10b. Estudo de metodologias em avaliação da qualidade no ensino, englobando: i) cultura empreendedora e de inovação; ii) gestão escolar; e iii) aprendizagem, elaborado até o M4.	31
KR10c. Estudo sobre a avaliação da qualidade da infraestrutura da educação, elaborado até o M5.	32
KR10d. Metodologia de avaliação da qualidade do projeto Retina, elaborado até o M6.	32
KR10e. Avaliação da qualidade da gestão escolar da Escola Técnica de Ceilândia, elaborado até o M9.	32
KR10f. Avaliação da proposta do curso de capacitação para formação dos professores do projeto Retina, elaborado até o M10.	32
KR10g. Estudo e identificação de parâmetros mínimos de inovação para a Escola Técnica de Ceilândia, entregue até o M18.	32
V. COMUNICAÇÃO	32
O11. Melhorar a comunicação da Escola Técnica de Ceilândia para alcançar mais engajamento da comunidade escolar frente às ações da escola.	32
KR11a. Plano de comunicação aprovado até M12.	32



**PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)**

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

KR11b. Manual de aplicação da marca desenvolvido até M11.	33
KR11c. Templates de materiais comunicação da Escola criados durante a vigência do projeto.	33
KR11d. Novo website da escola proposto até M18.	33
KR11e. Responsável pela comunicação da Escola capacitado até M18.	33
O12. Dar publicidade às ações do projeto Retina.	34
KR12a. Manual de identidade visual do projeto desenvolvido até M6.	34
KR12b. Materiais de comunicação do projeto criados durante a vigência do projeto.	34
KR12c. Planejamento de comunicação das datas anuais entregue até o M6.	34
KR12d. Planejamento de conteúdo mensal entregue mensalmente durante a vigência do projeto.	34
KR12e. Gerenciamento de conteúdo nas mídias digitais do Retina realizado mensalmente durante a vigência do projeto.	34
KR12f. Website do projeto Retina implementado até M13.	34
KR12g. Vídeo de encerramento do projeto Retina entregue até o M18.	34
VII. GESTÃO DO PROJETO	35
O13. Construir o marco estratégico do projeto.	35
KR13. Missão, visão e valores do projeto construídos até o M10.	35
O14. Implementar metodologias ágeis para acompanhamento da execução do projeto.	35
KR14a. Reuniões com a equipe para acompanhamento da execução do projeto, realizadas semanalmente durante a vigência do projeto.	35
KR14b. Templates de documentos de gestão elaborados durante a vigência do projeto.	35
O15. Monitorar e comunicar os resultados do projeto.	37
KR15a. Relatórios de monitoramento do projeto, entregues trimestralmente durante a vigência do projeto.	37
KR15b. Prestação de contas anual e final entregues no prazo.	37
METAS E INDICADORES	38
METAS PARA O AMBIENTE	38
METAS PARA A PROPOSTA PEDAGÓGICA	38
METAS PARA O PROFESSOR	39
METAS PARA A COMUNIDADE ESCOLAR	39
METAS PARA O CAPITAL INTELECTUAL	40
METAS PARA A COMUNICAÇÃO	41
METAS PARA A GESTÃO DO PROJETO	42
CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO	43
PARTE 2 - PLANEJAMENTO FINANCEIRO	47
PREVISÃO DE DESPESAS	47
CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO DA FAPDF	50

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF



CONTRAPARTIDA DA BRASIL STARTUPS	50
PARTE 3 - EQUIPE DO PROJETO	52
1. Coordenador Técnico	52
2. Diretor Executivo: Hugo Giallanza	53
3. Cargo Tutor de tecnologias e ferramentas: Rodrigo Franco Costa de Carvalho Rodrigues	53
4. Cargo Assistente de pesquisa: Maria Clara Gonçalves Monteiro de Oliveira	54
5. Cargo Gerente de Projetos: Juan Ferreira	54
6. Cargo Coordenador Pedagógico: Mauricio Osorio Gonçalves	55

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

APRESENTAÇÃO INSTITUCIONAL

A Associação das Startups e Empreendedores Digitais - Brasil Startups surgiu em 2011 com o propósito de inspirar, capacitar e apoiar o desenvolvimento do ecossistema de startups da RIDE. Constituída por uma sólida rede de atores-chave, a Brasil Startups gera conexões pessoais e institucionais da tríplice hélice (Governo, Mercado e Academia) para promover o compartilhamento de conhecimento e a formação de parcerias que fortalecem o ecossistema de inovação, o empreendedorismo e o desenvolvimento socioeconômico da região.

Desde sua origem, a Brasil Startups vem protagonizando iniciativas emblemáticas no apoio ao crescimento de startups disruptivas na RIDE, como a vinda da Campus Party à Brasília. Em 2020, a Brasil Startups foi convidada a fazer parte do “Fórum para a Transformação Digital do Governo do Distrito Federal”, sendo reconhecida como entidade representativa do segmento de inovação no âmbito da RIDE.

A missão da Brasil Startups é conectar startups e empreendedores ao ecossistema de inovação, promovendo intercâmbio de experiência, transferência tecnológica, geração de negócios e qualificação. Para isso, a Brasil Startups atua em três pilares estruturais: educação, conexão e investimento.

Na frente da ‘educação’, a Brasil Startups desenvolve ações de capacitação junto aos atuais e futuros empreendedores e CEOs de startups, apoiando-os desde a ideação dos seus negócios até o scale up, por meio de treinamentos, materiais educativos e ações inspiracionais que geram motivação e engajamento.

No eixo ‘conexão’, a Brasil Startups realiza eventos e diversas ações mobilizadoras para promover encontros, trocas de experiências, aprendizado e crescimento, potencializar o network, e fomentar novas parcerias entres os stakeholders, como a realização de meetups, demodays, summits e roteiros turísticos para conhecer o ecossistema, investidores, mentores e CEOs de outras empresas.

No pilar ‘investimento’, a Brasil Startups é responsável pela gestão do Fundo Patrimonial do Empreendedorismo do Futuro, um *endowment* regido pela Lei nº 13.800/2019 que visa arrecadar, gerir e destinar doações de pessoas físicas e jurídicas privadas para financiar atividades e projetos de pesquisa, tecnologia e inovação. Além disso, a Brasil Startups também divulga informações e presta assessoria aos empreendedores e startups que estão buscando fontes de financiamento para suas operações.

Adicionalmente, a Brasil Startups também atua como agente representativo dos interesses das startups brasileiras, exercendo influência e articulação nas políticas governamentais que fortaleçam o ambiente empreendedor.

PLANO DE TRABALHO (REVISÃO JUNHO/2022 - V2)

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

PARTE 1 - PLANEJAMENTO TÉCNICO-ESTRATÉGICO

CONTEXTO DA REALIDADE E JUSTIFICATIVAS DO PROJETO

A Educação Profissional e Tecnológica (EPT) é prevista na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) com a finalidade precípua de preparar “para o exercício de profissões”, contribuindo para que o cidadão possa se inserir e atuar no mundo do trabalho e na vida em sociedade. A LDB situa a educação profissional e tecnológica na confluência de dois dos direitos fundamentais do cidadão: o direito à educação e o direito ao trabalho. Isso a coloca em uma posição privilegiada, conforme determina o Art. 227 da Constituição Federal, ao incluir o direito à “educação” e à “profissionalização” como dois dos direitos que devem ser garantidos “com absoluta prioridade”.

O Ministério da Educação possui em sua proposta de educação profissional a Formação Inicial Continuada (FIC) descrita como uma preparação para a vida produtiva e social de modo a promover a inserção de jovens no mundo do trabalho. As FICs possuem orientações e condições estabelecidas no § 1º do Art. 3º do Decreto nº 5.154/2004, alterado pelo Decreto nº 8.268/2014.

No Distrito Federal, os desafios da universalização do Ensino Médio ainda são grandes. Apesar de 90,4% dos jovens entre 15 e 17 anos estarem matriculados nas escolas do DF, segundo a PNAD-IBGE 2012, apenas 60,9% frequentam a etapa média (regular, profissional e EJA). Ou seja, dos cerca de 130 mil jovens na faixa etária do Ensino Médio, aproximadamente, 13 mil não frequentam a escola e outros 46,8 mil estão represados no Ensino Fundamental. Soma-se ao presente déficit as pessoas com 18 anos ou mais de idade, que não concluíram a Educação Básica – Meta dos Objetivos do Milênio, das Nações Unidas –, que no DF representa mais de um terço da população.

O momento atual do Ensino Médio requer o desenvolvimento de ações inovadoras e capazes de iluminar bons modelos experimentais, proporcionando autonomia pedagógica às unidades educacionais e aos docentes.

Nesse contexto, o Retina objetiva a realização de um protótipo piloto de escola inovadora, desenhado a partir da cocriação junto com a comunidade escolar de um curso técnico / FIC que promova o desenvolvimento profissional dos jovens com a confluência de dois domínios: o das competências criativas e o do perfil empreendedor. Ao mesmo tempo, o Retina visa a promoção do desenvolvimento dos educadores, como estratégia de formação continuada, além de oferecer cursos e eventos conectados com demandas educacionais do século 21, tais como tecnologia, inovação e empreendedorismo.

A Formação Inicial e Continuada (FIC) em Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos e Empreendedorismo Digital, proposta no projeto Retina, oferece a possibilidade de educação

PLANO DE TRABALHO (REVISÃO JUNHO/2022 - V2)

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

concomitante ao ensino médio, conforme Art. 5º do Decreto nº 2.208/97, e art. 14, § 2ª, da Resolução nº 3, podendo também ser percebido como parte dos itinerários formativos, criando assim uma cultura na unidade escolar através de seus princípios e objetivos, ensejando uma transformação da educação profissional. Os cursos FICs oferecem certificação profissional, sendo, portanto, também facilitadores para a saída intermediária dos estudantes, caso seja necessária, ao longo do processo.

A temática da FIC em Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos e Empreendedorismo Digital, para além do manuseio de softwares e reparo de computadores, envolve o uso das tecnologias digitais em conexão com o projeto de vida dos estudantes e representa uma grande força de enfrentamento a tal desafio na medida em que abre um leque novo de oportunidades para a reinvenção dos espaços escolares e laborais.

De acordo com o último levantamento da Newzoo – uma das principais fornecedoras de jogos do mundo – há mais de 2,3 bilhões de jogadores ativos no mundo, dos quais 46% (1,1 bilhão) gastam dinheiro em games. Segundo a pesquisa, o mercado mundial de jogos digitais alcançará receita de US\$ 152 bilhões em 2019. O estudo da Newzoo mostra que o Brasil é o 13º país no ranking dos 20 maiores em receita com games. Na América Latina, o País é o 2º e movimentou US\$ 1,5 bilhão de faturamento em 2018, ou o dobro de uma década atrás.

Outro levantamento, realizado pela PWC, projetou que o potencial do mercado de games no Brasil deverá crescer 5,3% até 2022. Apenas com jogos para celulares, as receitas do segmento subirão de US\$ 324 milhões para US\$ 878 milhões nos próximos 3 anos. Se essas projeções forem confirmadas, o País deverá estar entre os 10 primeiros no futuro próximo.

Com um universo de 75,7 milhões de jogadores no Brasil, quinto mercado consumidor mundial de jogos eletrônicos, – sendo que 83% deles compraram algum item relacionado ao setor nos seis meses anteriores à pesquisa realizada pela Newzoo –, a indústria de games movimenta uma ampla rede de negócios. Segundo o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (IBJD), havia em 2018 375 empresas desenvolvedoras de jogos no país. Em 2014, eram 142.

Com tantos números expressivos, o setor de games é visto como um dos mais promissores do mercado e emprega não só desenvolvedores, cientistas e engenheiros da computação, mas também músicos, roteiristas, ilustradores, designers, dubladores, tradutores, gestores de projetos, auxiliares de produção e vários outros tipos de trabalhadores. Já existem, no país, algumas faculdades que estão inserindo cursos de desenvolvimento de games.

No Distrito Federal, existem três graduações em jogos digitais que são oferecidas por faculdades particulares, além do curso de Ciência da Computação oferecido pela UnB. Tais cursos apontam para o desenvolvimento do setor no DF e mostram que a oferta da FIC em Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos e Empreendedorismo Digital agregará mais oportunidade de formação profissional nessa área aos jovens daqui.

PLANO DE TRABALHO (REVISÃO JUNHO/2022 - V2)

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

Ademais, a FIC em Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos e Empreendedorismo Digital ainda desenvolve a mentalidade empreendedora do estudante, associada à prática da criação baseada na utilização de programas e ferramentas específicas, quer seja por capacidade de placas de vídeo e processadores, seja pela mobília e pelos espaços transformados que oferecem mais conforto, o que favorece a ampliação dos conhecimentos associados à manutenção de hardware e operação de softwares abrangido no Curso Técnico em Informática, já oferecido pela rede pública de Ensino Básico.

A FIC em Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos e Empreendedorismo Digital intenciona valer-se do seu potencial de engajamento perante os jovens para atraí-los a novos espaços e experiências na educação profissional. Considerando a necessidade de matricular os jovens na idade indicada para a etapa de ensino, as ações de comunicação da FIC estarão alinhadas com os tempos escolares dos jovens contando com a possibilidade de alcançá-los onde eles podem ser sensibilizados: nas redes sociais, com foco na sensibilização de jovens antes da conclusão da etapa do Ensino Médio, por exemplo.

Dentre os centros de educação profissional da rede pública de educação do Distrito Federal, a Escola Técnica de Ceilândia (ETC) ofertou, para o primeiro semestre de 2021, 315 vagas para o curso Técnico em Informática presencial e 100 em EAD, totalizando 415 vagas para curso voltado à área de tecnologia. Considerando a afinidade temática daquele curso com a proposta do FIC em Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos, sugere-se que a ETC seja a instituição escolhida para a cocriação do protótipo de educação inovadora prevista no Retina.

No que diz respeito ao ambiente físico, a escola escolhida para a implementação do protótipo terá espaços reformados em consonância com a proposta pedagógica, desde sua infraestrutura predial, equipamentos e mobiliário.

O propósito do Retina com o desenvolvimento da FIC em Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos e Empreendedorismo Digital, além de alcançar a transformação de uma unidade escolar e sensibilizar a rede pública de ensino do Distrito Federal, visa criar condições favoráveis à replicação customizada deste protótipo de escola inovadora para outras unidades educacionais. A entrega final, em última instância, assumirá a forma de um estudo experimental.

PÚBLICO-ALVO / BENEFICIÁRIOS

O projeto Retina - Cultura e Inovação Educacional foi desenhado como espaço de cocriação entre a comunidade escolar, a sociedade civil, a Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal (FAPDF), a Secretaria de Estado da Educação do Distrito Federal (SEEDF) e a escola parceira do projeto - Escola Técnica de Ceilândia (ETC). Dessa forma, o Retina envolverá os seguintes públicos / beneficiários:



PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

Escola Técnica de Ceilândia (ETC)	Escola parceira e responsável pela cocriação do protótipo de educação inovadora previsto no objeto do projeto. Inclui professores, coordenadores e gestores da ECT.
Secretaria de Educação do Distrito Federal (SEEDF)	Órgão central que define as políticas para a rede pública de ensino do Distrito Federal. Inclui os interlocutores designados para acompanhamento da parceria, gestores e autoridades interessadas no projeto.
Investigadores (alunos)	Jovens do ensino médio matriculados na FIC em Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos e Empreendedorismo Digital.
Comunidade escolar	Pais, responsáveis legais e comunidade interessada na ETC.
Rede de ensino pública do DF	Professores e gestores atuantes na rede pública do Ensino Médio do Distrito Federal.
Edtechs	Startups especializadas no desenvolvimento de soluções tecnológicas para a educação.

DIRETRIZES E PREMISSAS

São diretrizes e premissas para o projeto Retina:

- O Retina prevê a aplicação de metodologias e práticas de cocriação a fim de produzir conjuntamente um resultado mutuamente valorizado, com a participação da ETC na construção e/ou validação das ações propostas/realizadas no projeto.
- O protótipo de educação inovadora previsto no projeto possui vasta abrangência horizontal, incluindo os mais diversos componentes para desenvolvimento do experimento - tais como: ambiente; proposta pedagógica; professor; comunidade escolar; comunicação; capital intelectual e gestão do projeto -, porém em pequena escala vertical, pois está limitado ao desenvolvimento da proposta do curso FIC em Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos e Empreendedorismo Digital e à preparação da ETC para a implantação desta FIC. Portanto, não envolve a realização da FIC propriamente dita, o que repercute em um impacto indireto na formação dos jovens envolvidos no projeto.
- A educação inovadora é tida como aquela que, incluindo o uso de novas tecnologias, sem desprezar as tecnologias tradicionais, rompe paradigmas e práticas pedagógicas e gerenciais

PLANO DE TRABALHO (REVISÃO JUNHO/2022 - V2)

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

da educação vigente, instaurando novos modelos, adequados aos estudantes e à sociedade em que estão inseridos, tendo por propósito maior o bem-viver.

- As escolas inovadoras são aquelas que apresentam organização e gestão pedagógica e administrativa horizontalizadas e se constituem enquanto espaços flexíveis, inteligentes, acolhedores, multiculturais, equânimes e eficazes, seja do ponto de vista da infraestrutura predial e das ferramentas de trabalho, seja dos processos, das práticas, ambos focados no desenvolvimento de aprendizagens relevantes para conhecer, fazer, conviver e ser.
- Na escola inovadora, os professores transcendem sua atuação como mediadores do conhecimento para serem líderes inspiradores e a serviço de novas aprendizagens, de diferentes formas de aprender e de posturas autênticas perante os desafios da vida. Gestores da educação são lideranças que encampam e articulam as mudanças, e disponibilizam o apoio necessário à sua governança. Outros atores como pais e responsáveis pelos estudantes, ou profissionais e instituições atuam como colaboradores no âmbito do território educador. Estudantes são investigadores capazes, propositivos e responsáveis pelos seus estudos, e são vistos como líderes do futuro.
- Em relação ao processo de avaliação e monitoramento, deve-se incluir um leque mais amplo de indicadores de qualidade, promover e viabilizar iniciativas de avaliação institucional participativa e fortalecer o caráter diagnóstico, pedagógico e formativo da avaliação.
- A construção de processos de autoavaliação requer articulação com o projeto político-pedagógico da escola, com a avaliação externa e com as instâncias da gestão escolar, buscando avançar em análises e ações que propiciem o alcance de educação inclusiva e equitativa de qualidade.

MATRIZ LÓGICA E ESCOPO DO PROJETO

A matriz lógica do projeto Retina está organizada seguindo a metodologia OKRs (Objectives and Key Results), que surgiu nas empresas de tecnologia para orientar seus esforços em direção a objetivos cruciais mensuráveis. O modelo de gestão OKR - criado pela Intel e adotado por diversas empresas do Vale do Silício, como Google, Twitter, LinkedIn, Dropbox e GoPro - busca estabelecer direções claras para alcançar os resultados pretendidos pela organização ou em um projeto.

O método prevê a formulação de objetivos (O), que devem apresentar a direção clara e específica que se pretende conquistar. Para mensurar o alcance desses objetivos, é preciso definir os resultados-chave (KR) que irão servir de parâmetro. Ou seja, são entregáveis (metas menores) que ajudam diretamente na conquista do alvo principal. A partir da definição dos OKRs, é feito o planejamento das ações que serão realizadas do projeto Retina.

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

Assim, a matriz lógica do projeto Retina está estruturada da seguinte forma:

- 15 Objetivos, que representam as metas estratégicas do projeto;
- 42 Resultados-chave, que representam as metas secundárias que serão mensuradas por meio das entregas previstas (artefatos); e o
- Detalhamento das ações, que representa o esforço que será realizado pela equipe do projeto para alcançar os resultados-chave e, conseqüentemente, os objetivos determinados.

Para melhorar a gestão dos OKRs, especialmente quanto ao acompanhamento dos trabalhos junto ao time do projeto, foram estruturados 7 componentes, que seguem detalhados a seguir:



1 AMBIENTE

O1. Fomentar espaços com intencionalidade pedagógica para uso colaborativo e inclusivo.

KR1a. Ambiente físico - etapa 1 implementado até o M10.

KR1b. Ambiente físico - etapa 2 implementado até o M13.

Numa proposta pedagógica inovadora, o ambiente físico também deve estar coerente com a cultura da inovação. Para tanto, esta Frente 1 visa preparar o ambiente físico da Escola Técnica de Ceilândia para a implementação do protótipo de escola inovadora, com a criação de ambientes de aprendizagem vívidos, inspiradores e que fomentem a produtividade, a autonomia e a colaboração, propícios às diversas atividades individuais e coletivas que estão propostas no projeto Retina para os investigadores e comunidade escolar.

PLANO DE TRABALHO (REVISÃO JUNHO/2022 - V2)

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

O ambiente físico do Retina privilegiará um espaço de ensino-aprendizagem em novas tecnologias e linguagens de audiovisual, propiciando um clima de concentração, imersão, reflexão e ludicidade. O espaço combinará diferentes ambientes nos quais se podem desenvolver tanto atividades acadêmicas, quanto o desenvolvimento e a produção técnica e tecnológica. Além disso, o ambiente funcionará como um centro de tecnologia e inovação, permitindo o encontro de discentes de diferentes escolas do Distrito Federal, profissionais da área, aficionados e comunidade em geral, promovendo integração e troca de experiências.

A co-criação das diretrizes para a adequação do ambiente físico do Retina acontecerá entre a Escola Técnica de Ceilândia e a equipe do projeto durante a fase de validação dos projetos arquitetônicos que serão apresentados no início da execução do projeto.

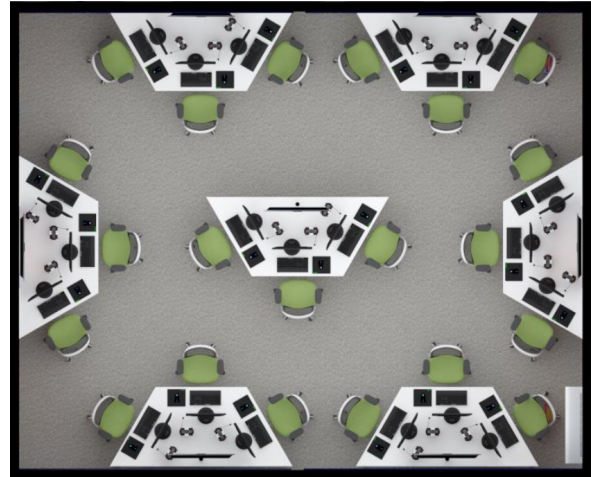
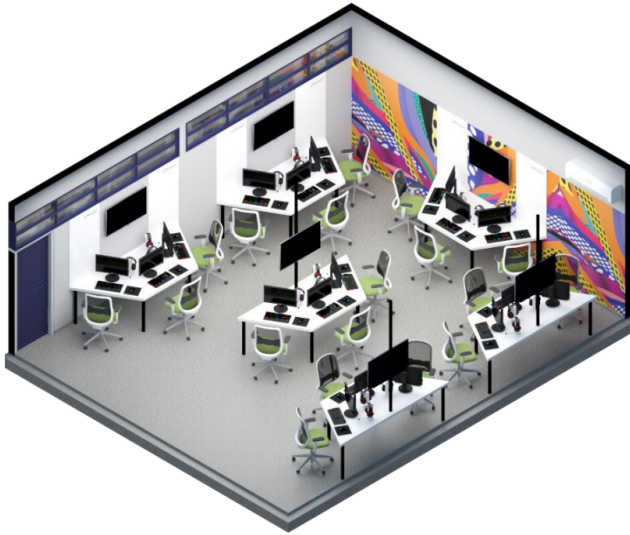
O ambiente físico do retina será formado por sete espaços descritos a seguir:

- a) Laboratório formativo: sala de aula não convencional, com mesas compartilhadas para estimular o trabalho em grupo, e equipadas com tecnologia de realidade virtual direcionada ao aprendizado.

Os equipamentos e mobília desse ambiente compõem:

- 21x Cadeiras gamers;
- 7x Mesas trapezoidais modulares;
- 12x Oculus RIFTS;
- 21x Computadores Desktops, com a seguinte configuração:
 - Processador: Intel Core i5-10400F;
 - Placa mãe: H510M;
 - Placa de video: GTX 1650 4GB;
 - Memória RAM: DDR4 16GB (2x8gb) 3200mhz;
 - Fonte: 500W 80+PFC ativo;
 - SSD: M.2 240GB;
 - Monitor: ACER LED 21,5;
 - Teclado: T-Dagger Destroyer;
 - Headset: Redragon MENTO;
 - Mouse: M720;
- 1x Projetor;
- 1x Tela retrátil elétrica;
- 7 aparelhos de TV 32”.

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

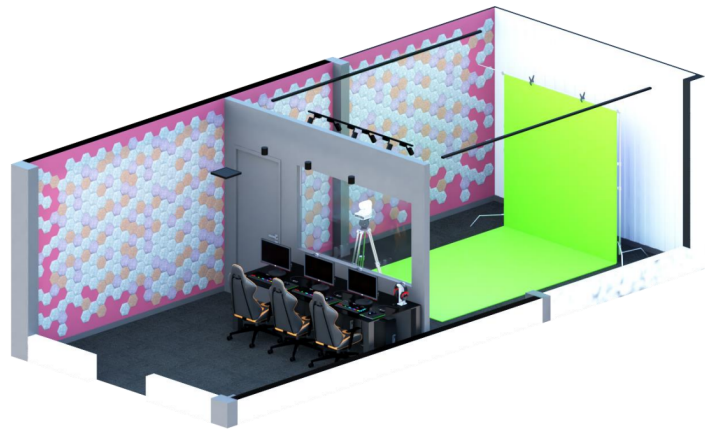


b) Ambiente profissional: estúdio de produção equipado para os investigadores participarem de atividades profissionais.

Os equipamentos e mobília desse ambiente compõem:

- Mesa de Edição:
 - 3x Cadeiras gamers;
 - 1x Mesas modulares;
 - 3x Computadores Desktops, com a seguinte configuração:
 - Processador: Intel Core i5-10400F;
 - Placa mãe: H510M;
 - Placa de video: GTX 1650 4GB;
 - Memória RAM: DDR4 16GB (2x8gb) 3200mhz;
 - Fonte: 500W 80+PFC ativo;
 - SSD: M.2 240GB;
 - Monitor: ACER LED 21,5;
 - Teclado: T-Dagger Destroyer;
 - Headset: Redragon MENTO;
 - Mouse: M720.
- Sala de Gravação e Edição
 - 1x Filmadora 4k;
 - 1x Tecido chroma key.

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF



- c) Ambiente imersivo: espaço com tecnologias de realidade mista, jogos eletrônicos e área para exposição e experimentação de novos produtos e divulgação de notícias para instigar e inspirar o ambiente escolar ao empreendedorismo e à inovação.

Os equipamentos e mobília desse ambiente compõem:

- 13x Puffs Design Criativos;
- 1x Mesa;
- 1x Armário com chaves para armazenamento de equipamentos;
- 1x TV de transmissão de filme em 3D.



- d) Espaço maker: espaço equipado com computadores, impressoras, impressora 3D, estação de solda, fresadora CNC, cortadora a laser, ferramentas básicas e kits de Internet das Coisas (IoT) para a execução dos produtos e experiências.

Os equipamentos e mobília desse ambiente compõem:

- 15x Mesa trapézio modular reforçada;
- 15x Cadeira alta;
- 10x Meta-Circuitos + Expansões;
- 15x Kit Arduino Básico;
- 1x Cortadora laser (600x380mm);

PLANO DE TRABALHO (REVISÃO JUNHO/2022 - V2)

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

- 1x Due Flow;
- 3 x Impressoras 3D FDM CREALITY: CR10S;
- 10x Filamento PLA 1kg;
- 3x Bancada de Marcenaria c/ retifica e suporte vertical Dremel;
- 1x Pannel de Ferramentas c/ 25 ganchos;
- 1x Prateleiras curvadas c/ duplo fixador;
- 5x Box de ferramentas iniciais e EPIs;
- 15x Maker;
- 1x Computador Desktop, com a seguinte configuração:
 - Processador: Intel Core i5-10400F;
 - Placa mãe: H510M;
 - Placa de video: GTX 1650 4GB;
 - Memória RAM: DDR4 16GB (2x8gb) 3200mhz;
 - Fonte: 500W 80+PFC ativo;
 - SSD: M.2 240GB;
 - Monitor: ACER LED 21,5;
 - Teclado: T-Dagger Destroyer;
 - Headset: Redragon MENTO;
 - Mouse: M720.



e) Ambiente administrativo e gerencial: sala com paredes de vidro para reuniões de planejamento e acompanhamento do projeto Retina.

Os equipamentos e mobília desse ambiente compõem:

- 2x Cadeiras;
- 1x Mesa;
- 1x TV;
- 5 futons.

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF



f) Ambiente de convívio e repouso: área específica para convivência e intervalos de descanso.

Os equipamentos e mobília desse ambiente compõem:

- 1x Mesa de xadrez;
- 2x Cavaletes para pintura;
- 1x Playstation;
- 1x Xbox;
- 1x Projetor transmissão de lives e conteúdo gamer e startups.



PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

O2. Incentivar aprendizagens autônomas e colaborativas a investigadores e professores da Escola Técnica de Ceilândia.

KR2. Biblioteca e videoteca virtual implementadas até o M12.

Para conectar a comunidade escolar com o estado-de-arte das temáticas desenvolvidas no Retina e facilitar a aplicação de materiais e pesquisas nas atividades pedagógicas que serão desenvolvidas na Escola Técnica de Ceilândia, será disponibilizada à comunidade escolar o acesso à uma plataforma de biblioteca e videoteca virtual com acervo contendo mais de 3 mil títulos sobre temas diretamente relacionados ao protótipo de escola inovadora.

Além de livros, vídeos e periódicos, a Biblioteca Virtual do Retina poderá ampliar as experiências colaborativas de aprendizagem, pois oferece ferramentas para elaboração de atividades com objetivos e estratégias diversas, tais como fóruns, testes objetivos, questões dissertativas, projetos, dentre outros. A plataforma também disponibiliza recursos digitais para facilitar práticas inclusivas a estudantes com necessidades especiais.



**PROPQSTA
PEDAGOGICA**

O3. Desenvolver propostas de cursos inovadores para o ensino médio, que atendam às oportunidades e demandas do mercado digital.

KR3a. Proposta pedagógica do curso FIC em Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos e Empreendedorismo Digital, criada até o M7.

KR3b. Proposta pedagógica do curso técnico de Design de Jogos Eletrônicos, Empreendedorismo e Inovação, criada até o M18.

O Retina prevê o desenvolvimento de propostas de cursos inovadores para o ensino médio, que atendam às oportunidades e demandas do mercado digital. Para tanto, serão elaboradas duas propostas de cursos: uma voltada para a Formação Inicial Continuada (FIC) e outra para um Curso Técnico (CT) do Ensino Médio.

A FIC "Desenvolvedor de jogos eletrônicos e empreendedorismo digital" terá carga horária de 360h, sendo 288h presencial e 72h online. O curso é organizado para preparar para a vida produtiva e social, promovendo a inserção de jovens no mercado de trabalho, proporcionando reais possibilidades de desenvolvimento integral e sua preparação para a vida profissional de forma crítica e conectada às características do contexto social em que estão inseridos.

PLANO DE TRABALHO (REVISÃO JUNHO/2022 - V2)

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

Logo, apresentam-se como objetivos específicos da FIC "Desenvolvedor de jogos eletrônicos e empreendedorismo digital":

- Proporcionar a formação de estudantes na área tecnológica e de games;
- Desenvolver habilidades e competências relacionados às características cognitivas, comportamentais e capital cultural de forma a proporcionar experiências de aprendizagens contextualizadas, significativas e desenvolvidas de forma gradativa e inter-relacionadas;
- Desenvolver competências de inovação, criatividade, pensamento crítico e empreendedorismo;
- Proporcionar aos estudantes o autoconhecimento de forma a se tornarem mais aptos a desenvolverem metas específicas em busca do sentido da vida, em termos pessoais, profissionais e éticos.

A proposta pedagógica da FIC será caracterizada pela sintonia entre os elementos curriculares e as experiências de aprendizagem propostas com tendências avançadas dos audiovisuais (jogos eletrônicos) e educação empreendedora, mediante a oferta de conteúdos técnicos relevantes, de forma conceitualmente embasada, experimental, participativa e envolvente.

Além de servir como uma resposta ao momento de transformação e reforma pela qual passa o Ensino Médio brasileiro, a FIC também visa aproveitar os avanços no marco regulatório brasileiro relacionado ao audiovisual, que incluiu o setor de jogos eletrônicos como uma de suas partes integrantes e indissociáveis. Com isso, a FIC permitirá antever um futuro promissor de políticas públicas educacionais nesse campo.

A FIC também poderá ser aproveitada como itinerário formativo no Curso Técnico em Informática, já ofertado pela ETC, e, futuramente, no Curso Técnico em Design de Jogos Eletrônicos, Empreendedorismo e Inovação, que também terá proposta pedagógica elaborada no âmbito do Retina.

A construção das propostas dos cursos será feita conjuntamente com a ECT (cocriação), com a consolidação dos elementos necessários para sua apresentação junto à SEEDF e MEC, com vistas à sua aprovação.

O projeto Retina ainda prevê uma operação assistida para a implantação da(s) primeira(s) turma(s) da FIC, que será(ão) ofertada(s) pela ETC com os professores formados nos cursos de formação previstos no Objetivo 4. A operação assistida da FIC envolverá a disponibilização de especialistas na área de games e/ou empreendedorismo para atuar como 'mentores' (professor-tutor) na prestação de apoio técnico especializado para os professores da ECT que vierem a assumir a(s) turma(s) da FIC abertas no semestre.

A ETC, responsável pela realização da FIC, definirá a melhor data para início da FIC, seja no 2º semestre/2022 ou 1º semestre/2023.

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

O4. Formar e engajar os professores da Escola Técnica de Ceilândia para adoção de modelo educacional inovador.

KR4a. 3 Cursos de formação continuada de professores certificados pela SEDF/EAPE até M16.

KR4b. 18 professores da rede pública formados para ministrar o curso FIC "Desenvolvedor de jogos eletrônicos e empreendedorismo digital", até o M16.

KR4c. 9 professores da rede pública formados para adoção de práticas de inovação no protótipo de escola inovadora, até o M16.

Focado no desenvolvimento do educador e na compreensão da lógica do funcionamento de ferramentas/mídias/tecnologias, do seu manuseio técnico e do desenvolvimento e domínio dos processos de criação, produção e execução, o Retina propõe uma aprendizagem de forma progressiva, coletiva, prática e cooperativa, tendo por base as realidades e interesses das pessoas, demandas, tendências e oportunidades encontradas no mercado.

Dessa forma, utilizando a Aprendizagem Baseada em Design (ABD)¹ como estratégia educativa, ressalta-se o favorecimento de uma abordagem multidimensional apropriada à resolução problemas do mundo contemporâneo, onde, por meio do trabalho em equipe e a solução em cooperação, oportuniza-se o desenvolvimento de habilidades de análise, entendimento amplo, prototipagem, desenvolvimento e resposta criativa.

A formação ofertada aos professores prevê os seguintes objetivos gerais:

- Preparar docentes para a implantação de planos de ensino na área tecnológica e de games;
- Fomentar, entre professores e gestores, a mentalidade de inovação e colaboração e instrumentalizá-los com ferramentas e metodologias para inovação nas práticas pedagógicas e de gestão;
- Promover a capacitação dos docentes, com base na criação de modelos pedagógicos e de gestão escolar inovadores;
- Democratizar o conhecimento sobre o empreendedorismo inovador e as principais ferramentas utilizadas.

Compreendendo o caráter inovativo do Retina, a formação de docente, se baseia na inovação como meio de desenvolvimento coerente da prática pedagógica do docente consonante com a realidade contemporânea e na cocriação como meio de demonstração prática da

¹Aprendizagem Baseada em Design (ABD) são experiências de aprendizagem nas quais a arquitetura pedagógica e as práticas são claras para todos os envolvidos para a criação lógica, analítica e colaborativa processual de respostas criativas e inovadoras. A ABD enfatiza o valor do aprender por meio da investigação, da análise e da colaboração, valorizando tanto o processo quanto os seus resultados.

PLANO DE TRABALHO (REVISÃO JUNHO/2022 - V2)

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

importância da participação efetiva dos sujeitos envolvidos para que transformações direcionadas e efetivas ocorram de forma harmoniosa.

É fundamental que a educação seja inovadora e catalisadora da construção de um mundo melhor, por colocar o aluno no centro do processo de aprendizagem, despertar neste a curiosidade e a capacidade de transformar a sua realidade, de sua comunidade e porque não do mundo.

Neste cenário, o educador assume um papel que vai muito além de depositário do conhecimento, sendo também um mentor que, com suas técnicas, desperta o protagonismo, a curiosidade e direciona a mobilização do conhecimento para o entendimento e a criação de soluções para os desafios do mundo.

Essa mudança está fundamentada nos conceitos de metodologias ativas e *learning by doing*, que significa “aprender fazendo”. É um conceito difundido há alguns anos e que traz respostas aos questionamentos dos educadores sobre como adaptar a aprendizagem à realidade do mundo digital e do protagonismo dos estudantes para manter o seu interesse e para atender às demandas desta nova sociedade, para a qual os educadores precisam estar preparados.

O foco, é proporcionar interação, ludicidade e coletividade para uma aprendizagem significativa focada na aprendizagem de práticas pedagógicas que tenham por finalidade o protagonismo do aluno, a vivência e a experimentação das aprendizagens, bem como no desenvolvimento de competências socioemocionais criativas, altamente valorizadas.

Desta forma, os cursos a serem ofertados apresentam marcos conceituais que objetivam e executam, em sua prática, ideais de cocriação, inovação e empreendedorismo.

Os cursos serão destinados aos educadores que atuam nas escolas públicas do Distrito Federal e para participação, os educadores deverão apresentar boa fluência digital e conhecimentos básicos sobre os temas a serem desenvolvidos.

Sabe-se que a formação continuada e o desenvolvimento profissional são inerentes à profissão de docente, pois trata-se de um processo permanente, de constante aperfeiçoamento dos saberes necessários à atividade dos educadores, que auxilia o docente a melhorar mais e mais as suas práticas pedagógicas e com isso apoiar os alunos na construção de conhecimentos, e não apenas fomentar um acúmulo de informações descontextualizadas.

Neste contexto, serão desenvolvidos 3 cursos de formação de professores, de 120 horas cada, com os seguintes temas:

- Inovação Tecnológica com foco em Desenvolvimento de Games;
- Inovação Educacional e Empreendedorismo Digital; e
- Gestão Escolar Inovadora.

Os temas apresentados, vão ao encontro de uma educação atual e inovadora, objetivando

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

a democratização do conhecimento, desenvolvimento e aprimoramento de competências profissionais, para atender às novas demandas da sociedade, que pressupõe aplicação prática, compartilhamento de experiências e interação com toda comunidade escolar.

Cada curso visa formar, no mínimo, 9 professores e/ou gestores da rede pública de Ensino Básico do Distrito Federal.

Cada curso terá sua matriz educacional, que será apresentada com vistas à sua certificação junto à Subsecretaria de Formação Continuada dos Profissionais da Educação (EAPE) da Secretaria de Educação do Distrito Federal (SEEDF).

Visando aprimorar e desenvolver, junto aos docentes, os conhecimentos, competências e habilidades necessárias para atuar em nova cultura de aprendizagem, os cursos de formação apresentarão a seguinte composição: aulas assíncronas e síncronas; material de estudo; atividades; autoavaliação; e fóruns.

Os procedimentos avaliativos do curso de formação serão baseados em três modalidades:

- I. A avaliação dialógica, considerando o desenvolvimento, a aprendizagem e o desenvolvimento de projetos pelos docentes em pequenos grupos. Pontos de controle periódicos permitirão identificar a evolução dos docentes e suas necessidades, a fim de orientar a continuidade das atividades, ajudando na proposição de soluções aos desafios apresentados, sejam eles relacionados ao manuseio das ferramentas e ao entendimento dos processos. Nessa modalidade, será aplicada gamificação pedagógico-avaliativa.
- II. A avaliação formativa será também na forma autoavaliativa, parte da lógica predominantemente formativa onde os cursistas são incluídos por meio de autoavaliação e da avaliação por pares. Esta modalidade de avaliação visa verificar em que medida os docentes dominam as habilidades desenvolvidas nos componentes antes de avançar para outra etapa subsequente. Nessa modalidade, a gamificação também ganha protagonismo no processo avaliativo.
- III. A avaliação final, no término do curso, o cursista realizará um trabalho final a ser definido colaborativamente para detectar o caráter e a profundidade dos entendimentos e das habilidades desenvolvidas ao longo do curso.

A seguir, apresentam-se mais detalhes sobre cada curso.

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

Curso de Formação em Inovação Tecnológica com foco em Desenvolvimento de Games



O Curso de Formação em Inovação Tecnológica com foco em Desenvolvimento de Games apresenta os seguintes objetivos específicos:

- Preparar docentes para a implantação de planos de ensino na área tecnológica e de games;
- Fomentar, entre professores e gestores, a mentalidade de inovação e colaboração e instrumentalizá-los com ferramentas e metodologias para inovação nas práticas pedagógicas e de gestão;
- Fomentar a sustentabilidade do projeto Retina com a capacitação dos docentes na criação de modelos pedagógicos e de gestão escolar;
- Fomentar conhecimento sobre as ferramentas utilizadas para o empreendedorismo inovador.

A fundamentação teórica do curso terá sua base no International Game Developers Association (IGDA), órgão renomado no direcionamento acadêmico do setor de jogos digitais mundial, que possui um framework para o desenvolvimento de currículo para cursos de jogos digitais e que prevê as principais necessidades do mercado e indica diretrizes de formação do profissional.

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

Curso de Formação em Inovação Educacional e Empreendedorismo Digital



O Curso de Formação em Inovação Educacional e Empreendedorismo Digital apresenta os seguintes objetivos específicos:

- Preparar o docente para a aplicação de design de experiências de aprendizagem, atuando como “designers” de estratégias didáticas que permitam a abordagem de problemas complexos, multidimensionais, multifacetados, no reconhecimento das realidades e em avaliações diagnósticas para garantir práticas de equidade de acordo com os contextos e características dos estudantes e de inclusão de estudantes com deficiência com plenitude;
- Fomentar, entre professores e gestores, a mentalidade de inovação e colaboração e instrumentalizá-los com ferramentas e metodologias para inovação nas práticas pedagógicas e de gestão;
- Fomentar a sustentabilidade do projeto Retina com a capacitação dos docentes na criação de modelos pedagógicos inovadores;
- Difundir conceitos e práticas de empreendedorismo digital e sua aplicação na Educação Básica.

A fundamentação teórica do curso estará respaldada nos conceitos da educação empreendedora, entendida como uma maneira de fomentar o empreendedorismo, impulsionar a inovação e promover soluções criativas. A educação empreendedora é crucial para potencializar habilidades e competências comuns ao empreendedor e cada vez mais valorizadas no mundo dos negócios. Uma educação empreendedora preza por estimular o pensamento crítico, a análise de problemas mais complexos e a busca por soluções inteligentes para eles.

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

O curso também abordará metodologias inovadoras que podem ser aplicadas no contexto do ensino-aprendizagem, como a realização de hackathons para avaliação do aprendizado.

Curso de Formação em Gestão Escolar Inovadora



O Curso de Formação em Gestão Escolar Inovadora apresenta os seguintes objetivos específicos:

- Difundir os conceitos e práticas em inovação na área de gestão escolar e sua aplicação na Educação Básica.
- Discutir e difundir práticas de implantação de recursos tecnológicos inovadores, bem como seu uso nos ambientes educacionais.
- Proporcionar o conhecimento dos modelos disruptivos de gestão do conhecimento e informação utilizados em ambientes escolares.
- Identificar e discutir tecnologias existentes e inovadoras, que potencializam as aprendizagens com os estudantes, auxiliando nos processos avaliativos e administrativos da educação.

A fundamentação teórica do curso abordará um modelo de gestão crítico, analítico e criativo, que compreende a inovação como meio de desenvolvimento coerente com a realidade contemporânea e a cocriação como meio de demonstração prática da importância da participação efetiva dos sujeitos envolvidos para que transformações direcionadas e efetivas ocorram de forma harmoniosa.

Na gestão horizontal, o espaço para o diálogo corresponde proporcionalmente às responsabilidades compartilhadas, visando ao bem coletivo e à garantia de sucesso do projeto.

PLANO DE TRABALHO (REVISÃO JUNHO/2022 - V2)

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

Assim, a formação pretende incentivar atitudes empreendedoras e de cocriação com todos os envolvidos.

A gestão inovadora é baseada em colaboração, cocriação e mentalidade de crescimento. A critério de exemplo, temos o trabalho pedagógico colaborativo em rede digital, que quebra barreiras de tempo e espaço entre educadores e amplia a participação, assim como o uso da rede para colaboração pela equipe de gestão para compartilhamento de experiências, construção coletiva de soluções e divulgação de melhores práticas.

A gestão inovadora compreende, assim como na esfera do indivíduo, habilidades para lidar com desafios inéditos e de alta complexidade, portanto assume como essencial a análise crítica do capital intelectual, o monitoramento de dados e a análise de riscos.

Desta forma, a formação apresenta marcos conceituais que objetivam e executam, em sua prática ideais de inovação como elementos de base da proposta de desenvolvimento, implantação, execução e transição apresentados. Todas as ações e desafios de gestão seguem a premissa básica de *growth mindset* e desafios de inovação, de forma a produzir efeitos não somente imediatos, mas avanço no estado de arte de gestão de projetos educacionais.

Adicionalmente, compreendendo que é por meio do uso de dados na educação que é possível melhorar o desempenho de professores, estudantes e até mesmo da gestão escolar, no âmbito da formação em gestão escolar inovadora, será aplicado um estudo de caso para desenvolvimento (cocriação) de uma cultura data-driven na Escola Técnica de Ceilândia.

Uma escola é um organismo vivo que gera um sem número de informações todos os dias. Não se trata só de detalhes, como nome completo, endereço, telefones e dados socioeconômicos dos alunos e seus pais. Mas de uma infinidade de aspectos que, quando coletados, armazenados e filtrados, podem ajudar na tomada de decisão da sala de aula à sala dos professores.

A cultura data-driven visa tratar esse universo de dados e informações, traçar pontos úteis e essenciais para a gestão escolar e, a partir de então, transformá-los em dados relevante que auxiliem na tomadas de decisão e na melhoria dos indicadores, seja ele estratégico ou diretamente ligado ao ensino em sala de aula.

Assim, em paralelo ao Curso de Formação em Gestão Escolar Inovadora, será oferecido o suporte técnico de especialistas em data driven para realizar, juntamente com a equipe da Escola Técnica de Ceilândia, a coleta automatizada de informações, a padronização e estruturação de banco de dados, e a construção de dashboards que irão municiar análises e tomadas de decisão.

**PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)**

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

O5. Produzir conteúdos EAD para professores e investigadores voltados ao empreendedorismo e ao universo digital.

KR5a. 142h de conteúdo EAD para formação de professores produzidos até o M12.

KR5b. 58h de conteúdo EAD para formação de alunos produzidos até o M12.

Para apoiar a realização dos cursos de formação (Objetivo 4) e da FIC "Desenvolvedor de jogos eletrônicos e empreendedorismo digital" (Objetivo 3), serão produzidos conteúdos EAD para professores e investigadores, em temáticas ligadas ao empreendedorismo e ao universo digital.

Estão previstas 200h de aulas EAD (assíncronas) que serão disponibilizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem preparado para o projeto Retina. A produção das aulas EAD será dividida, conforme o público-alvo, nos seguintes conteúdos:

→ Cursos de formação de professores:

- 30h para desenvolvimento de jogos;
- 56h para empreendedorismo digital; e
- 56h para gestão escolar inovadora.

→ Curso FIC para investigadores:

- 58h para empreendedorismo digital.

O6. Desenvolver metodologia para implementação do trabalho pedagógico colaborativo (TPC) na Escola Técnica de Ceilândia.

KR6a. Plataforma Google Education customizada para a realização do TPC, até M17.

KR6b. Metodologia do TPC desenvolvida, até o M17.

KR6c. 30 professores e gestores escolares mobilizados para a realização do TPC, até o M18.

O trabalho educativo transformador pressupõe grande esforço e dedicação do professor, pois é ele quem cria e recria possibilidades de autonomia, superando a fragmentação do seu próprio trabalho por meio de práticas pedagógicas pensadas e planejadas no coletivo da escola, sem que esse planejamento o impossibilite de improvisar uma ou outra atividade dentro da sala de aula, o que difere de improvisar toda ou todas as aulas correndo o risco de fadar a educação de um indivíduo ao acaso.

Assim, quando o professor se propõe a diferenciar sua metodologia e sua aplicabilidade demonstra estar disposto a encontrar estratégias para trabalhar com os alunos que apresentam maiores necessidades, modificando, experimentando, reinventando novas possibilidades, e acima

PLANO DE TRABALHO (REVISÃO JUNHO/2022 - V2)

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

de tudo estar disposto a assumir o risco de errar e aceitar ajuda. O trabalho do professor deve pautar-se num planejamento claro e objetivo sabendo o que vai fazer e como irá fazer.

O objetivo do Trabalho Pedagógico Colaborativo (TPC) é o desenvolvimento de metodologias de ensino para o acesso ao currículo, enriquecimento curricular, formas diferenciadas de avaliação para melhoria no desempenho acadêmico.

O TPC é inspirado na metodologia das *Professional Learning Communities*, amplamente utilizada em sistemas educacionais bem sucedidos como os da Austrália e Cingapura, e sua elaboração/execução requer planejamento e a criação de espaços e momentos para realização de encontros, troca de ideias e experiências, elaboração de estratégias, bem como, apoio adequado para que os professores possam sustentar as iniciativas e manter a continuidade para viabilizar a revisão dos progressos dos estudantes para que sejam reformuladas ou reprogramadas as estratégias de trabalho pedagógico.

Esta técnica aprimora e fortalece habilidades e competências dos educadores (presença, escuta, diálogo, trabalho em rede, colaboração) destinadas a aprimorar a experiência de aprendizagem dos estudantes bem como seus resultados.

Os grupos de TPC desenvolvem de forma colaborativa planos de aula e estratégias de ensino baseadas em evidências e avaliações que devem servir como base para identificar melhorias na gestão da aprendizagem e criar um processo contínuo de inovação das práticas pedagógicas.

O projeto Retina pretende desenvolver uma metodologia própria do TPC para a Escola Técnica de Ceilândia, engajando e capacitando os educadores para sua implementação.

A metodologia TPC estabelecerá as rotinas de trabalho e procedimentos para viabilizar o trabalho colaborativo que será implementado na Escola. Além disso, também será customizada a plataforma Google Education para servir de espaço de interação e compartilhamento de informações e documentos relacionados às ações educacionais que serão trabalhadas colaborativamente.

A capacitação da metodologia criada e operacionalização do espaço customizado no Google Education será feita por meio de um workshop com os educadores. Serão ofertadas três edições do workshop, um para cada turno - matutino, vespertino e noturno.

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF



3 PROFESSOR

O7. Promover o autogerenciamento dos professores para melhoria do seu desempenho no processo de ensino-aprendizagem.

KR7a. 40 perfis comportamentais realizados até M13.

KR7b. 40 atendimentos individuais realizados até M15.

Para desenvolver um clima organizacional favorável à implementação do projeto Retina, que incentiva a cultura de cocriação, a inovação educacional, o pensamento criativo e o protagonismo na comunidade escolar, em especial junto à Escola Técnica de Ceilândia, será promovida ação de autogerenciamento dos professores.

O trabalho será desenvolvido em duas etapas. A primeira consistirá na aplicação da metodologia DISC para análise do perfil comportamental de 40 pessoas envolvidas no Retina, entre professores, educadores, gestores educacionais e equipe do projeto.

A metodologia DISC é uma ferramenta que classifica o comportamento das pessoas em quatro tipos: dominância (D), influência (I), estabilidade (S) e conformidade (C). A DISC é usada para melhorar a produtividade no trabalho, comunicação e trabalho em equipe, pois oferece uma linguagem comum, que as pessoas podem usar para entender melhor a si mesmos e para adaptar os seus comportamentos aos outros em diferentes situações.

Para definição dos perfil comportamentais, serão aplicados testes de autoconhecimento, por meio de plataforma especializada que gerará mapas individuais e personalizados, contendo pontos fortes e competências comportamentais, estilo de liderança, indicação dos possíveis pontos de melhoria, motivadores de carreira, entre outras informações relevantes para identificar pontos específicos de desenvolvimento de cada profissional.

A segunda etapa envolverá atendimentos individuais com um(a) coach especializado(a), que fará o feedback dos resultados da análise e orientará os profissionais na implementação das suas estratégias de autogerenciamento para melhorar seu desempenho no processo do ensino-aprendizagem.

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF



COMUNIDADE ESCOLAR

O8. Mobilizar a comunidade escolar para a transformação da cultura educacional voltada para a inovação e o empreendedorismo.

KR8a. 4 Meetups realizados durante a vigência do projeto.

KR8b. 3 'Dias de inovar' realizados durante a vigência do projeto.

KR8c. Implementar plataforma de crowdfunding para financiamento de projetos de inovação e empreendedorismo na educação.

Com o objetivo de desenvolver a integração entre a comunidade escolar e o ecossistema de tecnologia e inovação, serão realizados eventos de inspiração e engajamento com a comunidade escolar, como meetups e palestras.

Os meetups são encontros informais que surgiram no Vale do Silício, e são muito usados também no ecossistema de startups e de inovação aqui do Brasil, onde as pessoas conversam sobre um tema específico, facilitando a troca de conhecimento e o fortalecimento de networkings.

Cada meetup tem uma palestra breve, com duração máxima de 20 minutos, apresentando temas de interesse da comunidade escolar e instigando a participação dos presentes. Após, os participantes interagem entre si, conversando sobre o assunto e criando vínculos que fortalecem sua atuação junto à comunidade.

Já o evento 'Dia de inovar' tem como objetivo gerar discussões em torno das tecnologias que potencializam o processo de aprendizagem, os processos avaliativos e a gestão escolar. O evento contará com mentor(es) e palestrante(s) que abordarão temas e/ou soluções tecnológicas voltadas para a educação, aproximando a comunidade escolar à comunidade de inovação e startups.

Visando dar mais sustentabilidade ao projeto Retina e às ações para transformar a cultura educacional com mais inovação e empreendedorismo, será implementada uma plataforma de crowdfunding com o objetivo de captar recursos (doações) e/ou investidores (investimentos) para financiar projetos, empreendedores e startups atuantes no setor da educação.

Crowdfunding, também conhecido como financiamento coletivo, é uma forma de arrecadação de dinheiro pela internet baseado na economia colaborativa. Na modalidade de doação, as pessoas que se identificam e se solidarizam com uma causa ou projeto podem ajudar financeiramente com uma doação em dinheiro e, em troca, recebem uma recompensa, como ter o

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

nome em uma lista de apoiadores, um brinde ou até o produto que está sendo financiado.

Na modalidade investimento participativo (equity crowdfunding), as pessoas podem investir em projetos de seu interesse e obter retorno financeiro. É muito utilizado por empreendedores e startups que querem levantar recursos para viabilizar seus negócios, funcionando como se fosse uma oferta pública de ações em miniatura. Neste tipo de crowdfunding, os investidores que aportam os investimentos passam a deter uma participação societária na empresa e a participar dos seus resultados.

O9. Capacitar a comunidade escolar na cultura empreendedora e em startups.

KR9. 400 usuários cadastrados na plataforma Brasil Startup Academy durante a vigência do projeto.

Para promover a cultura empreendedora e as metodologias utilizadas pelas startups junto aos jovens, será ofertada a plataforma EAD Brasil Startups Academy, que possui mais de 45 cursos sobre empreendedorismo, inovação e startups. Ao todo serão 400 usuários cadastrados, conforme indicação e/ou priorização da Escola Técnica de Ceilândia, com acesso ilimitado a todos os cursos, durante a vigência do projeto Retina.



O10. Elaborar estudos técnico-científicos sobre cultura empreendedora e de inovação, gestão escolar, e aprendizagem, no âmbito do projeto Retina.

KR10a. Estudo de boas práticas em avaliação da qualidade no ensino, englobando: i) cultura empreendedora e de inovação; ii) gestão escolar; e iii) aprendizagem, elaborado até o M3.

KR10b. Estudo de metodologias em avaliação da qualidade no ensino, englobando: i) cultura empreendedora e de inovação; ii) gestão escolar; e iii) aprendizagem, elaborado até o M4.

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

KR10c. Estudo sobre a avaliação da qualidade da infraestrutura da educação, elaborado até o M5.

KR10d. Metodologia de avaliação da qualidade do projeto Retina, elaborado até o M6.

KR10e. Avaliação da qualidade da gestão escolar da Escola Técnica de Ceilândia, elaborado até o M9.

KR10f. Avaliação da proposta do curso de capacitação para formação dos professores do projeto Retina, elaborado até o M10.

KR10g. Estudo e identificação de parâmetros mínimos de inovação para a Escola Técnica de Ceilândia, entregue até o M18.

A gestão do capital intelectual produzido durante a execução do Retina garante a sustentabilidade e replicabilidade do projeto, sendo ainda de especial importância para as prestações de contas do projeto e para o enriquecimento das ações de comunicação.

Os objetivos desta iniciativa visam: i) produzir conhecimento técnico-científico dos diferentes momentos do projeto (reconhecimento das realidades, adaptações de infraestrutura e equipagem, formação dos educadores e implementação da FIC); e ii) realizar estudos e delineamento de marcos conceituais e parâmetros de inovação no âmbito da educação básica; iii) conhecer os elementos didático-pedagógicos da Escola Técnica de Ceilândia (ETC), das suas características físico-estruturais e as características do seu público-alvo (estudantes, professores e comunidade escolar).

Para tanto, serão levantados dados, por meio de questionários, análise documental e entrevistas, e realizados estudos técnico-científicos sobre cultura empreendedora e de inovação, gestão escolar, e aprendizagem, no âmbito do projeto Retina, além de avaliação do ambiente de aprendizagem e das estratégias didático-pedagógicas da ETC.



6 COMUNICAÇÃO

O11. Melhorar a comunicação da Escola Técnica de Ceilândia para alcançar mais engajamento da comunidade escolar frente às ações da escola.

KR11a. Plano de comunicação aprovado até M12.

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

KR11b. Manual de aplicação da marca desenvolvido até M11.

KR11c. Templates de materiais comunicação da Escola criados durante a vigência do projeto.

KR11d. Novo website da escola proposto até M18.

KR11e. Responsável pela comunicação da Escola capacitado até M18.

Não é de hoje que as organizações estão preocupadas em como interagir com seus públicos de interesse — clientes, governo, imprensa, comunidade, além dos próprios colaboradores e fornecedores. Por isso, a comunicação institucional estabelece as melhores estratégias com esse fim.

A comunicação institucional direciona suas mensagens para construção da identidade e imagem organizacional, de modo a estabelecer ações que promovam o diálogo e a aproximação com os seus diversos públicos, seja ele interno ou externo.

O objetivo é estabelecer um relacionamento de alto nível entre a instituição e os públicos com os quais conversa, internos e externos, a fim de projetar uma imagem positiva para seus objetivos e interesses. Para isso, são desenvolvidas ações totalmente alinhadas com os pilares da organização - missão, visão, valores e propósito.

Para organizar essas estratégias e propor ações para implementação, a equipe do Retina, em conjunto com a escola, irá desenvolver um Plano de Comunicação para a Escola Técnica de Ceilândia (ETC). Este documento orientará todas as ações de comunicação da ETC, devendo ser orientado de acordo com a situação atual da instituição, públicos-alvos e objetivos que precisam ser alcançados no curto prazo. O Plano de Comunicação conterá, no mínimo: i) análise da situação; ii) orientação estratégica; iii) escolha dos meios de comunicação; iv) orientação criativa; e v) a realização técnica.

Além disso, a partir do Manual de aplicação da marca da ETC que será desenvolvido, também serão propostas e/ou padronizadas as mídias de comunicação mais utilizadas pela escola, com a criação de templates de materiais de comunicação, que serão disponibilizados em aplicativo livre para futuras edições (tais como o Canva.com), e a proposição de novo website para a ETC, que também será implementado em aplicativo de criação de site para futuras edições (tais como Wix.com).

Para garantir a sustentabilidade das ações de comunicação na ETC, haverá capacitação do responsável pela comunicação da escola para que ele possa dar continuidade na implementação do Plano de Comunicação e na manutenção das ferramentas de comunicação criadas durante o Retina.

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

O12. Dar publicidade às ações do projeto Retina.

KR12a. Manual de identidade visual do projeto desenvolvido até M6.

KR12b. Materiais de comunicação do projeto criados durante a vigência do projeto.

KR12c. Planejamento de comunicação das datas anuais entregue até o M6.

KR12d. Planejamento de conteúdo mensal entregue mensalmente durante a vigência do projeto.

KR12e. Gerenciamento de conteúdo nas mídias digitais do Retina realizado mensalmente durante a vigência do projeto.

KR12f. Website do projeto Retina implementado até M13.

KR12g. Vídeo de encerramento do projeto Retina entregue até o M18.

A comunicação ultrapassa todas as áreas de um projeto, conectando-as. Quando isso não ocorre, o projeto fica exposto a falhas e riscos que podem atrasar as entregas, afetar o orçamento e diminuir a qualidade dos resultados. Nesse sentido, o gerenciamento da comunicação serve justamente para promover o alinhamento entre as partes interessadas, evitando pontas soltas no projeto.

Assim, a equipe de comunicação do projeto Retina irá propor e manter a identidade visual do projeto, criando todos os materiais de comunicação necessários para desenvolvimento do projeto, incluindo aqueles de cunho institucional (papel timbrado, modelo de apresentação/slides, etc.) àquela que visam atender a objetivos específicos (campanha de mobilização de professores, divulgação de curso para alunos, etc.).

A gestão de conteúdos para mídias digitais do projeto Retina será realizada conforme o planejamento de datas anuais e os planejamentos mensais, que serão elaborados para o projeto.

Para garantir ampla publicidade e a transparência ativa do projeto, será criado um website do Retina, onde estarão publicadas as principais informações do projeto.

Por fim, na ocasião do encerramento do projeto, será editado um vídeo para apresentação dos resultados do Retina, contendo imagens coletadas durante a execução das atividades do projeto e informações relacionadas ao projeto, especialmente em relação ao impacto gerado na Escola Técnica de Ceilândia e na sua comunidade escolar.



GESTÃO DO PROJETO

O13. Construir o marco estratégico do projeto.

KR13. Missão, visão e valores do projeto construídos até o M10.

O marco estratégico, formado pelo tripé missão, visão e valores, é que confere identidade e propósito a uma organização ou projeto. O marco estratégico é uma importante ferramenta de gestão para o alinhamento do propósito e a definição das estratégias que irão guiar o empreendimento na condução das suas atividades.

A missão de um projeto é aquilo que determina a sua razão de ser, ou seja, sua entrega principal para seu público-alvo. A visão de um projeto é onde ele quer chegar em um determinado tempo. É importante ter a visão sempre no horizonte, pois as ações presentes devem estar alinhadas com onde se quer chegar. Já os valores são o DNA do projeto, representam os ideais de atitude, comportamento e busca de resultados comuns aos colaboradores e líderes nas relações com os beneficiários do projeto, fornecedores, comunidade, parceiros e governos.

O marco estratégico do projeto oportuniza um diferencial competitivo através da organização e compartilhamento daquilo que é vital na cultura entre seus stakeholders. A definição da missão, visão e valores é importante para o engajamento da equipe do projeto e para o alinhamento de comportamentos e atitudes mais adequados na condução da rotina e tomada de decisão no âmbito do projeto.

Assim, está prevista a construção da missão, visão e valores do projeto, que serão compartilhados com toda a equipe do projeto e também serão divulgados no website do projeto.

O14. Implementar metodologias ágeis para acompanhamento da execução do projeto.

KR14a. Reuniões com a equipe para acompanhamento da execução do projeto, realizadas semanalmente durante a vigência do projeto.

KR14b. Templates de documentos de gestão elaborados durante a vigência do projeto.

Um dos maiores desafios para a implantação de um projeto é conseguir garantir que sua execução seja bem feita e que a entrega final seja coerente com aquilo que foi proposto inicialmente. Deixar uma equipe alinhada, conseguir transmitir mensagens com clareza e manter o foco no que foi definido no início do projeto é algo extremamente complexo e que vai além da

PLANO DE TRABALHO (REVISÃO JUNHO/2022 - V2)

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

realização de um bom gerenciamento. Foi justamente pensando em facilitar esse processo que as chamadas metodologias ágeis nasceram.

Os métodos ágeis surgiram na indústria de Tecnologia da Informação para resolver problemas comuns a quase toda organização que precisa gerenciar projetos: as etapas de produção muito longas e sem entregas definidas; a falta de clareza e comunicação entre os times; o desalinhamento entre equipe e cliente e outros. Por isso, eles rapidamente foram também adotados em outros mercados e para projetos além dos de tecnologia.

Todo projeto precisa ter um início e um fim bem definidos, mas sua execução pode se estender por períodos de mais de anos – durante os quais muita coisa pode acontecer. Então, era preciso desenvolver métodos inteligentes e eficientes que conseguissem contornar esses problemas e que pudessem simplificar a forma como os projetos eram executados – gerando impactos positivos em sua finalização. Começaram a ser implementados então os métodos ágeis.

Em oposição aos modelos tradicionais, as metodologias ágeis propõem ciclos de desenvolvimento curtos, com entregas bem definidas e foco na melhoria contínua dos processos e alinhamento da equipe. Com isso, passou a ser mais simples identificar erros e falhas durante a execução do projeto e as pessoas envolvidas nele ganharam mais flexibilidade e facilidade para fazer adaptações e evitar que determinados problemas afetassem o seu resultado final.

Algumas das vantagens de se trabalhar com métodos ágeis no lugar das abordagens tradicionais de gerenciamento de projetos são:

- Maior alinhamento entre o time e com os clientes e rápida resolução de possíveis problemas e conflitos;
- Redução de riscos e resultado final de alta qualidade;
- Economia de recursos por meio de entregas mais assertivas;
- Agilidade e eficiência nas entregas e na execução do projeto como um todo;
- Flexibilidade para propor alternativas e chegar à melhor solução possível.

Existem várias metodologias ágeis, como Scrum, Kanban, Lean, entre outros que seguem os seguintes princípios:

- Comunicação: indivíduos e interação entre eles mais que processos e ferramentas;
- Praticidade: Software em funcionamento mais que documentação abrangente;
- Alinhamento de expectativas e colaboração: colaboração com o cliente e membros do projeto mais que negociação de contratos;
- Adaptabilidade e flexibilidade: responder a mudanças mais que seguir um plano.

Assim como os outros projetos realizados pela Brasil Startups, o Retina seguirá metodologia própria de gestão ágil, que prevê a realização de reuniões semanais com o time, uso de ferramentas para suporte à gestão (como Trello e Google Drive), além de modelos de documentos para registro das atividades realizadas e reporte de informações mais relevantes.

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

O15. Monitorar e comunicar os resultados do projeto.

KR15a. Relatórios de monitoramento do projeto, entregues trimestralmente durante a vigência do projeto.

KR15b. Prestação de contas anual e final entregues no prazo.

A etapa de monitoramento e avaliação do projeto permite detectar falhas na implementação ou ameaças à qualidade dos resultados a tempo de reagir oportunamente, bem como reúne informações a respeito do projeto para posterior avaliação.

O monitoramento pressupõe a ideia de continuidade, ou seja, é uma verificação do andamento do projeto ao mesmo tempo em que ele é executado. Desse modo, fica evidente o aspecto saneador de tais atividades de acompanhamento, e é crucial adotar as seguintes atitudes e preocupações:

- compreender claramente a delimitação e a sequência de objetivos, metas e resultados esperados do projeto;
- estabelecer processo de monitoramento por meio de diálogo e aprendizado constante;
- saber avaliar a relevância do contexto e compreender eventuais problemas identificados nas atividades de acompanhamento; e
- buscar soluções corretivas que beneficiem a execução do objeto.

Na gestão do projeto com foco em resultados, os relatórios de monitoramento têm um papel extremamente importante no alinhamento das informações e na sistemática de monitoramento. É a partir deles que se uniformiza a linguagem para a leitura do desempenho do projeto e acompanhamento de resultados e metas. Por isso, um bom relatório de monitoramento deve ser claro e facilmente compreendido por todos que produzem o resultado e pelos que precisam acompanhá-lo.

Os relatórios de monitoramento serão elaborados a partir da coleta de informações sobre as atividades realizadas no projeto (esforço), de forma a municiar a análise crítica que será feita acerca da execução do objeto e o cumprimento das metas (resultado). Assim, esses relatórios consolidarão a etapa de monitoramento e avaliação do projeto, com a formalização documental de tudo que foi realizado e alcançado durante a vigência do projeto, inclusive organizando os artefatos gerados (entregas) nas ações implementadas.

Após 12 meses de vigência e ao final do projeto, serão entregues também os relatórios da execução do objeto para fins de prestação de contas do projeto, conforme previsto na Lei nº 13.019/2014 e no art. 60 do Decreto Distrital nº 37.843/2016. Nos casos em que não estiver comprovado o alcance das metas no relatório de execução do objeto, ou diante de indícios da existência de irregularidades, a Brasil Startups poderá ser notificada para apresentar relatório de execução financeira, que será atendida nos termos do art. 62 do Decreto Distrital nº 37.843/2016.

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

METAS E INDICADORES

METAS PARA O AMBIENTE		
OBJETIVOS (O)	METAS-CHAVE (KR)	ARTEFATOS
O1. Fomentar espaços com intencionalidade pedagógica para uso colaborativo e inclusivo.	KR1a. Ambiente físico - etapa 1 implementado até o M10.	i) Projeto arquitetônico aprovado. ii) Relatório de entrega dos espaços, contendo o registro fotográfico dos ambientes e mobiliários; iii) Kis documental com registro dos itens adquiridos (NF, garantias, etc.).
	KR1b. Ambiente físico - etapa 2 implementado até o M13.	
O2. Incentivar aprendizagens autônomas e colaborativas a investigadores e professores da Escola Técnica de Ceilândia.	KR2. Biblioteca e videoteca virtual implementadas até o M12.	40 licenças de acesso disponibilizadas para a ETC.

METAS PARA A PROPOSTA PEDAGÓGICA		
OBJETIVOS (O)	METAS-CHAVE (KR)	ARTEFATOS
O3. Desenvolver propostas de cursos inovadores para o ensino médio, que atendam às oportunidades e demandas do mercado digital.	KR3a. Proposta pedagógica do curso FIC "Desenvolvedor de jogos eletrônicos e empreendedorismo digital" criada até o M7.	Documento da proposta pedagógica do curso FIC aprovado.
	KR3b. Proposta pedagógica do curso técnico "Design de Jogos Eletrônicos, Empreendedorismo e Inovação" criada até o M18.	Documento da proposta pedagógica do curso FIC aprovado.
O4. Formar e engajar os professores da Escola Técnica de Ceilândia para adoção de modelo educacional inovador.	KR4a. 3 Cursos de formação continuada de professores certificados pela SEDF/EAPE até M16.	Documento de certificação dos cursos pela SEDF/EAPE.
	KR4b. 18 professores da rede pública formados para ministrar o curso FIC "Desenvolvedor de jogos eletrônicos e empreendedorismo digital", até o M16.	i) Lista do cadastro dos professores; e ii) Relatório contendo o registro de presença dos participantes durante os cursos e informações sobre a realização de atividades complementares e apresentação de um projeto (trabalho final).
	KR4c. 9 professores da rede pública formados para adoção de práticas de inovação no protótipo de escola	i) Lista do cadastro dos professores; e ii) Relatório contendo o registro de presença dos participantes durante os cursos e



PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

	inovadora concluída até o M16.	informações sobre a realização de atividades complementares e apresentação de um projeto (trabalho final).
O5. Produzir conteúdos EAD para professores e investigadores voltados ao empreendedorismo e ao universo digital.	KR5a. 142h de conteúdo EAD para formação de professores produzidos até o M12.	Conteúdo disponibilizado na plataforma Estudologia.
	KR5b. 58h de conteúdo EAD para formação de alunos produzidos até o M12.	Conteúdo disponibilizado na plataforma Estudologia.
O6. Desenvolver metodologia para implementação do trabalho pedagógico colaborativo (TPC) na Escola Técnica de Ceilândia.	KR6a. Plataforma Google Education customizada para a realização do TPC, até M17.	Apresentação de slides com mapa de navegação do Google Education customizado para a ETC, prints das telas e links de acesso.
	KR6b. Metodologia do TPC desenvolvida, até o M17.	Documento com a metodologia para a realização do TPC, contendo o fluxograma e detalhamento das atividades.
	KR6c. 30 professores e gestores escolares mobilizados para a realização do TPC, até o M18.	i) Lista do cadastro dos professores; e ii) Relatório contendo o registro de presença dos participantes durante os workshops e informações sobre a realização dos treinamentos.

METAS PARA O PROFESSOR

OBJETIVOS (O)	METAS-CHAVE (KR)	ARTEFATOS
O7. Promover o autogerenciamento dos professores para melhoria do seu desempenho no processo de ensino-aprendizagem.	KR7a. 40 perfis comportamentais realizados até M13.	Lista assinada pelas pessoas que receberam o perfil comportamental.
	KR7b. 40 atendimentos individuais realizados até M15.	Lista assinada pelas pessoas que receberam o atendimento individual.

METAS PARA A COMUNIDADE ESCOLAR

OBJETIVOS (O)	METAS-CHAVE (KR)	ARTEFATOS
O8. Mobilizar a comunidade escolar para a transformação da cultura educacional voltada para a inovação e o empreendedorismo.	KR8a. 4 Meetups realizados durante a vigência do projeto.	i) Relatório do evento realizado contendo: programação do evento, minibió dos palestrantes/ mentores, peças de comunicação criadas, registro fotográfico do evento com legenda.
	KR8b. 3 'Dias de inovar' realizados durante a vigência do projeto.	



PLANO DE TRABALHO (REVISÃO JUNHO/2022 - V2)

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

		<ul style="list-style-type: none"> ii) Lista de presença. iii) Apresentação de slides (se houver).
	KR8c. Implementar plataforma de crowdfunding para financiamento de projetos de inovação e empreendedorismo na educação.	Apresentação de slides com mapa de navegação da plataforma, prints de telas e links de acesso.
O9. Capacitar a comunidade escolar na cultura empreendedora e em startups.	KR9. 400 usuários cadastrados na plataforma Brasil Startup Academy durante a vigência do projeto.	Relatório contendo lista de alunos cadastrados e informações sobre: cursos matriculados, aulas assistidas, certificados emitidos, etc.

METAS PARA O CAPITAL INTELECTUAL		
OBJETIVOS (O)	METAS-CHAVE (KR)	ARTEFATOS
O10. Elaborar estudos técnico-científicos sobre cultura empreendedora e de inovação, gestão escolar, e aprendizagem, no âmbito do projeto Retina.	KR10a. Estudo de boas práticas em avaliação da qualidade no ensino, englobando: i) cultura empreendedora e de inovação; ii) gestão escolar; e iii) aprendizagem, elaborado até o M3.	Documento (PDF) do estudo elaborado.
	KR10b. Estudo de metodologias em avaliação da qualidade no ensino, englobando: i) cultura empreendedora e de inovação; ii) gestão escolar; e iii) aprendizagem, elaborado até o M4.	Documento (PDF) do estudo elaborado.
	KR10c. Estudo sobre a avaliação da qualidade da infraestrutura da educação, elaborado até o M5.	Documento (PDF) do estudo elaborado.
	KR10d. Metodologia de avaliação da qualidade do projeto Retina, elaborado até o M6.	Documento (PDF) do estudo elaborado.
	KR10e. Avaliação da qualidade da gestão escolar da Escola Técnica de Ceilândia, elaborado até o M9.	Documento (PDF) do estudo elaborado.
	KR10f. Avaliação da proposta do curso de capacitação para formação dos professores do projeto Retina, elaborado até o M10.	Documento (PDF) do estudo elaborado.



PLANO DE TRABALHO (REVISÃO JUNHO/2022 - V2) TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

<p>KR10g. Estudo e identificação de parâmetros mínimos de inovação para a Escola Técnica de Ceilândia, entregue até o M18.</p>	<p>Documento (PDF) do estudo elaborado.</p>
--	---

METAS PARA A COMUNICAÇÃO		
OBJETIVOS (O)	METAS-CHAVE (KR)	ARTEFATOS
<p>O11. Melhorar a comunicação da Escola Técnica de Ceilândia para alcançar mais engajamento da comunidade escolar frente às ações da escola.</p>	<p>KR11a. Plano de comunicação aprovado até M12.</p>	<p>Documento do Plano de comunicação aprovado.</p>
	<p>KR11b. Manual de aplicação da marca desenvolvido até M11.</p>	<p>Documento do Manual da marca entregue.</p>
	<p>KR11c. Templates de materiais comunicação da Escola criados durante a vigência do projeto.</p>	<p>Arquivos com templates entregues.</p>
	<p>KR11d. Novo website da escola proposto até M18.</p>	<p>Apresentação de slides com mapa de navegação do site, prints de telas e links.</p>
	<p>KR11e. Responsável pela comunicação da Escola capacitado até M18.</p>	<p>Relatório da(s) capacitação(ões) realizadas com o "atesto" do responsável pela comunicação da Escola.</p>
<p>O12. Dar publicidade às ações do projeto Retina.</p>	<p>KR12a. Manual de identidade visual do projeto desenvolvido até M6.</p>	<p>Documento de identidade visual entregue.</p>
	<p>KR12b. Materiais de comunicação do projeto criados durante a vigência do projeto.</p>	<p>Arquivos com materiais entregues.</p>
	<p>KR12c. Planejamento de comunicação das datas anuais entregue até o M6.</p>	<p>Documento com cronograma anual entregue.</p>
	<p>KR12d. Planejamento de conteúdo mensal entregue mensalmente durante a vigência do projeto.</p>	<p>Documentos com cronogramas mensais entregues.</p>
	<p>KR12e. Gerenciamento de conteúdo nas mídias digitais do Retina realizado mensalmente durante a vigência do projeto.</p>	<p>Relatórios mensais com as evidências.</p>
	<p>KR12f. Website do projeto Retina implementado até M13.</p>	<p>Apresentação de slides com mapa de navegação do website, prints das telas e links de acesso.</p>
	<p>KR12g. Vídeo de encerramento do</p>	<p>Arquivo com vídeo editado.</p>

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

METAS PARA A GESTÃO DO PROJETO		
OBJETIVOS (O)	METAS-CHAVE (KR)	ARTEFATOS
	projeto Retina entregue até o M18.	
O13. Construir o marco estratégico do projeto.	KR13. Missão, visão e valores do projeto construídos até o M10.	Documento do marco estratégico aprovado.
O14. Implementar metodologias ágeis para acompanhamento da execução do projeto.	KR14a. Reuniões com a equipe para acompanhamento da execução do projeto, realizadas semanalmente durante a vigência do projeto.	Memória de reunião contendo lista de participantes, assuntos deliberados e próximos passos.
	KR14b. Templates de documentos de gestão elaborados durante a vigência do projeto.	Templates criados (memória de reunião, lista de presença, relatório mensal, etc.)
O15. Monitorar e comunicar os resultados do projeto.	KR15a. Relatórios de monitoramento do projeto, entregues trimestralmente durante a vigência do projeto.	Relatórios entregues.
	KR15b. Prestação de contas anual e final entregues no prazo.	Documentos das prestações de contas entregues.

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

AÇÕES PLANEJADAS PARA O AMBIENTE		
OBJETIVOS (O)	AÇÃO	PRAZO
O1. Fomentar espaços com intencionalidade pedagógica para uso colaborativo e inclusivo.	Executar a etapa 1 da modernização do ambiente físico.	M10
	Executar a etapa 2 da modernização do ambiente físico.	M13
O2. Incentivar aprendizagens autônomas e colaborativas a investigadores e professores da Escola Técnica de Ceilândia.	Disponibilizar licenças da biblioteca e videoteca virtual.	M12

AÇÕES PLANEJADAS PARA A PROPOSTA PEDAGÓGICA		
OBJETIVOS (O)	AÇÃO	PRAZO
O3. Desenvolver propostas de cursos inovadores para o ensino médio, que atendam às oportunidades e demandas do mercado digital.	Criar e submeter para análise da SEEDF a proposta pedagógica do curso FIC "Desenvolvedor de jogos eletrônicos e empreendedorismo digital".	M7
	Criar e submeter para análise da SEEDF a proposta pedagógica do curso técnico "Design de Jogos Eletrônicos, Empreendedorismo e Inovação".	M18
O4. Formar e engajar os professores da Escola Técnica de Ceilândia para adoção de modelo educacional inovador.	Criar e submeter para certificação da SEEDF/EAPE a proposta de 3 cursos de formação continuada de professores.	M12
	Realizar o Curso de Formação em Inovação Tecnológica com foco em Desenvolvimento de Games.	M18
	Realizar o Curso de Formação em Inovação Educacional e Empreendedorismo Digital.	M18
	Realizar o Curso de Formação em Gestão Escolar Inovadora.	M18
O5. Produzir conteúdos EAD para professores e investigadores voltados ao empreendedorismo e ao universo digital.	Produzir e disponibilizar conteúdos EAD para formação de professores.	M15
	Produzir e disponibilizar conteúdos EAD para formação de alunos.	M15
O6. Desenvolver metodologia para implementação do trabalho pedagógico colaborativo (TPC) na Escola Técnica de Ceilândia.	Customizar e disponibilizar plataforma Google Education para a realização do TPC.	M17
	Desenvolver metodologia própria para o TPC na Escola Técnica de Ceilândia.	M17

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF



	Realizar workshops com professores e gestores escolares para capacitação da plataforma e metodologia de realização do TPC.	M18
--	--	-----

AÇÕES PLANEJADAS PARA O PROFESSOR		
OBJETIVOS (O)	AÇÃO	PRAZO
O7. Promover o autogerenciamento dos professores para melhoria do seu desempenho no processo de ensino-aprendizagem.	Elaborar perfis comportamentais das pessoas envolvidas no Retina, entre professores, educadores, gestores educacionais e equipe do projeto.	M13
	Realizar atendimentos individuais para feedback dos resultados da análise de perfil comportamental.	M18

AÇÕES PLANEJADAS PARA A COMUNIDADE ESCOLAR		
OBJETIVOS (O)	AÇÃO	PRAZO
O8. Mobilizar a comunidade escolar para a transformação da cultura educacional voltada para a inovação e o empreendedorismo.	Realizar meetups.	M18
	Realizar 'Dias de inovar'.	M18
	Implementar plataforma de crowdfunding para financiamento de projetos de inovação e empreendedorismo na educação.	M18
O9. Capacitar a comunidade escolar na cultura empreendedora e em startups.	Divulgar a oferta dos cursos EAD e cadastrar usuários na plataforma Brasil Startup Academy.	M24

AÇÕES PLANEJADAS PARA O CAPITAL INTELECTUAL		
OBJETIVOS (O)	AÇÃO	PRAZO
O10. Elaborar estudos técnico-científicos sobre cultura empreendedora e de inovação, gestão escolar, e aprendizagem, no âmbito do projeto Retina.	Elaborar e publicar estudo de boas práticas em avaliação da qualidade no ensino, englobando: i) cultura empreendedora e de inovação; ii) gestão escolar; e iii) aprendizagem.	M3
	Elaborar e publicar estudo de metodologias em avaliação da qualidade no ensino, englobando: i) cultura empreendedora e de inovação; ii) gestão escolar; e iii) aprendizagem.	M4
	Elaborar e publicar estudo sobre a avaliação da qualidade da infraestrutura da educação.	M5
	Elaborar e publicar metodologia de avaliação da qualidade do projeto Retina.	M6



PLANO DE TRABALHO (REVISÃO JUNHO/2022 - V2) TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

	Elaborar e disponibilizar avaliação da qualidade da gestão escolar da Escola Técnica de Ceilândia.	M9
	Elaborar e publicar avaliação da proposta do curso de capacitação para formação dos professores do projeto Retina.	M10
	Elaborar e disponibilizar estudo e identificação de parâmetros mínimos de inovação para a Escola Técnica de Ceilândia.	M18

AÇÕES PLANEJADAS PARA A COMUNICAÇÃO		
OBJETIVOS (O)	AÇÃO	PRAZO
O11. Melhorar a comunicação da Escola Técnica de Ceilândia para alcançar mais engajamento da comunidade escolar frente às ações da escola.	Elaborar e submeter para aprovação da ETC o Plano de comunicação.	M12
	Elaborar e submeter para aprovação da ETC o Manual de aplicação da marca.	M11
	Elaborar e submeter para aprovação da ETC templates de materiais comunicação da escola.	M24
	Elaborar e submeter para aprovação da ETC o novo website da escola.	M24
	Capacitar o responsável pela comunicação da Escola para edição dos templates e website da escola.	M24
O12. Dar publicidade às ações do projeto Retina.	Elaborar e divulgar o manual de identidade visual do projeto.	M6
	Elaborar e divulgar materiais de comunicação do projeto.	M24
	Elaborar e divulgar o planejamento de comunicação das datas anuais.	M6
	Elaborar e divulgar os planejamentos de conteúdo mensais.	M24
	Elaborar e divulgar o gerenciamento de conteúdo nas mídias digitais do Retina.	M24
	Implementar o website do projeto Retina.	M13
	Editar vídeo de encerramento do projeto Retina.	M24

AÇÕES PLANEJADAS PARA A GESTÃO DO PROJETO		
OBJETIVOS (O)	AÇÃO	PRAZO
O13. Construir o marco estratégico do projeto.	Elaborar e divulgar a missão, visão e valores do projeto.	M10
O14. Implementar metodologias ágeis para acompanhamento da execução	Realizar reuniões semanais com a equipe para acompanhamento da execução do projeto.	M24



PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

do projeto.	Elaborar e disponibilizar templates de documentos de gestão para a equipe do projeto.	M24
O15. Monitorar e comunicar os resultados do projeto.	Elaborar e submeter à aprovação da Comissão SEEDF/FAPDF os relatórios trimestrais de monitoramento do projeto.	M24
	Elaborar e submeter à aprovação da Comissão SEEDF/FAPDF as prestações de contas anual e final.	M24

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

PARTE 2 - PLANEJAMENTO FINANCEIRO

PREVISÃO DE DESPESAS

Item	Especificação do Item	Unidade	R\$ Unitário Estimado	Quant. Total	R\$ Total Estimado
1.	Equipe do projeto				791.815,00
1.1	Diretor Executivo	HT	266,60	960	255.936,00
1.2	Coordenador Técnico	HT	209,98	840	176.379,00
1.3	Tutor de tecnologias e ferramentas	mês	4.000,00	15	60.000,00
1.4	Assistente de pesquisa	mês	2.500,00	17	42.500,00
1.5	Gerente de Projetos	HT	150,00	853	128.000,00
1.6	Coordenador Pedagógico	HT	150,00	860	129.000,00
2.	Serviços especializados				1.230.757,06
2.1	Atividades de pesquisa técnico-científica	serviço	149.400,00	1	149.400,00
2.2	Assessoria administrativa	mês	2.000,00	7	14.000,00
2.3	Assessoria de Recursos Humanos e Eventos	HT	165,00	840	138.600,00
2.4	Advogado Pré-Administrativo	serviço	4.000,00	1	4.000,00
2.5	Advogado Setup Escola	mês	6.666,67	15	100.000,00
2.6	Assessoria de logística	mês	3.000,00	12	36.000,00
2.7	Realização de eventos (auditório, sinalização, audiovisual, sonorização, filmagem, transmissão, alimentação, etc.)	serviço	10.000,00	3	30.000,00
2.8	Workshop "Gestão de parcerias e projetos com MROSC"	serviço	15.000,00	1	15.000,00
2.9	Gravação de vídeo para cursos EAD	horas	500,00	200	100.000,00
2.10	Passagem aérea ida-volta, SSA-BSB (Coordenadora Geral que reside em Salvador/BA).	viagem ida-volta	3.900,00	3	11.700,00
2.11	Agência de Marketing	mês	9.416,23	22	207.157,06
2.12	Professor Conteudista - Design de Jogos	serviço	9.000,00	2	18.000,00
2.13	Professor Conteudista - Empreendedorismos Digital	serviço	9.000,00	2	18.000,00
2.14	Professor Conteudista - Educação Inovadora	serviço	9.000,00	1	9.000,00
2.15	Professor Conteudista - Gestão Escolar Inovadora	serviço	9.000,00	1	9.000,00
2.16	Tutor para plataforma Estudologia (AVA)	mês	1.500,00	13	19.500,00
2.17	2 Mentores para assistência aos professores da 1ª turma do FIC (1 para DG e 1 para ED)	mês	4.000,00	12	48.000,00
2.18	Designer Instrucional	serviço	37.000,00	1	37.000,00

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF



2.19	Especialista em data driven para aplicação de estudo de caso na ETC	HT	215,00	260	55.900,00
2.20	Customização plataforma Moodle	serviço	10.000,00	1	10.000,00
2.21	Consultoria técnica para monitoramento da execução e prestação de contas do Projeto Retina	horas	200,00	600	120.000,00
2.22	Video de divulgação do Projeto Retina	serviço	4.500,00	2	9.000,00
2.23	Assessoria de Imprensa	mês	2.500,00	13	32.500,00
2.24	Marketing e Impulsionamento	serviço	3.000,00	13	39.000,00
3.	Material de consumo				17.593,56
3.1	Camisetas	unidade	40,00	50	2.000,00
3.2	Canecas	Unidade	35,00	40	1.400,00
3.3	Insumos de escritório	mês	500,00	13	6.500,00
3.4	Cavelete/ flip chart	Unidade	342,90	4	1.371,60
3.5	Tripé	unidade	179,10	1	179,10
3.6	Memória SD	unidade	202,86	1	202,86
3.7	Kit para professores da FIC (mochila, garrafa de inox e caneta personalizada)	unidade	330,00	18	5.940,00
4.	Obra e serviços de engenharia				280.969,00
4.1	Obras e aquisição de materias para adequação de espaços na ETC	serviço	280.969,00	1	280.969,00
5.	Mobiliário e equipamentos				462.242,62
5.1	Cadeiras Ambiente Formativo	Unidade	774,75	21	16.269,75
5.2	Cadeiras Espaço Maker	Unidade	221,45	20	4.429,00
5.3	Cadeiras Gamer	Unidade	750,00	3	2.250,00
5.4	Cadeiras Espaço Imersivo e de descanso	Unidade	350,00	11	3.850,00
5.5	Puffes Espaço Imersivo e de descanso	Unidade	700,00	8	5.600,00
5.6	Mesa quadrada para sala de jogos	Unidade	1.200,00	2	2.400,00
5.7	Banqueta de madeira	Unidade	150,00	2	300,00
5.8	Quadro Branco com cavelete	Unidade	840,37	2	1.680,74
5.9	Armário Locked	Unidade	1.558,05	1	1.558,05
5.10	Computador Gamer	Unidade	7.471,97	25	186.799,25
5.11	Telas para projeção	diaria	759,98	4	3.039,92
5.12	Projektor multimídia	unidade	4.500,00	3	13.500,00
5.13	Oculos de VR - Sala imersiva	unidade	4.849,20	21	101.833,20
5.14	Computador Staff	unidade	3.599,00	9	32.391,00
5.15	Ar Condicionado	unidade	3.097,08	5	15.485,40
5.16	Filmadora	unidade	9.938,87	1	9.938,87

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF



5.17	TV Smart 55" (Ambiente imersivo e administrativo)	unidade	3.008,88	2	6.017,76
5.18	TV 32" - Ambiente Formativo	unidade	1.200,00	7	8.400,00
5.19	Roteador Wifi (Ubiquiti)	unidade	808,99	6	4.853,94
5.20	Replicador de sinal (Ubiquiti)	unidade	907,15	2	1.814,30
5.21	Cloud key Ubiquiti	unidade	969,90	1	969,90
5.22	Console Playstation 4	unidade	4.750,00	1	4.750,00
5.23	Console Xbox One S	unidade	4.000,00	1	4.000,00
5.24	Impressora laser	unidade	3.130,91	1	3.130,91
5.25	Switch 8P	unidade	1.158,30	1	1.158,30
5.26	Estúdio Youtuber Profissional	unidade	1.651,54	1	1.651,54
5.27	Microfone Direcional	unidade	412,25	1	412,25
5.28	Camera IP de segurança	unidade	399,99	1	399,99
5.29	Celular iPhone 11	unidade	3.849,00	1	3.849,00
5.30	Equipamento de caixa de som	unidade	255,16	1	255,16
5.31	Microfone sem fio	unidade	298,71	2	597,42
5.32	Tablet	unidade	5.018,99	3	15.056,97
5.33	Hard Case para transporte de equipamentos	unidade	1.800,00	2	3.600,00
6.	Recursos tecnológicos e didáticos				263.022,76
6.1	Coachecom (DISC e Perfil) 500 créditos	serviço	14.675,00	1	14.675,00
6.2	Vimeo (Plano Premium, anual)	anual	3.600,00	2	7.200,00
6.3	Servidor VPS. Plano 4GB RAM.	serviço	61,79	24	1.482,96
6.4	Hospedagem, criador e gerenciador de sites (Wix - plano Business VIP - Bianual)	bianual	1.656,00	1	1.656,00
6.5	Miro (10 usuários)	anual	192,00	20	3.840,00
6.6	Canva PRO (10 usuários)	anual	289,80	20	5.796,00
6.7	APP Store	serviço	528,33	2	1.056,66
6.8	Play Store	serviço	133,50	2	267,00
6.9	Octadesk, Plano Premium	serviço	399,00	12	4.788,00
6.10	Biblioteca Digital (50 acessos, 18 meses)	serviço	10.710,00	1	10.710,00
6.11	Estudologia - plataforma EAD e gestão educacional	serviço	118.319,00	1	118.319,00
6.12	Trello (Plano Padrão para 10 usuários)	ano	540,00	20	10.800,00
6.13	Google Education (Workspace para 10 usuários)	ano	972,00	20	19.440,00
6.14	Plataforma de crowdfunding	serviço	62.992,14	1	62.992,14
8.	Despesas Indiretas (DOA)				159.500,00
8.1	Assessoria jurídica (rateio)	mês	3.000,00	6	18.000,00

**PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)**

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF



8.2	Assessoria administrativa (rateio)	mês	3.500,00	13	45.500,00
8.3	Assessoria contábil (rateio)	mês	1.000,00	24	24.000,00
8.4	Locação de imóvel e condomínio (rateio)	mês	1.500,00	24	36.000,00
8.5	Telefonia e internet (rateio)	mês	700,00	24	16.800,00
8.6	Energia elétrica e água (rateio)	mês	300,00	24	7.200,00
8.7	Despesas de logística (rateio)	mês	500,00	24	12.000,00
					3.205.900,00

Observações:

- A memória de cálculo e pesquisas de mercado que foram consultadas para a elaboração do orçamento do projeto seguem no Anexo I.
- A equipe poderá ser contratada por meio de serviços prestados por pessoa jurídica, em especial quando se tratarem de membros da diretoria da Brasil Startups, que por ventura venham a prestar serviços no âmbito do projeto (respaldado pelo art. 7º, III, do Estatuto Social da Brasil Startups).
- Serão permitidos pequenos remanejamentos, limitados a 10% do valor do projeto, que serão realizados pela Brasil Startups e comunicados posteriormente à FAPDF para sua formalização por meio de simples apostilamento.

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO DA FAPDF

PARCELA DE DESEMBOLSO	MÊS DO PAGAMENTO	VALOR DA PARCELA
1ª Parcela	Agosto/2021	R\$ 1.367.850,67
2ª Parcela	Março/2022	R\$ 1.838.049,33
TOTAL DOS DESEMBOLSOS		R\$ 3.205.900,00

CONTRAPARTIDA DA BRASIL STARTUPS

AÇÃO	MEMÓRIA DE CÁLCULO	VALOR
Realizar 4 Meetups durante a vigência do projeto.	Valor médio do palestrante = R\$ 2.000,00 Valor médio para organização do evento = R\$ 2.000,00 Valor médio por edição = R\$ 4.000,00 4 edições x R\$ 4.000,00 = R\$ 16.000,00	R\$ 16.000,00



PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

Realizar 3 'Dias de inovar' durante a vigência do projeto.	Valor médio do palestrante = R\$ 2.000,00 Valor médio para organização do evento = R\$ 2.000,00 Valor médio dos mentores = R\$ 3.000,00 (R\$ 1.000,00 por mentor x 3 mentores) Valor médio do mediador = R\$ 690,00 Valor médio por edição = R\$ 7.690,00 3 edições x R\$ 7.690,00 = R\$ 23.070,00	R\$ 23.070,00
Cadastrar 400 usuários na plataforma Brasil Startup Academy durante a vigência do projeto.	Valor da licença para acesso ilimitado à plataforma, com mais de 45 cursos, durante toda a vigência do projeto = R\$ 453,17 400 usuários x R\$ 453,17 = R\$ 181.268,00	R\$ 181.268,00
VALOR TOTAL DE REFERÊNCIA DA CONTRAPARTIDA		R\$ 220.338,00

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

PARTE 3 - EQUIPE DO PROJETO

1. Coordenador Técnico

Requisitos (pontuados na proposta): (i) formação acadêmica com doutorado em áreas diretamente relacionadas ao projeto; e (ii) 4 anos de experiências anteriores em áreas diretamente relacionadas ao projeto.

Atividade no projeto: Responsabilizar-se pela coordenação técnica do projeto; realizar a interlocução com a ETC e com a Comissão técnica (SEEDF); coordenar cronogramas, recursos, equipamentos e informações do projeto; coordenar e orientar a equipe de trabalho; conduzir reuniões e acompanhar todas as atividades realizadas pela equipe do projeto; monitorar e avaliar os resultados do projeto; supervisionar a elaboração de relatórios; e exercer outras atribuições pertinentes.

- **Período: M1 a M9 (agosto/2021 a abril/2022)**

Coordenadora Técnica: Érica Coutrim

Mini currículo: Doutora em Educação pela USP/TU Berlin, pesquisadora (pós-doutora) em Educação e Linguagem. Mestre e graduada (licenciatura) em Letras (português/alemão) pela USP. Especialista em gestão pedagógica pela Harvard Business School e em pensamento matemático pela Stanford University. Consultora pedagógica em projetos da UNESCO/MEC. Possui mais de 15 anos de experiência como professora, consultora e gestora em todos os segmentos educacionais (infantil, fundamental, médio e superior) de instituições públicas e privadas de ensino. Tem experiência em processos de autorização e reconhecimento institucionais. É especialista em processos de ensino-aprendizagem em contextos multilíngues e multiculturais, Big Data, BNCC, PBL, Design Thinking, competências socioemocionais, avaliação e currículo.

- **Período: M10 a M24 (maio/2022 a julho/2022)**

Coordenador Técnico: a definir

Mini currículo: seleção do profissional ainda em andamento.

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

EQUIPE TÉCNICA

Requisitos (pontuados na proposta): 16 anos de experiências anteriores em áreas relacionadas às respectivas atividades no projeto.

2. Diretor Executivo: Hugo Giallanza

Atividade no projeto: Realizar a articulação institucional do projeto junto à FAPDF e SEEDF; acompanhar e aprovar as campanhas de comunicação do projeto; conduzir reuniões e acompanhar todas as atividades realizadas pela equipe do projeto; monitorar e avaliar os resultados do projeto; supervisionar a elaboração de relatórios; e exercer outras atribuições pertinentes.

Mini currículo: Presidente e fundador da Brasil Startups, CEO da Nucart e empreendedor. Formado em Administração de Empresas, com experiência em promoção de marcas e produtos, gerência de projetos e leis de incentivo (cultural e esportivas). Trabalhou com tecnologia da informação na DELL e IBM, com clientes do Governo Federal, Estadual e Municipal, onde adquiriu experiência em legislações e licitações. Atualmente divide sua vida empreendedora com projetos de consultoria no Sebrae/DF atuando na área de inovação e políticas públicas. Foi presidente da empresa júnior da UPIS. Em 2012, esteve no Vale do Silício em uma missão técnica, participando do TechCrunch, maior evento de startups do mundo. Em 2014, foi considerado um dos 10 empreendedores que mais contribuíram com o ecossistema nacional de startups.

3. Cargo Tutor de tecnologias e ferramentas: Rodrigo Franco Costa de Carvalho Rodrigues

Atividade no projeto: Conservar o espaço maker e o patrimônio; gerir agenda com estudantes e comunidade; simular e treinar jovens no mundo maker e audiovisual; avaliar as atividades e preparar relatórios; propor e motivar atividades para colaboração, resolução de problemas e trabalho em equipe em projetos criativos e de inovação; gerenciar os níveis de cada investigador, adaptando as atividade e/ou propondo tarefas de nivelamento; manter o ambiente seguro e atrativo aos investigadores, com transparência e abertura; propiciar o treinamento de novos facilitadores; receber e configurar equipamentos e softwares; gerenciar os ambientes digitais do projeto; gerenciar os prestadores de serviço no atendimento a demandas do dia a dia; e exercer outras atribuições pertinentes.

Mini currículo: Graduação em Desenho Industrial - Projeto do Produto, pela UnB. Experiência em Gerenciamento e projeto de produto; fabricação por prototipagem rápida (fresadora CNC e impressão 3D); workshops e palestras. Metodologias de projeto: file to Factory - projeto voltado a produção; design for repair - produto idealizado para ser facilmente consertado; rapid prototyping

PLANO DE TRABALHO (REVISÃO JUNHO/2022 - V2)

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

design - uso de metodologias de prototipagem rápida. Habilidades e competências: Modelagem 3D (Openscad, Fusion 360, Rhinoceros, Catia, Solidworks); programação básica (C++, Python); desenvolvimento de workshops e palestras e gerenciamento de projetos.

4. Cargo Assistente de pesquisa: Maria Clara Gonçalves Monteiro de Oliveira

Atividade no projeto: Auxiliar no desenvolvimento de instrumentos e ferramentas de pesquisa; aplicar pesquisas de campo; elaborar relatórios de pesquisa, análises e recomendações; participar de reuniões semanais com a equipe e registrar memórias de reunião; organizar documentos e auxiliar na gestão do capital intelectual do projeto; elaborar relatórios; e exercer outras atribuições pertinentes.

Mini currículo: Psicóloga formada pela Universidade Católica de Brasília. Trabalhou com adolescentes em avaliação e intervenção psicopedagógica e com atendimento clínico de idosos na abordagem da Terapia Cognitivo-Comportamental e Psicologia Positiva, com experiência em intervenção em crise psicológica e crise suicida. Participou de pesquisa relacionando idosos longevos, moradia, intergeracionalidade e suporte social.

5. Cargo Gerente de Projetos: Juan Ferreira

Atividade no projeto: Implementar metodologias ágeis para a gestão do projeto; elaborar o Plano de Monitoramento do projeto; acompanhar a execução do projeto, envolvendo escopo, cronograma e recursos; planejar e elaborar documentos de apoio à gestão do projeto; monitorar e avaliar os resultados; preparar relatórios e documentos para prestações de contas; acompanhar a gestão financeira do projeto; alimentar dashboards e sistemas de informação do projeto; realizar reuniões de alinhamento com o time do projeto; acompanhar contratos com terceiros; auditar processos do projeto; e exercer outras atribuições pertinentes.

Mini currículo: Graduado em Gestão de Recursos Humanos pelo Centro Universitário de Maringá (2013), Assessor de projetos na Associação Brasil Startups, Organização Social; Atuação como Coordenador de Inovação e Tecnologia, Coordenador de Planejamento e Assessor da Gerência de Projetos e Superintendência de Governança da Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal; Gestão de equipes multidisciplinares de trabalho, e Gestão escolar e empresarial. Participação em comissão de seleção e habilitação de EDITAIS da Fundação de Apoio à Pesquisa do DF, com acompanhamento de etapas, elaboração de pareceres técnicos e demais documentos oficiais, análise de planos de trabalho, acompanhamento de todas as etapas, desde a fase de propostas, habilitação até a assinatura do termo; Supervisão do Programa Criança Feliz Brasiliense (SEDES/DF); Direção Executiva do grupo Grancursos de ensino (unidades presenciais), Cursando especialização em Compliance e em Gerenciamento de Projetos.

PLANO DE TRABALHO
(REVISÃO JUNHO/2022 - V2)
TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 03/2021 - FAPDF

6. Cargo Coordenador Pedagógico: Mauricio Osorio Gonçalves

Atividade no projeto: Exercer a coordenação pedagógica do projeto; desenvolver e acompanhar a implantação do projeto pedagógico do Retina; elaborar planos de curso de formação inicial e continuada para implantação piloto no Distrito Federal; acompanhar a implantação de cursos de formação inicial e continuada (curso 1 - desenvolvedor de jogos eletrônicos; curso 2 - Empreendedorismo Digital; curso 3 - gestão escolar inovadora) junto à Secretaria de Educação do Estado do Distrito Federal (SEEDF) e à Escola Técnica de Ceilândia (ETC); elaborar proposta pedagógica para curso técnico de nível médio em Design de Jogos Eletrônicos, Empreendedorismo e Inovação; adotar providências para o cumprimento das exigências legais de autorização para as atividades do Retina na ETC; articular com a SEEDF as ações legais e pedagógicas para implantação do Retina; analisar o desenvolvimento dos estudantes ao longo do processo de ensino-aprendizagem; promover práticas pedagógicas inclusivas e com equidade; elaborar documentos com análise contextual e planejamento das estratégias de aprendizagem e avaliação em ambiente virtual de aprendizagem de acordo com a proposta pedagógica do Retina; elaborar relatórios; e exercer outras atribuições pertinentes.

Mini currículo: Mestre em Políticas Públicas pela Universidade Federal do ABC. Possui especialização em Gestão de Projetos Culturais e Organiz. de Eventos pela USP. Graduado em Pedagogia pelo Centro Universitário Fundação Santo André. Possui mais de 8 anos de experiência em coordenação pedagógica e projetos educacionais. Atuou como consultor na UNICEF, Controladoria-Geral da União (CGU), Ministério da Educação e no Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE). Atualmente realiza a Coordenação Educacional na implantação de projeto piloto de cursos técnicos híbridos(ensino médio) em escolas públicas do Distrito Federal, com foco em inovação e tecnologia. Autor de artigos/estudos publicados/apresentados sobre educação e gestão escolar.

Observações:

- Os membros da equipe do projeto poderão ser substituídos durante a execução do projeto, garantindo-se a manutenção dos requisitos apresentados na proposta selecionada no Edital FAPDF nº 04/2019, como a pontuação para a formação acadêmica e experiência profissional, tanto do coordenador técnico quanto do restante do time.
- Serão contratados outros especialistas e profissionais do mercado para apoiar a execução das atividades do projeto.