

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO FINANCEIRA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 31 DE JANEIRO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 24 meses

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 10/2022	
INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO:14/08/24**

BANCO SANTANDER	AGÊNCIA 1318	CONTA CORRENTE	13002240-1	RECEITA DO PERÍODO DA PRESTAÇÃO DE CONTAS: R$	0,00

	NATUREZA DA DESPESA	DATA DA DESPESA	Nº DO DOC	TIPO DO DOC	NOME DO BENEFICIÁRIO, FORNECEDOR OU PRESTADOR DE SERVIÇO	Nº DO DOC NO EXTRATO BANCÁRIO	VALORES EM R$
1	PESSOAL						
1	1.1 Coordenador pedagógico	01/02/2023	jan/23	FOLHA DE PAGTO	ALEXANDER LADEIRA MARTINS	000000	1.466,70
1	1.2 Assessor Pedagógico	01/02/2023	jan/23	FOLHA DE PAGTO	CINTIA MARTINS DOS SANTOS	000000	1.523,58
1	1.3 Tutores	01/02/2023	jan/23	FOLHA DE PAGTO	DAYANE DE OLIVEIRA BARBOSA	000000	866,14
1	1.3 Tutores	01/02/2023	jan/23	FOLHA DE PAGTO	KAUANN OLIVEIRA DIAS	000000	1.231,92
1	1.3 Tutores	01/02/2023	jan/23	FOLHA DE PAGTO	SAMUEL DE SOUZA FREITAS	000000	1.146,18
1	1.3 Tutores	01/02/2023	jan/23	FOLHA DE PAGTO	JOÃO VITOR DE OLIVEIRA FELIX	000000	2.012,26
1	1.1 Coordenador pedagógico	01/02/2023	jan/23	FOLHA DE PAGTO	LUANA MARTINS FERREIRA_PENSÃO ALIMENTÍCIA	174585	423,23
1	1.3 Tutores	01/02/2023	jan/23	FOLHA DE PAGTO	CYNTHIA NOVAES MACHADO COELHO	000000	1.146,18
1	1.3 Tutores	01/02/2023	jan/23	FOLHA DE PAGTO	TATIANE CAVOTI PEREIRA DE SOUZA	000000	1.635,96
2	1.4.1 INSS	17/02/2023	jan/23	DARF	INSS	1.E69.C65.211.19B.FD8	4.636,89
3	1.4.2 FGTS	07/02/2023	jan/23	GRF	FGTS	8.535.D05.421.59A.3F1	1.087,49
4	1.4.3 PIS	24/02/2023	8301	DARF	PIS	0.784.A8D.7F2.2AA.3C0	135,94
5	1.4.4 IRRF		561		IRRF		15,91
6	1.6.1 Vale Transporte	12/01/2023	72863800	RECIBO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	000000	295,40
7	1.6.1 Vale Transporte	27/01/2023	72996837	RECIBO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	000000	1.375,40
8	1.6.1 Vale Transporte	27/01/2023	73000133	RECIBO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	000000	126,60
9	1.6.2 Vale Alimentação	12/01/2023	38173224	ALELO	VA - FUNCIONÁRIOS	000000	168,00
10	1.6.2 Vale Alimentação	27/01/2023	38943026	ALELO	VA - FUNCIONÁRIOS	000000	1.920,00
						TOTAL DAS DESPESAS	**21.213,78**
	2 OPERACIONAL						
11	2.1 Módulo Tecnológico + Programa Educacional	25/01/2023	118	NOTA FISCAL	JOAO L. MENESES COMERCIO DE ELETRONICOS LTDA	000000	41.700,00
12	2.1 Módulo Tecnológico + Programa Educacional	17/01/2023	621	NOTA FISCAL	M.SA SANTOS COMERCIO DE MOVEIS E EQUIPAMENTOS	000000	8.006,00
13	2.1 Módulo Tecnológico + Programa Educacional	11/01/2023	1804	NOTA FISCAL	SANTA LOLA PAPELARIA E PRESENTE	000000	1.500,00
14	2.1 Módulo Tecnológico + Programa Educacional	17/01/2023	5376745	NOTA FISCAL	PAULO CESAR DA SILVA DE OLIVEIRA	000000	5.650,00

2.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	09/01/2023	88615	NOTA FISCAL	KALUNGA	000000	447,40
2.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	09/01/2023	5797823	NOTA FISCAL	ISAAK DAVID RODRIGUES LOMBA	000000	600,00
2.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	23/01/2023	5884422	NOTA FISCAL	REGINALDO CLEBER SILVA	000000	17.625,00
2.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	16/03/2023	5884422	NOTA FISCAL	REGINALDO CLEBER SILVA	PIX ENVIADO	17.625,00
2.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	06/01/2023	156304	NOTA FISCAL	CASAS BAHIA	000000	3.999,00
2.1	**Módulo Tecnológico + Programa Educacional**	**31/01/2023**	**89870**	**NOTA FISCAL**	**KALUNGA S/A**		**14.186,28**
						TOTAL DAS DESPESAS	**111.338,68**
3	DIVERSOS						
3.1	Custeio operacional	09/01/2023	182907	BOLETO	FNT TELECOMUNICAÇÕES	000000	307,96
3.1	Custeio operacional	05/01/2023	1	NOTA FISAL	STUDIO PATY PICKLER LOCAÇOES LTDA	181588	2.450,00
3.1	Custeio operacional	10/01/2023	1	NOTA FISCAL	STUDIO PATY PICKLER LOCAÇOES LTDA	450817	2.450,00
3.1	Custeio operacional	18/01/2023	7	NOTA FISCAL	JORGE LEONARDO ANSELMO	000000	4.000,00
3.1	Custeio operacional	20/01/2023	94	NOTA FISCAL	PAULO DANIEL CORREA	000000	1.010,00
3.1	Custeio operacional	27/01/2023	12669	NOTA FISCAL	HB SIGNS COMUNICAÇÃO VISUAL LTDA	000000	1.200,00
3.1	Custeio operacional	11/01/2023	23519	BOLETO	DNET BRASIL LTDA	000000	171,13
3.1	Custeio operacional	23/01/2023	5927127	NOTA FISCAL	PAULO CESAR DA SILVA DE OLIVEIRA	000000	800,00
3.1	Custeio operacional	25/01/2023	5957888	NOTA FISCAL	PAULO CESAR DA SILVA DE OLIVEIRA	000000	2.640,00
3.1	Custeio operacional	11/01/2023	5033163	NOTA FISCAL	PAULO CESAR DA SILVA DE OLIVEIRA	000000	1.830,00
3.1	Custeio operacional	22/12/2022	5901228	NOTA FISCAL	PAULO CESAR DA SILVA DE OLIVEIRA	000000	3.500,00
3.1	Custeio operacional	20/01/2023	5901228	NOTA FISCAL	PAULO CESAR DA SILVA DE OLIVEIRA	000000	1.000,00
3.1	Custeio operacional	25/01/2023	5978010	NOTA FISCAL	ADRIANO LADEIRA MARTINS	000000	6.576,00
3.1	**Custeio operacional**	**28/02/2023**	**1136**	**NOTA FISCAL**	**GRAPHICSINGN COMUNICAÇÃO VISUAL**	000000	**1.045,00**
3.1	**Custeio operacional**	**12/01/2023**	**148651**	**NOTA FISCAL**	**PAPELARIA MÉXICO**	000000	**248,10**
						TOTAL DAS DESPESAS	**29.228,19**
4	CUSTOS INDIRETOS						
4.1	Serv. Concessionários	25/01/2023	020701	FATURA	LIGHT	000000	280,33
4.1	Serv. Concessionários	25/01/2023	21301	FATURA	LIGHT	000000	149,66
4.2	ALUGUEL DE IMÓVEL	30/01/2023	8121	RECIBO	RIO ANTIGOS IMÓVEIS	000000	5.254,82
4.4	INTERNET	26/01/2023	564624	FATURA	MLS WIRELESS	000000	23,76
4.4	INTERNET	26/01/2023	22373316	FATURA	MLS WIRELESS	000000	83,65
#N/D						**TOTAL DAS DESPESAS**	**5.792,22**
						TOTAL GERAL	**167.572,87**

Porto Alegre/RS, 15 de fevereiro de 2024.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Dados: 2024.02.15 14:25:15 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Dados: 2024.02.15 14:40:38 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

INSTITUTO BESOURO

RELATÓRIO DE DEMONSTRATIVO DA DESPESA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 31 DE JANEIRO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 24 meses					**TERMO DE COLABORAÇÃO: 10/22**	
					INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO: 14/8/24**
BANCO SANTANDER		**AGÊNCIA**	**1318**	**CONTA CORRENTE**	**13002240-1**	
(A) NATUREZA DA DESPESA		**(B) VALOR**	**(C) SALDO DO PERIODO ANTERIOR**	**(D) VALOR RECEBIDO NO PERIODO**	**(E) VALOR UTILIZADO NO PERIODO**	**(F SALDO PARA O PERIODO SEGUINTE**
1) - ITEM DA DESPESA						
1	**Pessoal**	**590.940,00**	**30.580,25**	**0,00**	**11.452,15**	**19.128,10**
1.1	Coordenador pedagógico	193.536,00	10.849,89	0,00	1.889,93	8.959,96
1.2	Assessor Pedagógico	157.332,00	7.458,00	0,00	1.523,58	5.934,42
1.3	Tutores	240.072,00	12.272,36	0,00	8.038,64	4.233,72
1.4	ENCARGOS	**223.375,33**	**7.809,86**	**0,00**	**5.876,23**	**1.933,63**
1.4.1	INSS	170.190,73	5.558,75	0,00	4.636,89	921,86
1.4.2	FGTS	47.275,20	2.020,12	0,00	1.087,49	932,63
1.4.3	PIS	5.909,40	230,99	0,00	135,94	95,05
1.4.4	IRRF	0,00	0,00	0,00	15,91	**-15,91**
1.5	PROVISIONAMENTO	**187.741,63**	**9.346,37**	**0,00**	**0,00**	**9.346,37**
1.5.1	Férias	65.653,43	5.471,12	0,00	0,00	5.471,12
1.5.2	Rescisão	23.637,60	-2.582,48	0,00	0,00	-2.582,48
1.5.3	Aviso Prévio	49.225,30	4.102,11	0,00	0,00	4.102,11
1.5.4	13º salário	49.225,30	2.355,62	0,00	0,00	2.355,62
1.6	BENEFICIOS	**148.579,20**	**2.523,40**	**0,00**	**3.885,40**	**-1.362,00**
1.6.1	Vale Transporte	59.875,20	579,40	0,00	1.797,40	-1.218,00
1.6.2	Vale Alimentação	88.704,00	1.944,00	0,00	2.088,00	-144,00
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
2) - ITEM DA DESPESA						
2	**Operacional**	**2.990.770,37**	**2.209.146,10**	**0,00**	**111.338,68**	**2.097.807,42**
2.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	2.644.774,37	2.181.028,60	0,00	111.338,68	2.069.689,92
2.2	Serviços Gráficos	345.996,00	28.117,50	0,00	0,00	28.117,50
2.2.1	Apostilas	283.500,00	23.625,00	0,00	0,00	23.625,00
2.2.2	Certificados	23.184,00	1.486,50	0,00	0,00	1.486,50
2.2.3	Fichas de inscrição	39.312,00	3.006,00	0,00	0,00	3.006,00
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
3) - ITEM DA DESPESA						
3	**Diversos**	**211.200,00**	**-7.026,38**	**0,00**	**29.228,19**	**-36.254,57**
3.1	Custeio Operacional	211.200,00	-7.026,38	0,00	29.228,19	-36.254,57
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
4) - ITEM DA DESPESA						
4	Custos indiretos (inc. III, art. 46 da Lei	**174.104,26**	**78.554,24**	**0,00**	**5.792,22**	**72.762,02**
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
TOTAL (= 1+ 2+ 3 + 4)		**4.526.710,79**	**2.330.933,84**	**0,00**	**167.572,87**	**2.163.360,97**

Porto Alegre/RS, 15 de fevereiro de 2024.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005

Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Dados: 2024.02.15 14:21:34 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049

Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Dados: 2024.02.15 14:41:31 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 010/2022

RELATÓRIO PARCIAL DE EXECUÇÃO FÍSICA DO OBJETO

Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa

SUMÁRIO

IDENTIFICAÇÃO	3
INTRODUÇÃO	4
OBJETO	5
PÚBLICO ATENDIDO	5
OBJETIVOS	5
DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS	6
DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS	7
DIFICULDADES ENFRENTADAS	8
ATIVIDADES COMPLEMENTARES	8
DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO	8
CONSIDERAÇÕES FINAIS	9

IDENTIFICAÇÃO

Termo de Colaboração: 010/2022

Concedente: Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV-RIO

Objeto da Parceria: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses, bem como a promoção de todas as atividades constantes no Plano de Trabalho (Anexo I) e da Planilha de Custos (Anexo II).

Vigência: 15/08/2022 à 14/08/2023

Valor de repasse: R$ 4.526.710,79 (quatro milhões, quinhentos e vinte seis mil, setecentos e dez mil reais e setenta e nove centavos).

Identificação do Proponente:

Nome da Instituição: Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa CNPJ: 07.105.443/0001-96

Endereço Instituição:

Rua Barão do Triunfo, 419, Sala 602 – Menino Deus - Porto Alegre- RS - CEP 90130-101

Telefones: 21 96786-5815

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.com

Site: https://www.agenciabesouro.com.br/

Responsável pela Instituição Proponente Diretor presidente: Vinícius Mendes Lima

CPF: 008.451.180-05

Endereço: Rua Adriano Pereira da Silva, 290 casa 04 Porto Alegre-RS - CEP: 91740-612 Telefones: 51.9 8136-8742

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.comRepresentante

Representante Legal: Fernanda Carvalho Braga De Sousa

CPF: 155.537.157-41

E-mail: besouro.rj@agenciabesouro.com.br

INTRODUÇÃO

Parceria firmada entre o Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa e a Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV -Rio, por meio do Termo de Colaboração nº 010/2022, promove a inclusão profissional e emancipação de jovens cariocas de 15 a 29 anos, a partir de cursos, oficinas e atividades de capacitação e qualificação profissional voltados a temáticas da tecnologia e indústria 4.0.

O termo indústria 4.0 foi adotado para explicar o surgimento de novas tecnologias no século XXI. A inovação e tecnologia estão muito presentes no novo modelo de indústria que se instaura, causando impacto em diversos setores da economia. O objetivo da implementação da indústria 4.0 é a obtenção de lucro e aumento da competitividade da empresa no mercado de trabalho. Sendo assim, a indústria 4.0 também pode ser conhecida como a quarta revolução industrial.

A parceria deu-se mediante publicação de Edital para ampla concorrência de parceiros, sendo o Instituto Besouro a instituição que teve maior desempenho em relação aos requisitos do edital.

OBJETO

Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses.

PÚBLICO ATENDIDO

A execução do objeto alcançará, de forma direta, jovens cariocas de 15 a 29 anos, preferencialmente em situação de vulnerabilidade social, moradores do território da cidade do Rio de Janeiro. De maneira indireta, a comunidade do entorno das unidades dos Espaços da Juventude serão beneficiadas e a prototipagem de soluções para problemas comunitários poderá ser analisada e implementada de acordo com as práticas de metodologias ativas.

OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Oferecer um Programa Educacional voltado para a capacitação de jovens baseado na temática da indústria 4.0 através dos Espaços da Juventude com vista a ampliar o acesso dos jovens cariocas aos serviços e ações públicas que os apoiem nas suas trajetórias de inclusão, autonomia e participação.

Objetivos Específicos

a) Valorizar a autonomia e protagonismo do jovem;

b) Ofertar formação profissional de tutores voluntários ou profissionais envolvidos em atividades da Secretaria Especial da Juventude Carioca para atuar nos Espaços da Juventude;

c) Criar um Programa Educacional voltado para cursos na área de tecnologia e indústria 4.0;

d) Contribuir para a qualificação e a inserção profissional dos jovens atendidos;

e) Expandir o alcance territorial dos equipamentos da JUV-RIO em áreas de pouca oferta educacional para o público-alvo.

DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS

Meta 1:

1.1 Capacitação de Tutores: Não realizado.

1.2 Capacitação de Jovens: 146

1.2.1 Unidade Estácio:72

1.2.2 Unidade Cidade Deus: 74

Meta 2:

1 Unidade implantada, totalizando 2.

DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS

Após a inauguração da unidade Cidade de Deus, houve uma reunião avaliativa com relação aos próximos locais de implantação, havendo uma alteração dos mesmos por decisão da gestão da JuvRio.

Decidiu-se pelo bairro Vigário Geral começando assim o processo de análise de local, aquisição de material e etc.

<u>Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Estácio</u>

Iniciamos o mês de janeiro com uma semana de formação pedagógica coordenada pelo Coordenador do Espaço da Juventude Estácio Alexander Martins, contando com a participação das duas unidades Estácio e Cidade de Deus. Durante esta semana que se deu entre os dias 02 à 06 de janeiro foram abordados temas como: apresentação entre equipes, planejamento, atividades com temas transversais, produção de relatórios e métodos de avaliação e compromisso, ética e legislação de juventude e comunicação não violenta.

No dia 09 de janeiro demos início ao módulo de IOT - Internet das Coisas com um total de 54 alunos certificados.

Tivemos uma reunião estratégica com as equipes da JuvRio e Instituto Besouro, onde buscando facilitar o atendimento de jovens que trabalham durante o dia foram flexibilizados os horários para aumentar a oportunidade destes fazerem parte dos módulos oferecidos, a partir deste iniciamos com dois módulos Design de Games teve início dia 26 de janeiro e Impressão 3D terá

início 01 de fevereiro, como acordado com a gestão pedagógica os horários foram divididos da seguinte maneira:

Curso	Turmas
Design de Games	Segundas das 08h às 12h
Design de Games	Terças e Quintas às 08h; 10:15; 13:30; 15:45 e 19h
Impressão 3D	Segundas das 13h às 17h
Impressão 3D	Quartas e Sextas às 08h; 10:15; 13:30; 15:45 e 19h

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Cidade de Deus

No dia 05 de janeiro foram abertas as inscrições para o módulo IOT - Programação Móvel.

O Espaço da Juventude da Cidade de Deus foi inaugurado no dia 10 de janeiro com a presença do Prefeito Eduardo Paes, o Secretário Especial da Juventude Salvino Oliveira, a Subprefeita Talita Galhardo, o Deputado Estadual Guilherme Schleder e a Coordenadora Geral Clara Menezes. E também esteve presente a equipe da unidade Estácio Alexander Martins (coordenador do espaço), Cíntia Santos (assessora pedagógica) e Cynthia Novaes (tutora), Após a cerimônia de abertura abrimos as inscrições presencialmente para o módulo IOT.

As aulas do módulo IOT iniciaram no dia 11 de janeiro, Com uma breve apresentação entre equipe e alunos demos início das atividades com o tema “Internet das Coisas”e com bastante dinâmicas, as turmas interagiram bem no primeiro dia, exceto a turma de 15h45 que não participou muito da atividade, por serem mais introspectivos. No dia 13 de janeiro, último dia da aula teórica, os tutores passaram uma dinâmica no Kahoot, onde os alunos reviveram todos os temas passados nas aulas, e todas as turmas reagiram muito bem nas respostas, até pediram para repetir o Quiz e tivemos alunos gabaritando.

Durante as aulas práticas, os tutores mostraram a linguagem de

programação e UX design, onde os alunos iniciaram a produção dos aplicativos, em uma folha cada aluno desenhou o seu layout dando nome e a funcionalidade de seus aplicativos.

O encerramento do módulo se deu nos dias 26 e 30 de janeiro com a presença do Secretário da Juventude Salvino de Oliveira avaliando a apresentação das turmas que criaram um app próprio e o grupo que se melhor se destacasse seriam premiados com uma visita ao Pão de Açúcar. Para avaliar além do Secretário tivemos também o Assessor do Secretário Pedro Albit e a Coordenadora da Associação Semente da Vida Mirian de Andrade. Foram 11 grupos apresentando 11 aplicativos criados pelos alunos e 3 grupos foram escolhidos para a final, e os melhores apps foram da turma das 08h os alunos Rita Francina e Pedro José de Andrade que criaram um aplicativo chamado "Autismo Real", a turma de 15:45 os alunos Bianca de Souza Tamandaré, Lucas Vinícius Oliveira de Souza, Melissa Fernandes Alves e Murilo Vinicius de Souza Tamandaré, que criaram um aplicativo chamado "Walligópolio", aplicativo de plataforma de vendas como um Centro Comercial e a turma de 19h com o grupo dos alunos André Felipe Gonzo dos Santos, Fábio Richard Soares da Cruz e Maycon Alvares Tavares de Carvalho, que criaram o aplicativo chamado "Avante", aplicativo voltado para ajudar pessoas a localizar eventos, pousadas e restaurantes. Depois das apresentações dos apps feitos pelos alunos das 5 turmas do módulo IOT, a bancada de avaliação chegou ao consenso que o aplicativo de Autismo dos integrantes Pedro José de Andrade Nogueira e Rita Francina de Oliveira Rey, foi o melhor app. O módulo de Design de Games teve início no dia 31 de janeiro.

DIFICULDADES ENFRENTADAS

O espaço nos dias 23 e 24 de janeiro teve dificuldades em manter as aulas devido a problemas climáticos ocorrendo queda de energia e instabilidade do local devido a operações policiais. Durante este período a equipe do espaço ficou organizando e atualizando a programação dos próximos dias.

Vale ressaltar que, embora não seja uma dificuldade a troca de locais de instalação das unidades serão feitas de forma gradativa, implicando na não celeridade do atingimento da meta 2, como previsto no plano de trabalho

(primeiro mês).

Tendo em vista a necessidade de cumprimento da meta de capacitação de tutores voluntários a JuvRio realizou um chamamento nas comunidades do entorno dos Espaços, porém a mobilização não teve adesão, pois, os jovens não tinham condições financeiras de arcar com as despesas de passagem, lanches e ida a outros locais. Será feita uma nova tentativa para o próximo mês.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Nos dias 18 e 19 de janeiro tivemos reunião com os gestores Leonardo Amauri gestor tecnológico e Leonardo Barnet gestor pedagógico para organizar o planejamento de 2023 e conhecer a equipe da Cidade de Deus. Dia 18 de janeiro junto com os alunos do espaço e internos do CREAS de Realengo fizemos uma visita ao Centro Cultural Oi Futuro (Musehum - Museu das comunicações e humanidades), apresentando aos jovens o avanço da tecnologia e comunicação agregando conhecimento ao módulo de IOT.

DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO

No dia 16 de janeiro o Espaço da Juventude unidade Estácio ministrou uma oficina de drone com um total de 18 participantes, que tiveram seus certificados entregues no ato da conclusão. Oficina essa registrada pela equipe de comunicação da JUVRIO. Neste mesmo dia, a equipe de comunicação também acompanhou uma aula prática onde os alunos fizeram uso dos óculos de realidade virtual, aplicando os conhecimentos acerca do processo de SIMULAÇÃO.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para elaboração deste Relatório o Instituto Besouro, baseou-se nos parâmetros trazidos pelo Marco Regulatório das Organizações da Sociedade Civil (Lei 13.019/2014, regulamentado pelo Decreto Municipal 42.696/2016 e Resolução CGM Nº 1285 de 23 de fevereiro de 2017), que Consolida as normas de Parcerias Voluntárias no âmbito da Administração Pública Municipal e Institui o Roteiro Orientador para a prestação de contas de recursos concedidos pelo

Município do Rio de Janeiro através de Parcerias Voluntárias, foi desenvolvida com base nos pilares de valorização da autonomia das OSC, transparência na aplicação de recursos públicos e eficiência das políticas públicas.

Com o MROSC, o modelo passou a ser prioritário para o controle de resultados. É o que se extrai do art. 2º, inciso XIV, do MROSC, que considera a prestação de contas "o procedimento em que se analisa e se avalia a execução da parceria, pelo qual seja possível verificar o cumprimento do objeto da parceria e o alcance das metas e dos resultados previstos". Não se trata, pois, de mecanismo que tem por finalidade precípua o controle de despesas, mas sim a verificação dos resultados realmente alcançados pela parceria.

A elaboração deste relatório também pode ser considerada como a realização do monitoramento e avaliação do projeto, o que permite detectar falhas na implementação e possíveis ameaças à qualidade dos resultados a tempo de reagir oportunamente, bem como reúne informações a respeito da parceria para posterior avaliação.

O monitoramento pressupõe a ideia de continuidade, ou seja, é uma verificação do andamento da parceria ao mesmo tempo em que ela é executada. Desse modo, fica evidente o aspecto saneador de tais atividades de acompanhamento, e é crucial que a Convenente tenha as seguintes atitudes e preocupações:

- compreender claramente a delimitação e a sequência de objetivos, metas e resultados esperados da parceria;
- estabelecer processo de monitoramento por meio de diálogo e aprendizado constante;
- saber avaliar a relevância do contexto e compreender eventuais problemas sinalizados pela equipe ou identificados em suas atividades de acompanhamento, buscando soluções corretivas que beneficiem a execução do objeto;
- ter capacidade de contribuir para melhoria ou correção de possíveis dificuldades ou desvios na execução das parcerias.

Alexander Ladeira Martins

Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa

Documento assinado digitalmente
gov.br ALEXANDER LADEIRA MARTINS
Data: 11/07/2023 18:50:29-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Coordenador do projeto

Vinícius Mendes Lima

Diretor presidente

ANEXOS

ANEXO 1 – RELATÓRIO AVALIATIVO, FREQUÊNCIA E RELATÓRIO FOTOGRÁFICO_Indústria Avançada.docx (1).pdf

Relatório Avaliativo

Curso: IOT / Programação Móvel **Turma**: 08:00h - **Tutor**: Samuel Souza

No que respeita a parte pedagógica, os educandos mostraram-se presentes e motivados, demonstrando em geral engajados com o conteúdo aplicado neste módulo. Os alunos apresentaram um comportamento de troca entre-si, sendo o entrosamento um ponto forte nas atividades em grupo, tornando-se assim aulas mais dinâmicas havendo interação com a turma em sua totalidade. E alguns alunos com conhecimento prévio veio a ser tornar um ponto positivo nas atividades, ao auxiliar os que mais apresentaram dificuldade com os equipamentos do Espaço, conteúdo da aula e o desenvolvimento do aplicativo, ou seja, o projeto final.

Pontuando que toda a turma teve um bom desempenho e alguns dos educandos se destacaram-se pela desenvoltura nas aulas: Giovana Rodrigues da Silva, Rita Francina de Oliveira Rey e Pedro José Rosa de Souza, tanto no ponto criativo e construtivo das aulas, os alunos mostraram um desempenho acima do proposto acerca do aplicativo.

O momento da turma foi na apresentação do projeto final realizado no dia 26/01/2023 para a bancada composta pelos Salvino Oliveira (secretário da Juventude), a coordenadora do projeto da ASVI Mírian de Andrade da CDD e Pedro Albit formado em Relações Internacionais pela UFRJ, ao defender seus respectivos projetos, os alunos pontuaram para que finalidade o app é desenvolvido, qual o grupo ele é destinado, o aporte financeiro a ser feito, a logística aplicada nos serviços prestados, funcionalidades e o algo a mais que é oferecido para o usuário. Sendo esses pontos citados como métrica de avaliação, os avaliadores posteriormente puderam selecionar o grupo vencedor das turmas de 08h e 10:30h respectivamente.

Ao final das 11 apresentações, os avaliadores já acordados pelo grupo vencedor, anunciou que a equipe composta por Rita Francina e Pedro José foram os vencedores entre as turmas de 08h e 10:30h, seus respectivos aplicativos, intitulado de “Autismo Real”, foi desenvolvido para acessibilidade de pessoas com graus de autismo contendo acesso informacional, onde também qualquer usuário possa ter acesso ao conteúdo desde orientações alimentares, sintomas, orientações médicas, marcar acompanhamento clínico e toda a usabilidade do software, foram cativante para os avaliadores.

Frequência:

Curso: IOT - Internet da Coisas
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 08:00 às 10:15H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe															
	Nome	**Janeiro**													
		11	**12**	**13**	**16**	**17**	**18**	**19**	**23**	**24**	**25**	**26**	**Aulas**	**Presenças**	**Frequência**
1	Alexandre Mendes Teixeira Ramos	P	P	F	F	P	P	F	F		P	P	10	6	60%
2	Ana Angélica Almeida da Silva	F	F	P	P	P	P	F	P		Just.	P	10	6	60%
3	Ana Clara do Nascimento Pereira	P	P	P	P	F	P	P	F		P	P	10	8	80%
4	Ana Jullia da Silva Almeida	F	P	F	P	F	F	F	F		F	F	10	2	20%
5	Ana Leticia Souza da Costa	P	P	P	P	P	P	F	P		P	P	10	9	90%
6	André Lucas Santos Ribeiro	P	F	F	F	F	F	F	F		F	F	10	1	10%
7	Daiane nonata de sousa	F	F	F	F	F	F	F	F		F	F	10	0	0%
8	Erika de Sousa Ribeiro	P	F	F	F	F	F	F	F		F	F	10	1	10%
9	Geovana Rodrigues da Silva	P	P	P	P	P	P	P	P		P	P	10	10	100%
10	Giselle Oliveira de Assis	F	F	F	F	F	F	F	F		F	F	10	0	0%
11	Irwin Victor otaviano de Melo	F	F	F	F	F	F	F	F		F	F	10	0	0%
12	João Guilherme Cardoso de Souza	P	P	P	F	P	P	P	P		P	P	10	9	90%
13	Kauã André da Silva Costa	P	P	P	P	P	P	P	P		P	P	10	10	100%
14	Kauã Linch Venancio de Moraes	P	P	P	P	P	P	P	P		Just.	P	10	9	90%
15	Kayo César Oliveira dos Santos	P	P	P	P	P	P	P	P		P	P	10	10	100%
16	Larissa Vitória da Silva Rosário	P	F	F	F	F	F	F	F		F	F	10	1	10%
17	Maria Eduarda Costa da Silva	P	P	P	P	P	P	P	P		P	P	10	10	100%
18	Matheus Marques de Andrade	P	P	P	P	F	P	P	P		P	P	10	9	90%
19	Mylena da Silva Barros	F	F	F	F	F	F	F	F		F	F	10	0	0%
20	Nicolly Oliveira Miranda Vieira	F	F	F	F	F	F	F	F		F	F	10	0	0%
21	Pedro José de Andrade Nogueira	P	P	P	P	P	P	P	P		Just.	P	10	9	90%
22	Pedro Leonardo Villela Tavares	P	P	F	P	P	P	P	P		P	P	10	9	90%

23	Ricardo de Souza da Silva Cordeiro	P	P	P	P	P	P	P	P		P	P	10	10	100%
24	Rita Francina de Oliveira Rey	P	P	P	P	P	P	P	P		Just.	P	10	9	90%
25	Uelton Felinto Boaventura	P	P	P	P	P	P	P	P		P	P	10	10	100%
26	Vitória Aguiar Sanatana	P	P	P	P	P	P	P	P		P	P	10	10	100%
27	Wendell Rodrigues Bezerra	P	P	P	P	P	P	P	F		P	P	10	9	90%
28													10	0	0%
29													10	0	0%
30													10	0	0%
31															
32															
33															
	Média Frequência da turma														**56%**

OBS: 24.01 - Operação policial. / "**Just.**" alunos que comunicou sobre a falta.

Relatório Fotográfico

Curso: IOT / Programação Móvel **Turma**: 08:00h - **Tutor**: Samuel Souza

Registro da 1º aula.



Registro da 2º aula.



Registro da 3º aula. (Desenvolvendo a interface do aplicativo).



Registro da 4º aula. (Desenvolvimento do aplicativo).



Registro da 5º aula. (Desenvolvimento do aplicativo).



Registro da 6º aula. (Desenvolvimento do aplicativo).



Apresentação de um dos grupos(aplicativo).



Apresentação de um dos grupos(aplicativo).



Apresentação de um dos grupos(aplicativo).



Bancada avaliando os projetos (aplicativos).



Bancada decidindo o grupo vencedor



Bancada com o grupo vencedor “Autismo Real” entre as turmas de 08h e 10:30h.



foto das turmas 08h e 10:30



Relatório Avaliativo

Curso: IOT / Programação Móvel **Turma**: 10:30h - **Tutor**: Samuel Souza

No que respeita a parte pedagógica, os educandos mostraram-se presentes e motivados, demonstrando em geral engajados com o conteúdo aplicado neste módulo. Os alunos apresentaram um comportamento de troca entre-si, sendo o entrosamento um ponto forte nas atividades em grupo, tornando-se assim aulas mais dinâmicas havendo interação com a turma em sua totalidade. E alguns alunos com conhecimento prévio veio a se tornar um ponto positivo nas atividades, ao auxiliar os que mais apresentaram dificuldade com os equipamentos do Espaço, conteúdo da aula e o desenvolvimento do aplicativo, ou seja, o projeto final.

Pontuando que toda a turma teve um bom desempenho e alguns dos educandos se destacaram-se pela desenvoltura nas aulas: Cosme Cesar da Silva Junior, Leticia Marcely da Silva Gonçalves e Luíz Gustavo Medeiros da Silva Camargo, tanto no ponto criativo e construtivo das aulas, os alunos mostraram um desempenho acima do proposto acerca do aplicativo.

O momento da turma foi na apresentação do projeto final realizado no dia 26/01/2023 para a bancada composta pelos Salvino Oliveira (secretário da Juventude), a coordenadora do projeto da ASVI Mírian de Andrade da CDD e Pedro

Albit formado em Relações Internacionais pela UFRJ, ao defender seus respectivos projetos, os alunos pontuaram para que finalidade o app é desenvolvido, qual o grupo ele é destinado, o aporte financeiro a ser feito, a logística aplicada nos serviços prestados, funcionalidades e o algo a mais que é oferecido para o usuário. Sendo esses pontos citados como métrica de avaliação, os avaliadores posteriormente puderam selecionar o grupo vencedor das turmas de 08h e 10:30h respectivamente.

Ao final das 11 apresentações, os avaliadores já acordados pelo grupo vencedor, anunciou que a equipe composta por Rita Francina e Pedro José foram os vencedores entre as turmas de 08h e 10:30h, seus respectivos aplicativos, intitulado de “Autismo Real”, foi desenvolvido para acessibilidade de pessoas com graus de autismo contendo acesso informacional, onde também qualquer usuário possa ter acesso ao conteúdo desde orientações alimentares, sintomas, orientações médicas, marcar acompanhamento clínico e toda a usabilidade do software, foram cativante para os avaliadores.

Curso: IOT - Internet da Coisas
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 10:30 às 12:30H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

	Nome	**Janeiro**													
		11	**12**	**13**	**16**	**17**	**18**	**19**	**23**	**24**	**25**	**26**	**Aulas**	**Presenças**	**Frequência**
1	Andrey Raphael Dourado de Souza	P	P	P	F	F	F	F	F		F	F	10	3	30%
2	Breno Henrique Bernabé de Arruda	P	P	P	P	F	P	F	F		Just.	Just.	10	5	50%
3	Cosme Cesar da Silva Junior	P	P	P	P	P	P	P	P		P	P	10	10	100%
4	Edhiene de Sant'ana	P	P	F	D	D	D	D	D		D	D	10	2	20%
5	Iarlen Wesly Matos Cunha	P	P	P	P	P	P	P	P		P	P	10	10	100%

6	João Lucas e Silva de Souza	P	P	F	F	F	F	F	F		F	F	10	2	20%
7	Khauê Luiz Malaquias Costa da Silva	P	P	F	F	F	F	F	F		F	F	10	2	20%
8	Leticia Marcely da Silva Gonçalves	P	P	P	P	P	P	P	P		P	P	10	10	100%
9	Lorrany Rosário Pereira Lima	P	P	F	F	F	F	F	F		F	F	10	2	20%
10	Luíz Gustavo Medeiros da Silva Camargo	P	P	P	P	P	P	P	P		P	P	10	10	100%
11	Marcelo Pereira Feijó	F	F	F	F	F	F	F	F		F	F	10	0	0%
12	Pedro José Rosa de Souza	F	P	P	P	P	P	P	P		P	P	10	9	90%
13	Ramirez Carvalho Delphino Peixoto	P	F	F	F	F	F	F	F		F	F	10	1	10%
14	Ray Lopes Valadão	P	P	F	P	P	P	P	P		P	P	10	9	90%
15	Romulo de Oliveira Sabino da Silva	P	P	P	P	P	F	P	F		P	P	10	8	80%
16	Victor Hugo Araujo Moreira	P	P	F	F	F	F	F	F		F	F	10	2	20%
17	Vitória da conceição de souza	F	F	F	F	F	F	F	F		F	F	10	0	0%
18	Vitória de Oliveira da Silva	F	F	F	F	F	F	F	F		F	F	10	0	0%
19	Vitória Villela dos Santos	P	P	F	F	F	P	F	P		P	P	10	6	60%
20	Alexandre Cavalcanti dos Santos	F	F	F	F	F	F	F	F		F	F	10	0	0%
21	Julia Beatriz de Souza Rodrigues	F	F	F	F	F	F	F	F		F	F	10	0	0%
	Média Frequência da turma														**43%**

OBS: 24.01 - Operação policial. / "**Just.**" alunos que comunicou sobre a falta.

Relatório Fotográfico

Curso: IOT / Programação Móvel **Turma**: 10:30h - **Tutor**: Samuel Souza

Registro da 1º aula.



Registro da 2° aula



Registro da 3° aula



Registro da 4º aula. (Desenvolvimento do aplicativo).





Desenvolvendo o Design do Aplicativo









Apresentação do projeto (Aplicativo).





Bancada avaliando os projetos (aplicativos).



Bancada decidindo o grupo vencedor



foto das turmas 08h e 10:30



Relatório Avaliativo

Curso: IOT / Programação Móvel **Turma**: 13:30h - **Tutores**: Samuel Freitas e Kauann Dias.

No que respeita à parte pedagógica, os alunos presentes mostraram-se motivados e empenhados com a temática, em geral engajados neste módulo. Os educandos apresentaram um comportamento de troca entre-si, sendo o entrosamento um ponto forte nas atividades em grupo, tornando-se assim aulas mais dinâmicas havendo interação com a turma em sua totalidade. E alguns alunos com conhecimento prévio veio a se tornar um ponto positivo nas atividades, ao auxiliar os que mais apresentaram dificuldade com os equipamentos do Espaço, conteúdo da aula e o desenvolvimento do aplicativo, ou seja, o projeto final.

Pontuando que nesta turma, todos eles se destacaram nas aulas, de fato foi uma turma bem produtiva e criativa. Destacando os: Kayte Martins e Samara Rodrigues, como os mais participativos das aulas, com um desempenho acima da média, dando suporte nas aulas e ajudando os demais colegas.

O momento da turma foi na apresentação do projeto final realizado no dia 30/01/2023 para a bancada composta pelos João Felix e pelo nosso Coordenador Nathan, ao defender seus respectivos projetos, os alunos pontuaram para que finalidade o app é desenvolvido, qual o grupo ele é destinado, o aporte financeiro a ser feito, a logística aplicada nos serviços prestados, funcionalidades e o algo a mais que é oferecido para o usuário.Sendo esses pontos citados como métrica de avaliação, os avaliadores posteriormente puderam selecionar o grupo vencedor das turmas de 13:30h e 15:45h respectivamente.

Ao final das 6 apresentações, os avaliadores já acordados pelo grupo vencedor, anunciou que a equipe composta por Lucas Vinícius, Murilo Vinícius, Melissa Fernandes e Bianca de Souza, foram os vencedores entre as turmas de 13:30h e 15:45h, seus respectivos aplicativos, intitulado de “Walligopólio" foi desenvolvido para Dropshipping, onde agrega desde vendas online à filmes, Comidas Fitness, Açaiteria e músicas. Sendo acessível para todas as plataformas, sendo cativante para os avaliadores.

Curso: IOT - Internet da Coisas
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 13:30 às 15:30H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe																	
	Nome	Janeiro															
		11	12	13	16	17	18	19	23	24	25	26	30	Aulas	Presenças	Frequência
1	Alice Victoria Ferreira da Silva	P	P	P	P	P	F	P	P		Just.		P	10	8	80%
2	Ana Beatriz Moura Peçanha	P	P	P	P	P	P	P	P		Just.		P	10	9	90%
3	Bianca Cristina Rodrigues de Souza	P	P	P	P	P	P	P	P		P		P	10	10	100%
4	Bruna Karla Pereira da Silva	P	P	P	P	P	P	P	P		P		P	10	10	100%
5	Caike dos Santos Araujo	P	P	P	P	P	P	P	P		Just.		P	10	9	90%
6	Kayte Martins Peixoto dos Santos	P	P	P	F	F	P	F	F		P		P	10	6	60%
7	Kenia Lima da Silva	P	F	F	P	F	F	F	F		F		F	10	2	20%
8	Kethley Nicolle Nascimento Mathias	F	F	F	F	F	F	F	F		F		F	10	0	0%
9	Lara Leandra Pereira Lopes Bento	P	P	P	P	F	P	P	P		P		P	10	9	90%
10	Larissa Cristina de Oliveira Bento	F	F	F	F	F	F	F	F		F		F	10	0	0%
11	Lucas Rodrigues de Souza	P	P	P	P	P	P	P	P		P		P	10	10	100%
12	Lucas Santana da Silva Figueiredo	P	P	P	P	P	P	P	P		P		P	10	10	100%
13	Luciano Costa de Brito	P	F	F	P	P	P	P	P		P		F	10	7	70%
14	Marlon Mariano Gonçalves	P	F	F	F	F	F	F	F		F		F	10	1	10%
15	Matheus Saint Clair Muniz	P	P	P	P	P	P	F	P		P		P	10	9	90%
16	Rita de Cássia dos Santos Oliveira	F	F	F	F	F	F	F	F		F		F	10	0	0%
17	Rodrigo Neves da Silva	P	F	D	D	D	D	D	D		D		D	10	1	10%
18	Ryan Cassilhas Teixeira	P	P	P	P	P	P	P	P		Just.		P	10	9	90%
19	Samara Rodrigues de Lima	P	P	F	P	P	P	P	P		P		P	10	9	90%

20	Victor Hugo Silva de Carvalho	P	P	P	P	P	P	P	P		Just.		P	10	9	90%
21	Victoria Goulart pereira dos Santos	F	F	F	F	F	F	F	F		F		F	10	0	0%
22	Vinicius Alves Menezes Costa	F	F	F	F	F	F	F	F		F		F	10	0	0%
23	Vitor Alexandre Conrado da Silva	P	F	F	P	P	P	P	P		Just.		F	10	6	60%
24	Vitória Salomé de Jesus de Almeida	P	P	P	P	P	P	P	F		P		P	10	9	90%
25	Andreza da Silva Guimarães	F	F	F	F	F	F	F	F		F		F	10	0	0%
26	Ayla rocha da silva	F	F	F	F	F	F	F	F		F		F	10	0	0%
	Média Frequência da turma															**55%**

OBS: 24.01 - Operação policial. / 26.01 Operação policial.



Registro da 1º Aula.



Registro da 2º Aula.



Registro da 1º Atividade em Duplas.



Registro da 1º Aula desenvolvendo o Layout do seu próprio Aplicativo.



Registro da 2º Aula em Grupo Desenvolvendo o Aplicativo para a Apresentação Final.



Registro do ensaio final visando a Apresentação Final.



Registro das Apresentações.



Nossos Jurados decidindo o Melhor Aplicativo.



Registro do Grupo Campeão com o Aplicativo: “Walligopólio” entre os Horários: 13:30h/15:45h.



Registro da Foto em Grupo entre os Horários: 13:30h/15:45h.

Relatório Avaliativo

Curso: IOT / Programação Móvel **Turma**: 15:45h - **Tutor**: Kauann O Dias.

No que respeita à parte pedagógica, os alunos presentes mostraram-se motivados e empenhados com a temática, em geral engajados neste módulo. Os educandos apresentaram um comportamento de troca entre-si, sendo o entrosamento um ponto forte nas atividades em grupo, tornando-se assim aulas mais dinâmicas havendo interação com a turma em sua totalidade. E alguns alunos com conhecimento prévio veio a se tornar um ponto positivo nas atividades, ao auxiliar os que mais apresentaram dificuldade com os equipamentos do Espaço, conteúdo da aula e o desenvolvimento do aplicativo, ou seja, o projeto final.

Pontuando que nesta turma, todos eles se destacaram nas aulas, de fato foi uma turma bem produtiva e criativa. Destacando os: Lucas Vinícius, Melissa e Murilo, como os mais participativos das aulas, com um desempenho acima da média, dando suporte nas aulas e ajudando os demais colegas.

O momento da turma foi na apresentação do projeto final realizado no dia 30/01/2023 para a bancada composta pelos João Felix e pelo nosso Coordenador Nathan, ao defender seus respectivos projetos, os alunos pontuaram para que finalidade o app é desenvolvido, qual o grupo ele é destinado, o aporte financeiro a ser feito, a logística aplicada nos serviços prestados, funcionalidades e o algo a mais que é oferecido para o usuário.Sendo esses pontos citados como métrica de avaliação, os avaliadores posteriormente puderam selecionar o grupo vencedor das turmas de 13:30h e 15:45h respectivamente.

Ao final das 6 apresentações, os avaliadores já acordados pelo grupo vencedor, anunciou que a equipe composta por Lucas Vinícius, Murilo Vinícius, Melissa Fernandes e Bianca de Souza, foram os vencedores entre as turmas de 13:30h e 15:45h, seus respectivos aplicativos, intitulado de “Walligopólio" foi desenvolvido para Dropshipping, onde agrega desde vendas online à filmes, Comidas Fitness, Açaiteria e músicas. Sendo acessível para todas as plataformas, sendo cativante para os avaliadores.

Curso: IOT - Internet da Coisas
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 15:45 às 18:00H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe																	
	Nome	Janeiro															
		11	12	13	16	17	18	19	23	24	25	26	30	Aulas	Presenças	Frequência
1	Ana Beatris Lourdes Santana de Souza	P	P	P	P	F	P	P		P	P		P	10	9	90%
2	Bianca de Souza Tamandaré	P	P	P	P	F	P	P		P	Just.		P	10	8	80%
3	Caio dias de azevedo	F	F	F	F	F	F	F		F	F		F	10	0	0%
4	Camila de Souza lins	F	F	F	F	F	F	F		F	F		F	10	0	0%
5	Emilly Machado de Andrade	P	P	P	P	P	P	P		P	Just.		P	10	9	90%
6	Everson Willian de Souza Braz Mendes	P	P	P	F	P	P	P		Just.	P		F	10	7	70%
7	Isabelly Vitória de Jesus Gomes	P	P	P	F	P	P	P		Just.	Just.		F	10	6	60%
8	karen da silva nunes	F	F	F	F	F	F	F		F	F		F	10	0	0%
9	Leonardo Marinho da Silva	F	P	P	F	F	F	F		F	F		F	10	2	20%
10	Letycia Ramalho Ignacio Corrêa	F	F	F	F	F	F	F		F	F		F	10	0	0%
11	Levi Ricardo Conceição Silva	P	P	P	P	P	P	P		P	P		F	10	9	90%
12	Lucas Vinícius Oliveira de Souza	P	P	P	P	P	P	P		Just.	Just.		P	10	8	80%
13	Marcos Vinícius da Conceição Alves	P	F	P	F	F	F	F		F	F		F	10	2	20%
14	Maria Eduarda Coelho Ferreira	P	P	P	F	F	P	P		P	Just.		F	10	6	60%
15	Melissa Fernandes Alves	P	P	P	P	P	P	P		P	P		P	10	10	100%
16	Monique Teles Pereira	P	P	P	F	P	P	P		P	P		F	10	8	80%
17	Murilo Vinicius de Souza Tamandaré	P	P	P	P	P	P	P		P	P		P	10	10	100%
18	Pedro Gomes Sena da Silva	P	P	P	F	F	F	F		Just.	Just.		F	10	3	30%
19	Pedro Henrique Nascimento dos Santos	P	P	P	F	P	P	P		P	P		F	10	8	80%
20	Rubens Marlon de Oliveira Ribeiro	P	P	F	P	P	P	P		P	P		F	10	8	80%

21	Sara Vitória Soares da Silva de Moraes	P	P	P	P	F	P	P		P	P		P	10	9	90%
22	Tiago Alves Pains	P	P	P	P	P	P	P		P	Just.		P	10	9	90%
23	Victoria de Andrade Fernandes	P	F	F	F	F	F	F		F	F		F	10	1	10%
24	Ana Carolina Batista Silva	F	F	F	F	F	F	F		F	F		F	10	0	0%
25	Leonardo Douglas dos Santos	F	F	F	F	F	F	F		F	F		F	10	0	0%
26	Rita Emily Rodrigues da cruz	F	F	F	F	F	F	F		F	F		F	10	0	0%
	Média Frequência da turma															**51%**

OBS - 23/01 Forte temporal e sem acesso a internet. / 26.01 Operação policial.



Registro da 1º Aula.



Registro da 2º Aula.



Registro da 1º Atividade em Duplas.



Registro da 1º Aula desenvolvendo o Layout do seu próprio Aplicativo.



Registro da 1º Aula em Grupo Desenvolvendo o Aplicativo para a Apresentação Final.



Registro do ensaio final visando a Apresentação Final.



Registro das Apresentações.



Nossos Jurados decidindo o Melhor Aplicativo.



Registro do Grupo Campeão com o Aplicativo: “Walligopólio” entre os Horários: 13:30h/15:45h.



Registro da Foto em Grupo entre os Horários: 13:30h/15:45h.

Relatório Avaliativo

Curso: IOT / Programação Móvel **Turma**: 19:00h - **Tutor**: Kauann O Dias.

No que respeita à parte pedagógica, os alunos presentes mostraram-se motivados e empenhados com a temática, em geral engajados neste módulo. Os educandos apresentaram um comportamento de troca entre-si, sendo o entrosamento um ponto forte nas atividades em grupo, tornando-se assim aulas mais dinâmicas havendo interação com a turma em sua totalidade. E alguns alunos com conhecimento prévio veio a se tornar um ponto positivo nas atividades, ao auxiliar os que mais apresentaram dificuldade com os equipamentos do Espaço, conteúdo da aula e o desenvolvimento do aplicativo, ou seja, o projeto final.

Pontuando que nesta turma, todos eles se destacaram nas aulas, de fato foi uma turma bem produtiva e criativa. Destacando os: André Gonzo, Gabriel Gonzo, Dyanna e Jade Gonzo, como os mais participativos das aulas, com um desempenho acima da média, dando suporte nas aulas, nas atividades e ajudando os demais colegas.

O momento da turma foi na apresentação do projeto final realizado no dia 30/01/2023 para a bancada composta pelos pelo nosso Coordenador João Felix e pelo Nathan Borges, ao defender seus respectivos projetos, os alunos pontuaram para que finalidade o app é desenvolvido, qual o grupo ele é destinado, o aporte financeiro a ser feito, a logística aplicada nos serviços prestados, funcionalidades e o algo a mais que é oferecido para o usuário. Sendo esses pontos citados como métrica de avaliação, os avaliadores posteriormente puderam selecionar o grupo vencedor da turma de 19:00h, respectivamente.

Ao final das 4 apresentações, os avaliadores já acordados pelo grupo vencedor, anunciou que a equipe composta por André Gonzo, Maycon Alves e Fábio Richard, foram os vencedores da turma de 19:00h, seu respectivo aplicativo, intitulado de “Avante" foi Um aplicativo que ajuda as pessoas à localizar diversos eventos, pousadas e restaurantes, até mesmo números de todos os pronto socorro. Sendo acessível para todas as plataformas e sendo cativante para os avaliadores

Curso: IOT - Internet da Coisas
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 19:00 às 21:00H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe																	
	Nome	Janeiro											Aulas	Presenças	Frequência
		11	12	13	16	17	18	19	23	24	25	26	30			
1	André Felipe Gonzo dos Santos	P	P	P	P	P	P	P		Just.	P		P	10	9	90%
2	Andreza calixto da silva	F	F	F	F	F	F	F		F	F		F	10	0	0%
3	Bruno José Barros de Castro	P	P	P	P	P	P	P		P	P		P	10	10	100%
4	Dyanna Aparecida Menezes Peixoto	P	P	P	P	F	P	P		Just.	P		P	10	8	80%
5	Fábio Richard soares da cruz	P	P	P	P	P	P	P		P	P		P	10	10	100%
6	Gabriel Bezerra Mendes	P	F	F	F	F	F	F		F	F		F	10	1	10%
7	Gabriel Gonzo dos Santos	P	P	P	P	P	P	P		Just.	P		P	10	9	90%
8	Gabriel Lima dos santos Batista	P	P	F	P	P	P	P		P	P		P	10	9	90%
9	Gabriel Max verdino Freitas	P	P	F	F	F	F	F		F	F		F	10	2	20%
10	Gutyanne dos Santos Coelho	P	F	F	P	F	P	P		P	P		P	10	7	70%
11	Hudson Júnior Andrade da Conceição	P	P	F	P	P	P	P		Just.	Just.		F	10	6	60%
12	Jade Gonzo dos Santos	P	P	P	P	P	F	P		Just.	P		P	10	8	80%
13	Jairo de Andrade Carvalho	P	F	F	F	F	F	F		F	F		F	10	1	10%
14	Jeferson Thauan Barros da Costa	P	P	P	P	P	P	P		P	P		P	10	10	100%
15	Lauanny Ramalho Corrêa	F	F	F	F	F	F	F		F	F		F	10	0	0%
16	Lucas Silva Magalhes Pimentel	P	F	F	F	F	F	F		F	F		F	10	1	10%
17	Luiz Felipe Evaristo dos santos	F	P	P	F	F	F	F		F	F		F	10	2	20%
18	Maria Eduarda Dos Santos Souza	P	P	F	P	P	P	F		P	P		P	10	8	80%
19	Rafael dos Santos Martins	P	P	P	F	F	F	F		D	D		D	10	3	30%

20	Sara Maria Marques Ferreira	P	P	P	P	P	P	F		Just.	P		P	10	8	80%
21	Bruno Gomes Mello	F	F	F	F	F	F	F		F	F		F	10	0	0%
22	Rebeca Hora Reges	P	P	P	P	F	P	P		Just.	P		P	10	8	80%
23	Jessica Gonçalves da Silva Delfino	P	P	P	P	P	P	P		P	P		P	10	10	100%
24	Maycon Alvares Tavares de Carvalho	P	P	P	P	P	P	P		P	P		P	10	10	100%
	Média Frequência da turma														**58%**

OBS - 23/01 Forte temporal e sem acesso a internet. / 26.01 Operação policial.



Registro da 1º Aula.



Registro da 2º Aula.



Registro da 1º Atividade em duplas.

.



Registro da 1º Aula em Grupo Desenvolvendo o Aplicativo para a Apresentação Final.



Registro da 2º Aula em Grupo Desenvolvendo o Aplicativo para a Apresentação Final.



Registro dos últimos retoques visando a Apresentação Final.



Registro das Apresentações.



Nossos Jurados decidindo o Melhor Aplicativo.



Registro do Grupo Campeão com o Aplicativo: “Avante” do Horário das 19:00h.



Registro da Foto em Grupo.

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO FINANCEIRA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 28 DE FEVEREIRO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 24 meses

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 10/2022	
INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO:14/08/24**

BANCO SANTANDER	AGÊNCIA 1318	CONTA CORRENTE	13002240-1	RECEITA DO PERÍODO DA PRESTAÇÃO DE CONTAS: R$	0,00

	NATUREZA DA DESPESA	DATA DA DESPESA	Nº DO DOC	TIPO DO DOC	NOME DO BENEFICIÁRIO, FORNECEDOR OU PRESTADOR DE SERVIÇO	Nº DO DOC NO EXTRATO BANCÁRIO	VALORES EM R$
1	PESSOAL						
1	1.1 Coordenador pedagógico	01/03/2023	fev/23	FOLHA DE PAGTO	ALEXANDER LADEIRA MARTINS		1.466,70
1	1.3 Tutores	01/03/2023	fev/23	FOLHA DE PAGTO	CYNTHIA NOVAES MACHADO COELHO		1.146,18
1	1.3 Tutores	01/03/2023	fev/23	FOLHA DE PAGTO	SAMUEL DE SOUZA FREITAS		1.146,18
1	1.2 Assessor Pedagógico	01/03/2023	fev/23	FOLHA DE PAGTO	TATIANE CAVOTI PEREIRA DE SOUZA		1.635,96
1	1.3 Tutores	01/03/2023	fev/23	FOLHA DE PAGTO	KAUANN OLIVEIRA DIAS		1.231,92
1	1.1 Coordenador pedagógico	01/03/2023	fev/23	FOLHA DE PAGTO	JOÃO VITOR DE OLIVEIRA FELIX		2.012,26
1	1.3 Tutores	01/03/2023	fev/23	FOLHA DE PAGTO	DAYANE DE OLIVEIRA BARBOSA		1.206,00
1	1.1 Coordenador pedagógico	01/03/2023	fev/23	FOLHA DE PAGTO	DEBORA BARRETO DA SILVA		922,83
1	1.2 Assessor Pedagógico	01/03/2023	fev/23	FOLHA DE PAGTO	MARCOS VINICIUS ABREU ROSA		748,58
1	1.2 Assessor Pedagógico	01/03/2023	fev/23	FOLHA DE PAGTO	GABRIEL LINHARES DE SOUZA		808,52
1	1.1 Coordenador pedagógico	01/03/2023	fev/23	FOLHA DE PAGTO	LUANA MARTINS FERREIRA_PENSÃO ALIMENTÍCIA		423,23
2	1.4.1 INSS	21/03/2023	fev/23	DARF	INSS		5.412,27
3	1.4.2 FGTS	07/03/2023	fev/23	GRF	FGTS		1.201,80
4	1.4.3 PIS	24/03/2023	8301	DARF	PIS		158,03
5	1.4.4 IRRF	17/02/2023	0561	DARF	IRRF		15,91
6	1.6.1 Vale Transporte	22/02/2023	73147567	RECIBO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	000000	172,00
7	1.6.1 Vale Transporte	24/02/2023	73177871	RECIBO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	000000	395,60
8	1.6.1 Vale Transporte	22/02/2023	73147602	RECIBO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	000000	172,00
9	1.6.1 Vale Transporte	24/02/2023	73178487	RECIBO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	000000	1.738,80
10	1.6.2 Vale Alimentação	24/02/2023	38606184	ALELO	VA - FUNCIONÁRIOS	000000	2.760,00
11	1.6.2 Vale Alimentação	22/02/2023	38556951	ALELO	VA - FUNCIONÁRIOS	000000	360,00
12	1.5.2 Rescisão	16/02/2023	fev/23	TRCT	CINTIA MARTINS DOS SANTOS		5.623,48
13	1.5.2 Rescisão	17/02/2023	fev/23	GRRF	CINTIA MARTINS DOS SANTOS		569,05
						TOTAL DAS DESPESAS	**31.327,30**
	2 OPERACIONAL						
14	2.1 Módulo Tecnológico + Programa Educacional	16/02/2023	6153149	NOTA FISCAL	PAULO CESAR DA SILVA DE OLIVEIRA	000000	1.300,00
15	2.1 Módulo Tecnológico + Programa Educacional	15/02/2023	5502	NOTA FISCAL	MUNDO VIRTUAL E VAREJO DE NEGÓCIOS	000000	115.200,00
16	2.1 Módulo Tecnológico + Programa Educacional	27/02/2023	6159820	NOTA FISCAL	ISAAK DAVID RODRIGUES	000000	600,00
17	2.1 Módulo Tecnológico + Programa Educacional	14/02/2023	2672	NOTA FISCAL	S M CUTRIM INFORMÁTICA	000000	2.899,00

2.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	19/01/2023	5769	NOTA FISCAL	TEM INDUSTRIA	000000	1.191,00
2.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	16/02/2023	6172708	NOTA FISCAL	PAULO CESAR DA SILVA DE OLIVEIRA	000000	1.940,00
2.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	02/02/2023	90037	NOTA FISCAL	KALUNGA	000000	38.079,79
2.1	**Módulo Tecnológico + Programa Educacional**	**06/10/2022**	**339**	**NOTA FISCAL**	**FÓRMULA PROJETOS E SERVIÇOS MODULARES**	000000	**110.626,67**
2.1	**Módulo Tecnológico + Programa Educacional**	**06/10/2022**	**340**	**NOTA FISCAL**	**FÓRMULA PROJETOS E SERVIÇOS MODULARES**	000000	**110.626,67**
2.1	**Módulo Tecnológico + Programa Educacional**	**06/10/2022**	**341**	**NOTA FISCAL**	**FÓRMULA PROJETOS E SERVIÇOS MODULARES**	000000	**55.313,33**
2.1	**Módulo Tecnológico + Programa Educacional**	**06/10/2022**	**342**	**NOTA FISCAL**	**FÓRMULA PROJETOS E SERVIÇOS MODULARES**	000000	**55.313,33**
2.1	**Módulo Tecnológico + Programa Educacional**	**03/02/2023**	**61856**	**NOTA FISCAL**	**VIA S/A**	000000	**431,96**
2.1	**Módulo Tecnológico + Programa Educacional**	**03/02/2023**	**11922535**	**NOTA FISCAL**	**VIA S/A**	000000	**5.550,00**
2.1	**Módulo Tecnológico + Programa Educacional**	**03/02/2023**	**11925224**	**NOTA FISCAL**	**VIA S/A**	000000	**12.035,70**
2.1	**Módulo Tecnológico + Programa Educacional**	**10/02/2023**	**6078513**	**NOTA FISCAL**	**GEOVANI XAVIER DOS SANTOS**	000000	**7.066,11**
						TOTAL DAS DESPESAS	**518.173,56**
3	DIVERSOS						
3.1	Custeio operacional	07/02/2023	6115543	NOTA FISCAL	PAULO CESAR DA SILVA DE OLIVEIRA	000000	1.490,00
3.1	Custeio operacional	21/03/2023	98	NOTA FISCAL	PAULO DANIEL CORREA	000000	1.610,00
3.1	Custeio operacional	03/03/2023	12694	NOTA FISCAL	ZADANNA INDUSTRIA	000000	342,50
3.1	Custeio operacional	31/01/2023	3313	NOTA FISCAL	IDEAL PRINT	000000	72,49
3.1	Custeio operacional	31/01/2023	6056240	NOTA FISCAL	ADRIANO LADEIRA MARTINS	000000	4.826,00
3.1	Custeio operacional	14/02/2023	5993661	NOTA FISCAL	ADRELINA DAS NEVES	000000	91,00
3.1	Custeio operacional	16/02/2023	6172676	NOTA FISCAL	PAULO CESAR DA SILVA DE OLIVEIRA	000000	1.492,00
3.1	Custeio operacional	16/02/2023	77	NOTA FISCAL	ERICA DE OLIVEIRA BRASIL	000000	4.900,00
3.1	Custeio operacional	14/02/2023	2055632	FATURA	ALL CONECTA	000000	350,00
3.1	Custeio operacional	27/02/2023	39	NOTA FISCAL	JULIANA SANTOS NEVES		1.500,00
						TOTAL DAS DESPESAS	**16.673,99**
4	CUSTOS INDIRETOS						
4.1	Serv. Concessionários	24/02/2023	31402	FATURA	LIGHT	000000	222,61
4.1	Serv. Concessionários	24/02/2023	30602	FATURA	LIGHT	000000	373,01
4.2	ALUGUEL DE IMÓVEL	25/02/2023	8278	RECIBO	RIO ANTIGO IMÓVEIS	000000	5.587,66
4.4	INTERNET	24/02/2023	576874	FATURA	MLS WIRELESS	000000	83,65
4.4	INTERNET	26/02/2023	323733616	FATURA	MLS WIRELESS	000000	23,76
						TOTAL DAS DESPESAS	**6.290,69**
						TOTAL GERAL	**572.465,54**

Porto Alegre/RS, 15 de fevereiro de 2024.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005 Dados: 2024.02.21 14:15:51 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049 Dados: 2024.02.21 14:26:59 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

RELATÓRIO DE DEMONSTRATIVO DA DESPESA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 28 DE FEVEREIRO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 24 meses					**TERMO DE COLABORAÇÃO: 10/22**	
					INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO: 14/8/24**
BANCO SANTANDER		**AGÊNCIA**	**1318**	**CONTA CORRENTE**	**13002240-1**	
(A) NATUREZA DA DESPESA		**(B) VALOR**	**(C) SALDO DO PERIODO ANTERIOR**	**(D) VALOR RECEBIDO NO PERIODO**	**(E) VALOR UTILIZADO NO PERIODO**	**(F SALDO PARA O PERIODO SEGUINTE**
1) - ITEM DA DESPESA						
1	**Pessoal**	**590.940,00**	**19.128,13**	**0,00**	**12.748,36**	**6.379,77**
1.1	Coordenador pedagógico	193.536,00	8.959,96	0,00	4.825,02	4.134,94
1.2	Assessor Pedagógico	157.332,00	5.934,42	0,00	3.193,06	2.741,36
1.3	Tutores	240.072,00	4.233,75	0,00	4.730,28	-496,53
1.4	ENCARGOS	**223.375,33**	**1.949,54**	**0,00**	**6.788,01**	**-4.838,47**
1.4.1	INSS	170.190,73	921,86	0,00	5.412,27	-4.490,41
1.4.2	FGTS	47.275,20	932,63	0,00	1.201,80	-269,17
1.4.3	PIS	5.909,40	95,05	0,00	158,03	-62,98
1.4.4	IRRF	0,00	**-15,91**	0,00	15,91	**-31,82**
1.5	PROVISIONAMENTO	**187.741,63**	**9.346,37**	**0,00**	**6.192,53**	**3.153,84**
1.5.1	Férias	65.653,43	5.471,12	0,00	0,00	5.471,12
1.5.2	Rescisão	23.637,60	-2.582,48	0,00	6.192,53	-8.775,01
1.5.3	Aviso Prévio	49.225,30	4.102,11	0,00	0,00	4.102,11
1.5.4	13º salário	49.225,30	2.355,62	0,00	0,00	2.355,62
1.6	BENEFICIOS	**148.579,20**	**-1.362,00**	**0,00**	**5.598,40**	**-6.960,40**
1.6.1	Vale Transporte	59.875,20	-1.218,00	0,00	2.478,40	-3.696,40
1.6.2	Vale Alimentação	88.704,00	-144,00	0,00	3.120,00	-3.264,00
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
2) - ITEM DA DESPESA						
2	**Operacional**	**2.990.770,37**	**2.097.807,42**	**0,00**	**518.173,56**	**1.579.633,86**
2.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	2.644.774,37	2.069.689,92	0,00	518.173,56	1.551.516,36
2.2	Serviços Gráficos	345.996,00	28.117,50	0,00	0,00	28.117,50
2.2.1	Apostilas	283.500,00	23.625,00	0,00	0,00	23.625,00
2.2.2	Certificados	23.184,00	1.486,50	0,00	0,00	1.486,50
2.2.3	Fichas de inscrição	39.312,00	3.006,00	0,00	0,00	3.006,00
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
3) - ITEM DA DESPESA						
3	**Diversos**	**211.200,00**	**-36.254,57**	**0,00**	**16.673,99**	**-52.928,56**
3.1	Custeio Operacional	211.200,00	-36.254,57	0,00	16.673,99	-52.928,56
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
4) - ITEM DA DESPESA						
4	Custos indiretos (inc. III, art. 46 da Lei	**174.104,26**	**72.762,02**	**0,00**	**6.290,69**	**66.471,33**
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
TOTAL (= 1+ 2+ 3 + 4)		**4.526.710,79**	**2.163.376,91**	**0,00**	**572.465,54**	**1.590.911,37**

Porto Alegre/RS, 15 de fevereiro de 2024.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005 Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005 Dados: 2024.02.21 14:13:56 -03'00'

Vinicius Mendes Lima

Diretor-presidente Instituto Besouro

CPF 008.451.180-05

CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049 Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049 Dados: 2024.02.21 14:28:17 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício

Contador do Instituto Besouro

CPF 958.911.450-49

CRC Nº 71.562/0-0

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 010/2022

RELATÓRIO PARCIAL DE EXECUÇÃO FÍSICA DO OBJETO

FEVEREIRO DE 2023

Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa

SUMÁRIO

IDENTIFICAÇÃO	3
INTRODUÇÃO	4
OBJETO	5
PÚBLICO ATENDIDO	5
OBJETIVOS	5
DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS	6
DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS	7
DIFICULDADES ENFRENTADAS	8
ATIVIDADES COMPLEMENTARES	8
DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO	8
CONSIDERAÇÕES FINAIS	9

IDENTIFICAÇÃO

Termo de Colaboração: 010/2022

Concedente: Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV-RIO

Objeto da Parceria: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses, bem como a promoção de todas as atividades constantes no Plano de Trabalho (Anexo I) e da Planilha de Custos (Anexo II).

Vigência: 15/08/2022 à 14/08/2023

Valor de repasse: R$ 4.526.710,79 (quatro milhões, quinhentos e vinte seis mil, setecentos e dez mil reais e setenta e nove centavos).

Identificação do Proponente:

Nome da Instituição: Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa CNPJ: 07.105.443/0001-96

Endereço Instituição:

Rua Barão do Triunfo, 419, Sala 602 – Menino Deus - Porto Alegre- RS - CEP 90130-101

Telefones: 21 96786-5815

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.com

Site: https://www.agenciabesouro.com.br/

Responsável pela Instituição Proponente Diretor presidente: Vinícius Mendes Lima

CPF: 008.451.180-05

Endereço: Rua Adriano Pereira da Silva, 290 casa 04 Porto Alegre-RS - CEP: 91740-612 Telefones: 51.9 8136-8742

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.comRepresentante

Representante Legal: Fernanda Carvalho Braga De Sousa

CPF: 155.537.157-41

E-mail: besouro.rj@agenciabesouro.com.br

INTRODUÇÃO

Parceria firmada entre o Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa e a Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV -Rio, por meio do Termo de Colaboração nº 010/2022, promove a inclusão profissional e emancipação de jovens cariocas de 15 a 29 anos, a partir de cursos, oficinas e atividades de capacitação e qualificação profissional voltados a temáticas da tecnologia e indústria 4.0.

O termo indústria 4.0 foi adotado para explicar o surgimento de novas tecnologias no século XXI. A inovação e tecnologia estão muito presentes no novo modelo de indústria que se instaura, causando impacto em diversos setores da economia. O objetivo da implementação da indústria 4.0 é a obtenção de lucro e aumento da competitividade da empresa no mercado de trabalho. Sendo assim, a indústria 4.0 também pode ser conhecida como a quarta revolução industrial.

A parceria deu-se mediante publicação de Edital para ampla concorrência de parceiros, sendo o Instituto Besouro a instituição que teve maior desempenho em relação aos requisitos do edital.

OBJETO

Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses.

PÚBLICO ATENDIDO

A execução do objeto alcançará, de forma direta, jovens cariocas de 15 a 29 anos, preferencialmente em situação de vulnerabilidade social, moradores do território da cidade do Rio de Janeiro. De maneira indireta, a comunidade do entorno das unidades dos Espaços da Juventude serão beneficiadas e a prototipagem de soluções para problemas comunitários poderá ser analisada e implementada de acordo com as práticas de metodologias ativas.

OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Oferecer um Programa Educacional voltado para a capacitação de jovens baseado na temática da indústria 4.0 através dos Espaços da Juventude com vista a ampliar o acesso dos jovens cariocas aos serviços e ações públicas que os apoiem nas suas trajetórias de inclusão, autonomia e participação.

Objetivos Específicos

a) Valorizar a autonomia e protagonismo do jovem;
b) Ofertar formação profissional de tutores voluntários ou profissionais envolvidos em atividades da Secretaria Especial da Juventude Carioca para atuar nos Espaços da Juventude;
c) Criar um Programa Educacional voltado para cursos na área de tecnologia e indústria 4.0;
d) Contribuir para a qualificação e a inserção profissional dos jovens atendidos;
e) Expandir o alcance territorial dos equipamentos da JUV-RIO em áreas de pouca oferta educacional para o público-alvo.

DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS

Meta 1:

1.1 Capacitação de Tutores: Não realizado.

1.2 Capacitação de Jovens: 188

1.2.1 Unidade Estácio: 93

1.2.2 Unidade Cidade Deus: 95

Meta 2:

1 Unidade implantada, totalizando 3.

DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS

Após decisão do local, foi dado continuidade ao processo de montagem do Espaço no bairro de Vigário Geral.

Na sexta-feira no dia 24 de fevereiro, aproveitamos o recesso das aulas por conta do evento do carnaval, reunimos todas as equipes dos três espaços (Coordenadores, Assessores e Tutores para finalizar a arrumação do container para a inauguração do espaço da juventude de Vigário Geral. Montamos os computadores, a impressora 3D, o ar-condicionado e ainda personalizamos com adesivos característicos dos espaços anteriores.

Por fim, na terça-feira no dia 28 de Fevereiro aconteceu a inauguração do Espaço da Juventude de Vigário Geral, mas também tivemos aulas nas turmas de Designer de Games e Impressão 3D.

A comunidade de Vigário-Geral recebeu muito bem a equipe e também tivemos a presença do cantor Carioca de R.A.P De La Cruz que nasceu e cresceu nas proximidades do bairro. Isso nos enche de otimismo em entender o sucesso dos novos espaços que virão.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Estácio

O mes que iniciou com o desenvolvimento dos cursos iniciados em janeiro, foi marcado pelo convite de alguns dos nossos alunos que se destacaram nas aulas para participar do evento “Smart Summit” nos dias 02 e 03 de fevereiro no EXPO MAG a 400 metros do Espaço da Juventude do

Estácio. Nesse evento encontramos novas experiências empreendedoras, com palestras, stands, podcasts e roda de conversas com profissionais do marketing e ideias sobre tecnologias inovadoras para as próximas décadas. Entendemos que os alunos precisam de momentos como estar em lugares desta natureza que promovam a capacidade de sonhar com as melhorias, estimulando a criatividade tecnológica e a interação interpessoal.

No dia 02, os jovens vencedores do melhor APP do módulo IOT - Programação Móvel, foram curtir o passeio pelo Projeto Nosso Rio, com uma manhã linda no Pão de Açúcar. Os jovens tiveram uma tour guiada, conhecendo as histórias do bondinho e presenciaram as vistas mais lindas do Rio de Janeiro.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Cidade de Deus

No dia 02, os jovens vencedores do melhor APP do módulo IOT - Programação Móvel, foram curtir a premiação deles pelo Projeto Nosso Rio, com uma manhã linda no Pão de Açúcar. Os jovens tiveram uma tour guiada, conhecendo as histórias do bondinho e presenciaram as vistas mais lindas do Rio de Janeiro.

Os jovens do Espaço da Juventude da Cidade de Deus deixaram um recado de agradecimento: Pedro José de Andrade Nogueira: "*Agradeço pelo passeio e pela oportunidade de realizar este curso e de ter conhecido o pão de açúcar, foi incrível!*" e Rita Francina de Oliveira Rey: "*Só tenho a agradecer por essa oportunidade! Foi maravilhoso cada detalhe desse passeio"*.

No dia 06, retornamos com nossas aulas. Os alunos estão ansiosos e trabalhando nas bases do desenvolvimento dos jogos e roteiros.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Vigário Geral

DIFICULDADES ENFRENTADAS

Vigário Geral:

Foram encontradas dificuldades durante a implantação hidráulica, uma demora da concessionária, que foi resolvida por intermédio da equipe de equipamentos públicos da JuvRio.

Estácio:

Entre os dias 17 à 24 de Fevereiro aconteceu o Carnaval no Rio de Janeiro e como estamos na rota do sambódromo, o local do Estácio fecha para a entrada dos carros alegóricos nas proximidades. Além desse fato, nossos alunos atuam direta ou indiretamente nas produções do evento e esse período foi suficiente para aplicação do recesso de Carnaval e voltamos na segunda-feira no dia 27 de fevereiro.

Cidade de Deus:

No primeiro dia de fevereiro, por questão de estabilidade na comunidade, a turma de 08h foi cancelada. Já na turma das 10h30, tivemos aula normal. Os alunos prepararam um roteiro dos jogos criado por eles.

No mesmo dia suspendemos as aulas de Design de Games das turmas de 13h30, 15h45 e 19h, por motivos de segurança, com ordens da coordenação da equipe do Espaço da Juventude, as aulas foram suspensas até a próxima segunda-feira (06/02).

No dia 08, por causa da chuva na noite anterior, alguns alunos por morar em locais críticos, comunicou que não conseguiria chegar no espaço, as faltas foram justificadas. Também atualizamos nosso calendário dos cursos por causa das aulas canceladas nos dias 01, 02 e 03 de Fevereiro.

No dia 10, as aulas da manhã foram canceladas para manutenção no espaço. Também no mesmo dia, com a Cidade de Deus em operação policial, tivemos que suspender as aulas de Design de Games das turmas de 13h30, 15h45 e 19h, por motivos de segurança, com ordens da coordenação da equipe do Espaço da Juventude, retornaremos com as aulas na próxima segunda-feira (13/02).

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Devido ao curto calendário em face das festividades do carnaval e o mês reduzido, não houve atividades complementares.

DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Na segunda seguinte, dia 06, levamos para a Escola Municipal Martin Luther King a oficina de operador de Drone para os alunos totais do 9º ano do Ensino Fundamental, com idade entre 14 (a completar quinze anos) e 15 anos. Essa escola fica localizada a 700 metros do Espaço da Juventude do Estácio, fazendo parte da proposta de mapear locais educacionais de proximidade capazes de criar uma conexão com o nosso público-alvo, promover a integração e oferecer os cursos do espaço.

A oficina foi muito bem vista pelos coordenadores do colégio e eles colocaram dentro do planejamento pedagógico de início ano letivo. A atividade foi um sucesso e realizada na segunda-feira no dia 06 de fevereiro com o Alexander Martins (Coordenador do Espaço da Juventude), Tutores, Assessora e Rececionista, junto com a comunicação da Secretaria Especial da Juventude. A oficina contou com 54 jovens, muitas perguntas respondidas e gerou bastante desdobramento, com propostas para outras escolas, usando a mesma metodologia de oficinas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para elaboração deste Relatório o Instituto Besouro, baseou-se nos parâmetros trazidos pelo Marco Regulatório das Organizações da Sociedade Civil (Lei 13.019/2014, regulamentado pelo Decreto Municipal 42.696/2016 e Resolução CGM Nº 1285 de 23 de fevereiro de 2017), que Consolida as normas de Parcerias Voluntárias no âmbito da Administração Pública Municipal e Institui o Roteiro Orientador para a prestação de contas de recursos concedidos pelo Município do Rio de Janeiro através de Parcerias Voluntárias, foi desenvolvida com base nos pilares de valorização da autonomia das OSC, transparência na aplicação de recursos públicos e eficiência das políticas públicas.

Com o MROSC, o modelo passou a ser prioritário para o controle de resultados. É o que se extrai do art. 2º, inciso XIV, do MROSC, que considera a prestação de contas “o procedimento em que se analisa e se avalia a execução da parceria, pelo qual seja possível verificar o cumprimento do objeto da parceria e o alcance das metas e dos resultados previstos”. Não se trata, pois, de mecanismo que tem por finalidade precípua o controle de despesas, mas sim a verificação dos resultados realmente alcançados pela parceria.

A elaboração deste relatório também pode ser considerada como a realização do monitoramento e avaliação do projeto, o que permite detectar falhas na implementação e possíveis ameaças à qualidade dos resultados a tempo de reagir oportunamente, bem como reúne informações a respeito da parceria para posterior avaliação.

O monitoramento pressupõe a ideia de continuidade, ou seja, é uma verificação do andamento da parceria ao mesmo tempo em que ela é executada. Desse modo, fica evidente o aspecto saneador de tais atividades de acompanhamento, e é crucial que a Convenente tenha as seguintes atitudes e preocupações:

- compreender claramente a delimitação e a sequência de objetivos, metas e resultados esperados da parceria;
- estabelecer processo de monitoramento por meio de diálogo e aprendizado constante;
- saber avaliar a relevância do contexto e compreender eventuais problemas sinalizados pela equipe ou identificados em suas atividades de acompanhamento, buscando soluções corretivas que beneficiem a execução do objeto;
- ter capacidade de contribuir para melhoria ou correção de possíveis dificuldades ou desvios na execução das parcerias.

gov.br Documento assinado digitalmente
ALEXANDER LADEIRA MARTINS
Data: 11/07/2023 18:31:39-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Coordenador do projeto

Vinícius Mendes Lima

Diretor presidente

ANEXOS

ANEXO 1 – RELATÓRIO AVALIATIVO, FREQUÊNCIA E RELATÓRIO FOTOGRÁFICO_Indústria Avançada.docx (1).pdf

Relatório Avaliativo

Curso: Design de Games **Turma:** 8 horas **Tutora:** Cynthia Novaes

Iniciamos as aulas do módulo de Games no dia 26/01 (vinte e seis de Janeiro). A turma estava bem cheia, animada e diversificada. Na primeira aula estiveram presentes 20 (vinte) alunos (no mês de janeiro as escolas do Rio de Janeiro ainda estavam de férias e tínhamos um quantitativo interessante de alunos, porém, com o retorno das aulas nas escolas tivemos uma queda no número de alunos que frequentavam nossas aulas). Nesta turma temos cinco alunos que cursaram o módulo anterior conosco (IOT), são eles: Ana Vitória, Pierre, Vinícius, João e Darlyson. O aluno Vinícius continuou apresentando destaque devido ao seu bom desempenho com tecnologia, tal aluno também possui prévio conhecimento de programação, o que lhe permitiu maior facilidade no momento da programação do game de seu grupo, embora o "GameMaker" possua uma linguagem própria de programação o "GML".

Durante o decorrer do módulo tivemos uma aula "sessão de cinema" onde assistimos ao filme "Jogador Número 1", e que foi trabalhado a temática do filme com a proposta do módulo, neste dia distribuímos pipoca e refrigerante para nossos alunos, todos ficaram super animados e contentes com a aula. Também assistimos alguns tutoriais sobre o GameMaker no Youtube e aplicamos na prática. Em algumas aulas aprendemos a desenhar sprites de personagens e objetos, também foi possível aprender a importar sprites já prontos disponíveis na internet. A turma apresentou ótimo desenvolvimento e aproveitamento.

Abaixo temos a sinopse criada pelos próprios alunos:

<u>Projeto 1:</u>

Alunos: Diego Mendes, Vinícius Pinheiro, Camilla, Thiago Carvalho.

Nome do jogo: Guide The Ligth

Você é Turi, um nativo de uma ilha que acorda sem memórias com o objetivo de ativar três torres em busca de respostas e salvação. Gênero: plataforma e sidescroller.

Projeto 2:

Alunos: Lucas, Gabriel, Ruben, Pierre, Ana Vithória, Darlyson.

Nome do jogo: The Doctor Gone

Médico Templário entra em minhoca gigante e tem como objetivo exterminar vírus e bactérias. Gênero: Ação e plataforma.





Aulas expositivo dialógicas





Aula “sessão de cinema” filme Jogador Número 1.

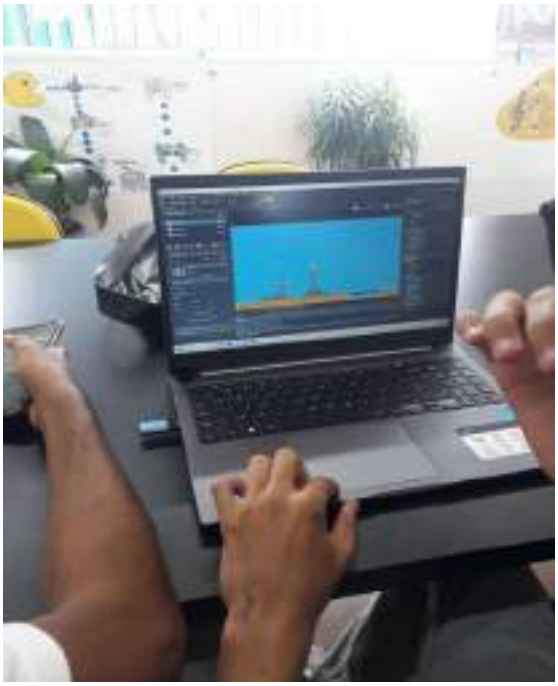




Aula com replicação de tutorial de programação de linguagem GML.

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luís | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva
0800.799.99.39



Aula prática em que os alunos produzem seus games.

Curso: Design de Games **Turma:** 10:30h **Tutora:** Cynthia Novaes

Esta turma possui um pequeno número de alunos (apenas oito), dentre eles está Náyra que já cursou diversos módulos conosco e é uma aluna muito dedicada. O aluno Filipe cursou o módulo de IOT conosco e apresenta um grande talento para o desenho, inclusive fez lindos esboços de sprites para o game de seu grupo.

Como a turma é pequena, os alunos optaram por formar um único grupo para a criação do game, logo, nesta turma teremos apenas um projeto de game.

Durante o módulo tivemos uma "sessão de cinema" dentro do Espaço da Juventude onde foi reproduzido o filme "Jogador Número 1" através de plataforma de streaming. Distribuímos aos alunos pipoca e refrigerante. Foi feito um pequeno debate sobre o filme, o nosso módulo e a realidade da nossa atual sociedade.

Em algumas aulas tivemos a oportunidade de assistir a tutoriais do GameMaker no Youtube, entender o passo a passo da criação de um jogo, refletir sobre tudo o que existe por trás de um jogo que jogamos em nossos momentos de lazer, e também aplicar alguns processos no projeto final.

Abaixo temos a sinopse criada pelos próprios alunos:

Projeto:

Alunos: Henrique Silva, Matheus Ferreira, Raphael, Fillipe, Vinícius Mollo.

Nome do jogo: Bangu_2

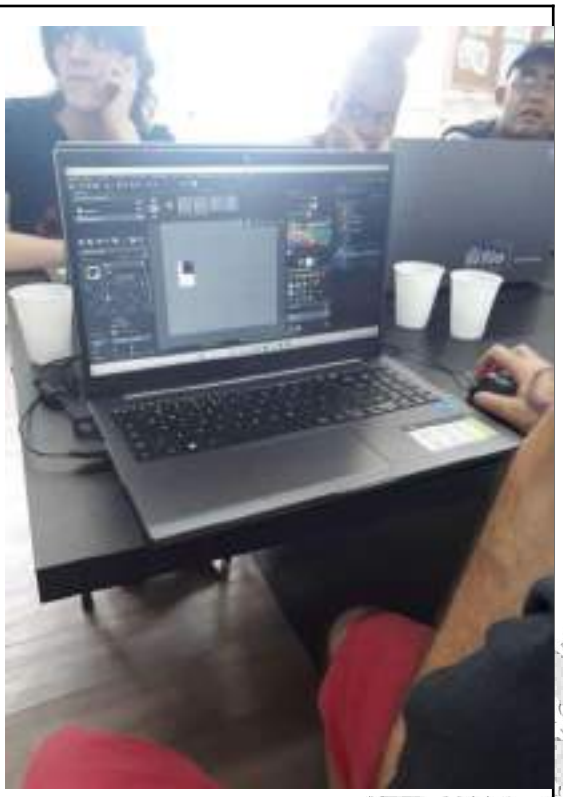
O personagem acordou misteriosamente dentro de uma prisão, sem saber o porquê de estar lá. Sem conhecer ninguém e não conseguir se comunicar com outros presos, tem que achar uma forma de escapar. Objetivo: Fugir da prisão. Gênero: Aventura

BESOURO









MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luís | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

Aula em que os alunos aprenderam a desenhar sprites dos personagens de um jogo, usando a plataforma do GameMaker.

Curso: Design de Games **Turma:** 13:30h **Tutora:** Cynthia Novaes

No primeiro dia de aula tivemos cerca de 20 alunos presentes. A turma é muito animada, bem diversificada em termos de idade, são muito participativos e entusiasmados. Alguns alunos possuem experiência com programação o que tornou mais fácil a produção de seus games.

Para a elaboração do projeto final, a turma foi dividida pelos próprios alunos, de acordo com a afinidade entre seus pares. Temos dois grandes grupos e um aluno com sua produção individual.

Durante o módulo tivemos uma sessão de cinema dentro do Espaço da Juventude onde foi reproduzido o filme "Jogador Número 1" através de plataforma de streaming. Distribuímos aos alunos pipoca e refrigerante, e a turma ficou muito animada com a proposta da aula. Em algumas aulas tivemos a oportunidade de assistir a tutoriais do GameMaker no Youtube, entender o passo a passo da criação de um jogo, refletir sobre tudo o que existe por trás de um jogo que jogamos em nossos momentos de lazer, e também aplicar alguns processos no projeto final. Nesta turma temos três alunos que se destacam bastante, são eles: Arthur Hafiki, Matheus Leite e Isabelle. Matheus e Arthur já possuem uma prévia experiência com criação de jogos e programação, ambos fizeram curso de Games na Zyon. O aluno Matheus colabora em nossas aulas agregando com seus conhecimentos e ajudando seus colegas de turma. Isabelle é uma menina muitíssimo aplicada e dedicada em tudo o que se propõe a fazer e também apresenta talento para desenho.

Abaixo temos a sinopse criada pelos próprios alunos:

<u>Projeto 1:</u>

Aluno: Arthur Hafiki e André Sabino

Nome do jogo: Bom de Guerra

Kleiton é um homem, um guerreiro, mas ele é bom, o Bom de Guerra.

A Cidade de Esparta foi tomada por uma maldição, os cidadãos foram transformados em Zumbis. Cabe a Kleiton pegar as Flores Anti-Caos para deter o Mal que assola a cidade. Gênero: Plataforma

Projeto 2:

Aluno: Matheus Gonçalves

Cube World

Um cubinho se aventura em um multiverso entre 8 bits e 16 bits.

Gênero: Plataforma

Projeto 3:

Aluno: Matheus Moreira

Nome do jogo: A Jornada de Lari

Em um mundo existe um reino proibido onde há uma pedra que realiza qualquer desejo. Larissa, uma pequena garota entra nesse reino proibido em busca dessa pedra e segue descobrindo o que esse reino esconde. Gênero: RPG

Projeto 3:

Aluno: Bruno Martins

Nome do jogo: Super Magic Star

Aventura mágica, confronto entre Elfos e Demônios. Transições das formas de combate de turnos para combate direto.

Gênero: RPG

Projeto 4:

Alunos: Daniel, João, Matheus, Isabelle, Sandro e Diego.

Nome do jogo: Aerial World

Neste jogo o jogador controla um pobre passarinho amarelo que se perdeu de seu bando numa viagem para a Inglaterra.

Infelizmente nada é fácil para esta pequena criatura, agora ele precisa de você para achar sua família enquanto aviões estão nas suas costas.

Gênero: Aventura





Aulas expositivo dialógicas



Aula sobre a evolução histórica dos vídeo games.



Atividade de fixação e construção dos conceitos aprendidos em aula.



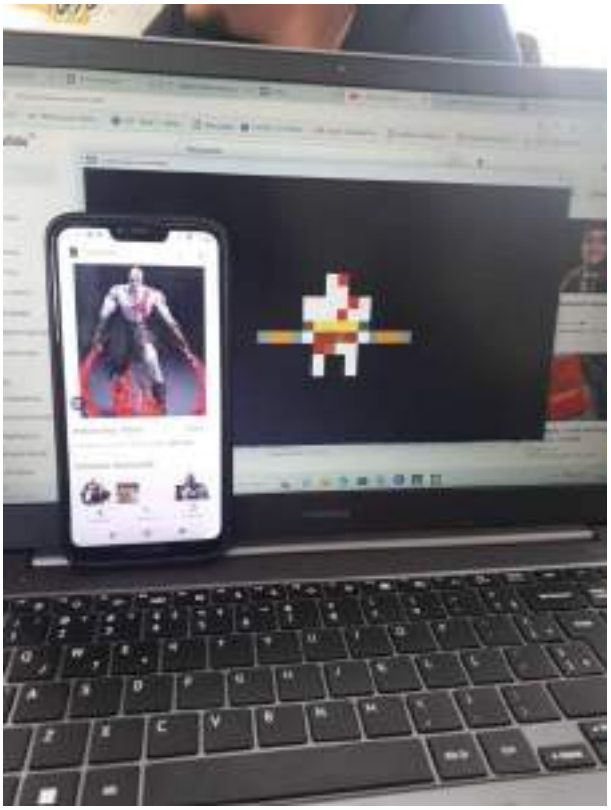
Aula “sessão de cinema” com reprodução do filme Jogador Número Um.



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luís | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



Aula em que os alunos aprenderam a desenhar sprites dentro da plataforma de criação de games (GameMaker).

Turma Impressão 3D.

Neste módulo tivemos um baixo quantitativo de alunos e houve a necessidade de unir as turma de 8 horas e de 10:30h de forma em que pudessemos ter uma prática pedagógica melhor.

O aluno Pedro apresenta grande destaque pois é muito participativo, interessado e trás ótimas abordagens e debates para as aulas. Também se destaca o aluno Miguel que possui grande aptidão para a área da informática. Tal aluno trouxe uma proposta interessante de construir uma extrusora de filamento de garrafa pet para impressoras 3D, cujas peças seriam produzidas por meio de impressão 3D. A proposta de Miguel é viável, barata e visa sobre a importância da reciclagem, produção e reaproveitamento, empreendedorismo e consumo consciente.

Neste módulo foi reproduzido/apresentado o documentário "Print the Legend" disponível na plataforma de streaming Netflix. Durante a reprodução do

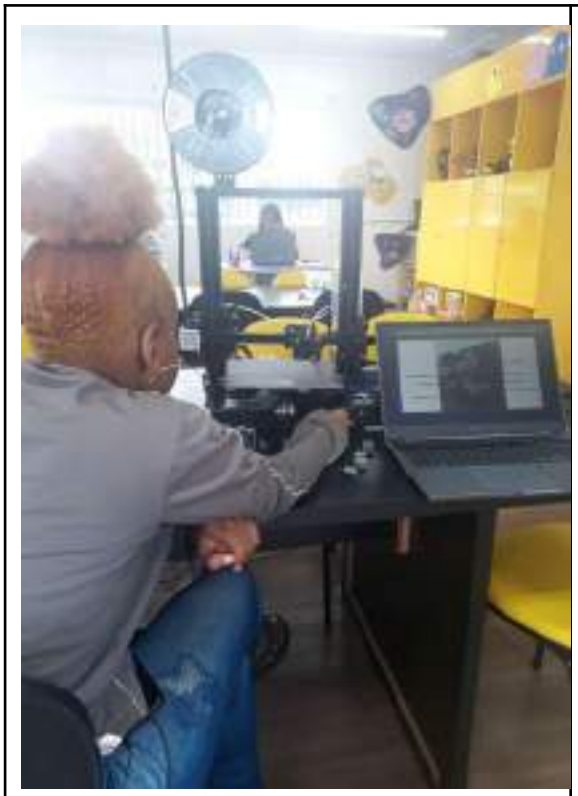
documentário houveram debates e críticas feitas pela própria turma sobre diversas questões apresentadas no decorrer do documentário.

Tivemos aulas em que os alunos puderam explorar o mundo da impressão 3D através de pesquisas próprias e também puderam conhecer grandes construções civis na Europa como pontes e casas feitas por meio da impressão 3D. Os alunos também tiveram a oportunidade de modelar objetos e personagens em 3D dentro de oficinas em nossas aulas.

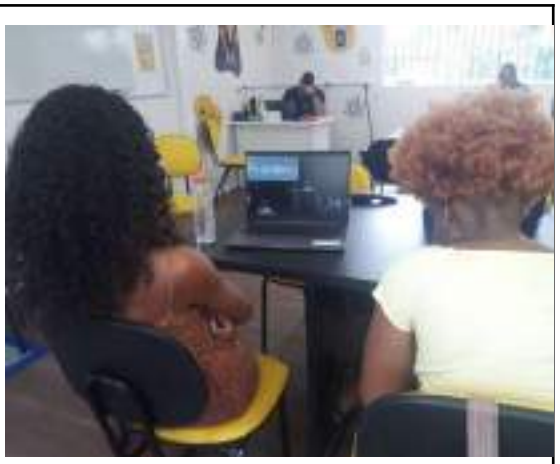
O projeto da turma visa criar um adaptador para escrita, pega lápis para crianças autistas ou pessoas com deficiência ou baixa coordenação motora fina na escrita. O adaptador de lápis tem como objetivo auxiliar na preensão correta do lápis / caneta. Colaborando na pegada correta no lápis ou caneta, assim favorecendo na escrita correta. Contribui para a pegada correta, principalmente na coordenação motora fina (pinça). Ajuda a criança a corrigir e evitar a preensão incorreta dos dedos no lápis.

Abaixo segue uma ilustração do projeto do alunos:





Aula em que os alunos conheceram e identificaram todos os componentes e estrutura da impressora 3D Ender 3.



Reprodução do documentário “Print the Legend”

Turma Games (segunda-feira manhã)

Nesta turma tivemos um baixo quantitativo de alunos, pois a divulgação das inscrições foi feita pela comunicação da secretaria de forma tardia, bem próximo ao início das aulas do módulo, tanto quanto as inscrições de impressão 3D.

A turma é muito tímida, dois alunos possuem grande dificuldade de falar e se expressar, apenas o aluno Davi é participativo. A aluna Guilliana tem muita vergonha de falar mas apresenta talento para o desenho/arte. A proposta de projeto final demorou muito para nascer e tomar forma, foi necessário muito mais que orientação e estímulo por parte da tutora.

A proposta de game da turma consiste em:

Alunos: Giulliana, Matheus e Davi

Nome do jogo: FROG

Um sapo tem como objetivo capturar moscas no lago, mas enfrenta obstáculos e adversários que querem devorá-lo. Os obstáculos são folhas de Vitória Régia que se movem aleatoriamente, caso não consiga alcançar a folha e caia na água, ele morre e o jogo se reinicia. Gênero: Plataforma



Aula aplicando passo a passo do tutorial do GameMaker.



Evolução histórica dos games.

Relatório Avaliativo - Descritivo

Curso: Design de Games - **Turma:** 15:45 **Tutora:** Dayane Barbosa

Esse horário possui rostos conhecidos, pois alguns fizeram o módulo de IoT e decidiram continuar conosco. Temos aqui uma turma atada aos conteúdos e nativos digitais. Sempre trazem conceitos, e no geral conhecem grande parte do que é abordado. Porém precisam de ajuda quando se trata de operacionalizar o processo de desenvolver games.

Temos destaques aos jovens Michel, Lucas, Nickolas eles são detentores de um bom conhecimento prévio acerca das engines e programação. Os desdobramentos das aulas foram muito proveitosos, engajados e cooperativos. Esses jovens além de entenderem o que está acontecendo conseguem ajudar seus colegas. E com esse aprendizado cooperativo e horizontal acontecendo começamos a desenvolver nossos projetos. Até a presente data, verifica-se cinco evasões.

Os alunos se organizaram em grupos para cumprir a proposta do curso: Desenvolver um jogo com estruturas básicas de comando utilizando a Engine: GameMaker Studio 2. Para desenvolvimento do que é proposto ao módulo de games, foram abordados dois projetos iniciais:

. Jogo da Religião de Matriz Africana:
Os jovens começaram as sprites do jogo (imagens) e desenvolveram seu conceito geral.
Porém, esses mesmos jovens após o Carnaval, declinaram.

. Jogo releitura (releitura de jogo de Dinossauro offline do google)
O jovem Lucas, que está por trás de todo desenvolvimento do jogo e tudo que envolve o manuseio de uma “engine” é muito dedicado, engajado, e perseverante em seu projeto.

Assim, temos um jogo de plataforma feito pelo game maker, que, para um iniciante possui uma programação robusta.



Primeira aula do módulo



Dinâmica da teia de aranha




Alunos durante as aulas de design de games e momento criativo.



Alunos durante a sessão cinema com o filme: O Jogador Número Um

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luís | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

BESOURO

Relatório Avaliativo - Descritivo

Curso: Design de Games - **Turma:** 19:00 **Tutora:** Dayane Barbosa

A turma das 19h sempre sofre com a grande taxa de evasão, poucas confirmações e inscrições. Começamos com oito alunos, contudo viemos sofrendo baixas e antes de pararmos em virtude do carnaval estávamos com quatro alunos assíduos.

Mas, seguimos as aulas conforme o planejado, trabalhando o que foi proposto e desenvolvendo nosso projeto de jogo. Os alunos que continuaram estão conectados, porém, faço uma ressalva ao aluno Mário ele é angolano e está sempre desconectado ao presente, encontro uma forte barreira de comunicação. Não pelo idioma, mas sim pelo que ele relata: seu desconhecimento de não saber lidar com computadores. E, mesmo tentando ajudar-lhe, sinto que há uma barreira sobre a aprendizagem.

Nos fixamos em entregar o projeto:

. Jogo inspirado em cartas de baralho.
Porém ao operacionalizar houve a necessidade de adequação, para tanto os alunos criaram sprites, programação e background de um projeto com inspiração em coelho, copa: coração, e balão: onde de fato foi feito como um balão.





Alunos durante as aulas e sessão cinema com o filme: O Jogador Número Um

BESOURO

Relatório Avaliativo - Descritivo

Curso: Impressão 3D - **Turma:** 13:30 **Tutora:** Dayane Barbosa

Começamos o Curso Módulo Impressão 3D com alguns dias de diferença ao Módulo de Games, visto que, temos uma rotação em eixos diferentes dos cursos anteriores. Visando mitigar a evasão dos jovens e ampliar o atendimento ao público-alvo. Para tanto vamos nos mover nesses módulos da seguinte forma:

Terças e quintas: Aulas Módulo Games;

Quartas e sextas: Aulas Módulo Impressão 3D;

Segundas: Turmas intensivas, ambos os cursos organizados em: manhã: Games e tarde: Impressão 3D.

De acordo com a mudança na rotatividade dos eixos dos cursos no nosso espaço, houve pouca aderência ao curso de impressão 3D, pois, suas inscrições se deram após as inscrições do curso de games. E, não houve uma amplificada divulgação, onde, tudo isso vai ao encontro do baixo número de alunos que frequentaram esse módulo.

Essa turma é pequena, o módulo será concluído com previsão para o dia 10/03/23, e temos destaque para a aluna Isabella. Essa jovem é muito comprometida, entusiasmada, responsiva. Atende ao que é proposto, é sempre atada às atividades, prosseguimos muito bem. Começamos com cinco jovens, onde, um migrou para a turma intensiva de segunda e tivemos uma evasão.

Nos fixamos em dois projetos de impressão com viabilidade operacional para fazê-los no espaço. A turma foi bem no geral, e os jovens alcançaram os objetivos propostos ao curso.

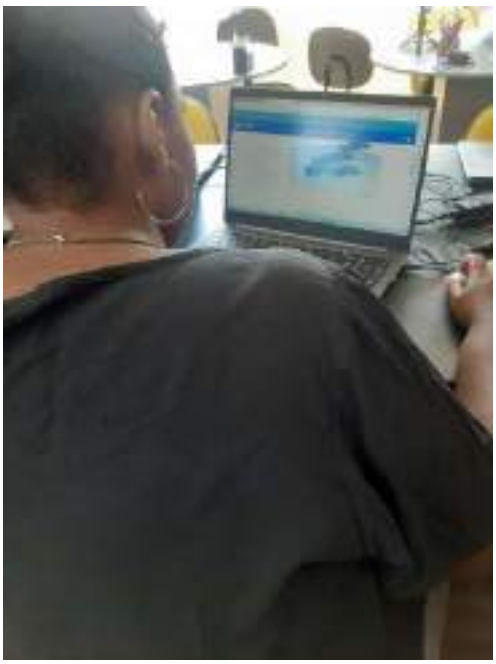
Seguem Imagens:



Momento de assistir ao tutorial de impressão 3D no espaço.



Alunos durante atividade de modelagem 3D com tinkercad.




Momento de interação com as atividades propostas no Curso.



Alunos durante as aulas, e reconhecendo material de filamento da impressão 3D

Relatório Avaliativo - Descritivo

Curso: Impressão 3D - **Turma:** 15:45 **Tutora:** Dayane Barbosa

A turma de 15:45 ficou tão feliz no módulo IoT que muitos resolveram se inscrever para outros cursos, assim, essa turma do módulo de impressão 3D foi uma das maiores e com muitos destaques.

Esse módulo deu-se de forma tranquila,
Esses jovens são interessados possuem uma mesma faixa etária, estão sempre envolvidos ao que é proposto e assim temos uma relação dialógica muito sintonizada neste grupo.

Não tivemos até o presente momento evasões para este horário, e, novamente, nossos destaques são os alunos: Michel, Samuel, Vítor e Adriane.

Nosso projeto irá girar em torno da impressão de um mini globo terrestre, o que despertou profundo interesse a todos.

Seguem fotos:







Alunos durante o momento de aula e acolhimento.

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luís | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

Relatório Avaliativo - Descritivo

Curso: Impressão 3D - **Turma:** 19:00 **Tutora:** Dayane Barbosa

A turma das 19:00h por alguma questão ainda não definida sempre tende a sofrer mais baixas (evasões) e pouca aderência, temos destaques para as turmas dos períodos vespertinos, essas sempre estão cheias.

Tivemos apenas um aluno para o módulo impressão 3D: Adriano, contudo, ele mostrou-se muito bom e engajado. Acredito que o fato desses jovens enfrentarem grandes jornadas de trabalho muitas vezes na informalidade, está impactando em seus processos formativos.

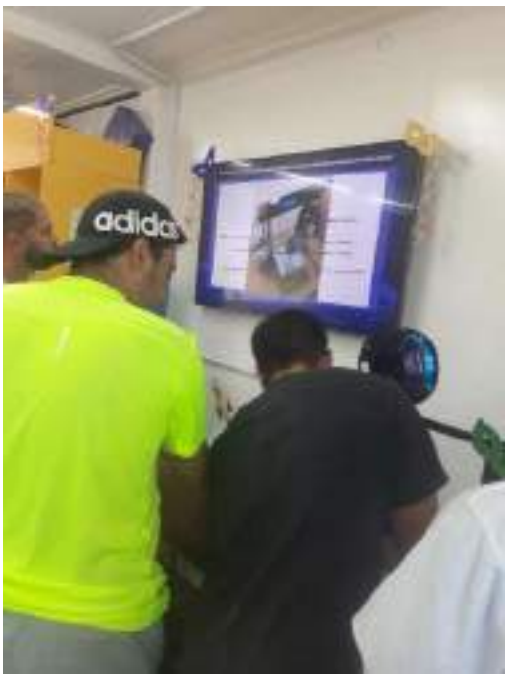
Com as informações supracitadas, foi realocado o único aluno da turma de impressão 3d no horário da tarde para a turma de 15:45 para que esse jovem pudesse ter maior envolvimento com seus pares e desenvolver seu projeto**.**

Relatório Avaliativo - Descritivo

Curso: Impressão 3D – **Turma Intensiva:** 13:30 às 17:30 **Tutora:** Dayane Barbosa

Neste momento, constato que essa turma começou ligeiramente após as outras, permitindo mais tempo de inscrições, o que resultou em maior corpo e aderência. Começamos com 10 jovens, lembrando que essa turma é a intensiva onde fizemos duas aulas no mesmo dia, assim, todos estiveram muito envolvidos e estamos contentes com as conversas, como entendimento, comprometimento desses indivíduos no que tange à Impressão 3D.

Assim como as outras turmas, temos um projeto a apresentar, esses projetos encontram-se bem encaminhados, e, estamos avançando com os objetivos do módulo.







Turma durante momento de interação com a impressora 3D.

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luís | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

Relatório Avaliativo

Curso: Designer de Games **Turma**: 08:00h - **Tutor**: Samuel Souza

No que diz respeito à parte pedagógica, os educandos participaram ativamente durante as aulas, demonstrando um espírito de cooperação e solidariedade com os demais alunos, o que foi fundamental para as atividades. A imersão na temática, que incluiu a origem do mundo dos jogos, passando por consoles digitais e análogicos, foi cativante para os alunos, mesmo daqueles que não possuíam conhecimento prévio no assunto.

Como métrica de avaliação, consideramos a criatividade, participação, desempenho nas atividades práticas e colaboração em equipe, levando em conta a natureza prática e criativa da disciplina. Vale destacar que os alunos Ray Lopes Valadão e Rubens Marlon de Oliveira Ribeiro tiveram um desempenho além do esperado.

No início do curso, tivemos um número relevante de 20 incritos para turma, mas muitos alunos deixaram o curso por causa de incursões policiais e o retorno das aulas, havendo baixa de 11 alunos, o que levou a uma queda no rendimento e à necessidade de remanejamento das aulas.

O ponto alto do curso foi quando os alunos replicaram o jogo "Plataforma" usando o GameMaker, onde exploraram as ferramentas disponíveis, como sprites, objetos, salas, movimentação, colisão e linguagem de programação do software. Ao aplicarem suas habilidades na construção do homônimo jogo "Plataforma", eles puderam demonstrar sua criatividade, colaboração em equipe e desempenho nas atividades práticas.

Curso: Jogos Digitais
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 08:00 às 10:15H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe																			
	Nome	Fevereiro															Aulas	Presenças	Frequência
		31	1	2	3	6	7	8	9	10	13	14	15	16	23				
1	Ana Angélica Almeida da Silva	P				P	F	FJ	F		F	F					10	2	20%
2	Edhiene de Sant'ana	F															10	0	
3	Enzo dos Santos Matias	P				F	F	FJ	P		F	F	P	F			10	3	30%
4	Felype Gonçalves Machado	F				F	F	F									10	0	
5	Henrique Felipe de Amorim	F				P	P	P	P		P	P	P	P	P		10	9	90%
6	João Guilherme Cardoso de Souza	P				P	P	P	P		F	Pacto	P	P	P		10	8	80%
7	Kathellyn Ferreira de Lima	P				F	F	F									10	1	10%
8	Kauã André da Silva Costa	P				P	P	P	P		P	P	P	F	F		10	8	80%
9	kauã Cordeiro Camara	P				F	P	FJ	F		F						10	2	20%
10	Kauã Linch Venâncio de Moraes	P				P	P	P	F		P	P	F	P	F		10	7	70%
11	Kayo César Oliveira dos Santos	P				P	P	P	P		P	P	P	F	F		10	8	80%
12	Luiz Eduardo da Paz Silva	P				F	F	F									10	1	10%
13	Maria Eduarda Costa da Silva	F				F	F	F									10	0	
14	Pedro Leonardo Villela Tavares	P				P	P	P	F		P	P	P	P	P		10	9	90%
15	Ray Lopes Valadão	P				P	P	P	P		P	P	P	P	P		10	10	100%
16	Rubens Marlon de Oliveira Ribeiro	P				P	P	FJ	P		P	P	F	P	P		10	8	80%
17	Sthefany Janaina Guerra dos Santos	P				F	P	FJ	F		F						10	2	20%
18	Vitor Hugo da Silva Fialho	P				F	F	F									10	1	10%
19	Wendell Rodrigues Bezerra	P				P	P	P	P		P	Pacto da Juventude					10	6	60%
20	Yverson Ferdinand	P				F	F	F									10	1	10%

Relatório Fotográfico

Curso: Designer de Games **Turma**: 08:00h - **Tutor**: Samuel Souza

Registro da 1º aula.





Registro da 4º aula.





Registro das 5º e 6º aula.





Registro das 7º e 9º aula.





Certificações:





Relatório Videográfico:
https://photos.app.goo.gl/MZftygKqxMzMnvEB6
https://photos.app.goo.gl/YXXKtV5YDWdaKZvQ9

https://photos.app.goo.gl/14MSLcHDJDL5ogPq6

Relatório Avaliativo

Curso: Designer de Games **Turma**: 10:30h - **Tutor**: Samuel Souza

No que diz respeito à parte pedagógica, os educandos participaram ativamente durante as aulas, demonstrando um espírito de cooperação e solidariedade com os demais alunos, o que foi fundamental para as atividades. A imersão na temática, que incluiu a origem do mundo dos jogos, passando por consoles digitais e análogicos, foi cativante para os alunos, mesmo daqueles que não possuíam conhecimento prévio no assunto

Como métrica de avaliação, consideramos a criatividade, participação, desempenho nas atividades práticas e colaboração em equipe, levando em conta a natureza prática e criativa da disciplina. Vale destacar que os alunos Andrey Raphael Dourado de Souza, Luíz Gustavo Medeiros da Silva Camargo e Ruan Nery Barbosa tiveram um desempenho além do esperado.

Infelizmente, o número de inscritos no início do curso não se manteve devido a incursões policiais e outros imprevistos, resultando na baixa de alunos e na necessidade de remanejamento das aulas. Apesar disso, os alunos restantes foram capazes de se destacar ao replicar o jogo "Plataforma" usando o GameMaker, demonstrando suas habilidades em programação, criatividade e colaboração em equipe.

Curso: Jogos Digitais
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 10:30 às 12:30H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe																
Nome		**Janeiro**														
		31	**1**	**2**	**3**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**13**	**14**	**15**	**16**	**Aulas**	**Presenças**
1	Andrey Raphael Dourado de Souza	P	P			P	P	P	P		P	P	F	P	10	9
2	Larissa Lais Nascimento Soares														10	0
3	Luíz Gustavo Medeiros da Silva Camargo	P	P			F	P	P	P		P	P	P	P	10	9
4	Ruan Nery Barbosa	P	P			P	P	P	P		P	P	P	P	10	10

5	Sarah Vitória da Silva	F	FJ			F	F				10	0

Relatório Fotográfico

Curso: Jogos Digitais **Turma**: 10:00h - **Tutor**: Samuel Souza

Registro da 1º aula.





Registro das 2º e 3º aulas





Registro das 4º e 5º aulas





Registro das 6º e 7º aulas



Registro das 8º e 9º aulas





Certificação:



Relatório Videográfico:

https://photos.app.goo.gl/ZjnoVa9Q1eX3y4JD7
https://photos.app.goo.gl/Q4czzcUiZ7dsSMqr6
https://photos.app.goo.gl/qKyYBX1EDQmZhM1g9

Relatório Avaliativo

Curso: Jogos Digitais. **Turma**: 13:00h - **Tutores**: Samuel Freitas e Kauann O Dias.

No que respeita à parte pedagógica, os educandos participaram ativamente durante as aulas, demonstrando um espírito de cooperação e solidariedade com os demais alunos, o que foi positivo para as atividades. A imersão na temática, que incluiu a origem do mundo dos jogos, passando por consoles digitais e analógicos, foi cativante para os alunos, mesmo que nenhum deles tenha apresentado conhecimento prévio.

Como métrica de avaliação, consideramos a criatividade, participação, desempenho nas atividades práticas e colaboração em equipe, levando em conta a natureza prática e criativa da disciplina. Vale destacar que os alunos Luciano Costa de Brito, Marllon dos Santos Simões e Lucas Rodrigues de Souza, tiveram um desempenho além do esperado.

No início do curso, tivemos um número relevante de 19 inscritos para turma, mas muitos alunos deixaram o curso por causa de incursões policiais e o retorno das aulas, havendo baixa de 5 alunos, o que levou a uma queda no rendimento e à necessidade de remanejamento das aulas.

O ponto alto do curso foi quando os alunos replicaram o jogo "Plataforma" usando o GameMaker onde a turma fez uma breve apresentação no último dia de aula, dos seus jogos, no intuito de mostrar aos colegas o resultado final do seu devido jogo como: Funções, Finalidades, Movimentações, Fases, Personagens e o objetivo Final. Nas circunstâncias, os educandos tiveram um ótimo feedback tanto na prática, quanto na teórica.

Curso: Jogos Digitais
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 13H às 15H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe																						
		Janeiro																				
	Nome	31	1	2	3	6	7	8	9	10	13	14	15	16	23	Aulas	Presenças	Frequência
1	Alice Victoria Ferreira da Silva	P														10	1	10%
2	Ana Beatris Lourdes Santana de Souza	F				F	F									10	0	
3	Beatriz Bernardes Gomes	P				F	P	FJ	P		P	P	P	P	P	10	8	80%
4	Carlos Eduardo Da Silva Abranches	F				F	F									10	0	
5	Cauan Martins da Silva	F				F	F	FJ	F							10	0	
6	Iarlen Wesly Matos Cunha	P	P			P	P	P	P		P	P	P	P	P	10	11	110%
7	Jorge Rodrigues Junior	F				F	F									10	0	
9	Leonardo Rafael Rangel da Silva	P				P	F	FJ	F		F					10	2	20%
10	Lucas Rodrigues de Souza	P				P	P	P	P		P	P	F	P	P	10	9	90%
11	Luciano Costa de Brito	P				P	P	P	P		P	P	P	F	P	10	9	90%
12	Luiza de Jesus de Sá	P				F	F									10	1	10%
13	Maria Eduarda Brandão de Souza Soares															10	0	
14	Marllon dos Santos Simões	P				P	P	FJ	P		P	P	F	P	P	10	8	80%
15	Oliver da Silva Vitorino	P				F	F									10	1	10%
16	Rainan Vitor Fernandes Gomes	F				F	F									10	0	
17	Ryan Cassilhas Teixeira	P				F	F									10	1	10%
18	Sara Vitória Soares da Silva de Moraes	F				F	F									10	0	
19	Victor Hugo Silva de Carvalho	P				F	F									10	1	10%
	Média Frequência da turma																	**47%**

OBS: Nos dias 01, 02 e 03 por motivos de segurança, com ordens da coordenação da equipe do Espaço da Juventude, as aulas foram suspensas. No dia 08 por causa da chuva na noite anterior alguns alunos comunicaram que tinha dificuldades de chegar ao espaço por causa de algumas enchentes, por esse motivo justifiquei as faltas. No dia 10 por motivos de segurança, com ordens da coordenação da equipe do Espaço da Juventude, as aulas da tarde foram suspensas.



Registro da 1º Aula.



Registro da 1º Aula.



Registro da 2º Aula.



Registro da 1º Aula utilizando o Gamemaker.



Registro da 2º Aula utilizando o Gamemaker.



Registro do Último dia de Aula.



Registro da entrega de Certificado.



Registro da Foto da Turma(Horário de 13:00h e 15:45h).

Relatório Avaliativo

Curso: Jogos Digitais. **Turma**: 15:45h - **Tutor**: Kauann Oliveira Dias.

No que respeita à parte pedagógica, os educandos participaram ativamente durante as aulas, demonstrando um espírito de cooperação e solidariedade com os demais alunos, o que foi positivo para as atividades. A imersão na temática, que incluiu a origem do mundo dos jogos, passando por consoles digitais e analógicos, foi cativante para os alunos, mesmo que nenhum deles tenha apresentado conhecimento prévio.

Como métrica de avaliação, consideramos a criatividade, participação, desempenho nas atividades práticas e colaboração em equipe, levando em conta a natureza prática e criativa da disciplina. Vale destacar que os alunos Levi Ricardo Conceição Silva, Murillo Vinicius de Souza Tamandaré e Uelton Felinto Boaventura, tiveram um desempenho excelente, tanto individual, quanto no coletivo.

O ponto alto do curso foi quando os alunos replicaram o jogo "Plataforma" usando o GameMaker onde a turma fez uma breve apresentação no último dia de aula, dos seus jogos, no intuito de mostrar aos colegas o resultado final do seu devido jogo como: Funções, Finalidades, Movimentações, Fases, Personagens e o objetivo Final. Nas circunstâncias, os educandos tiveram um ótimo feedback tanto na prática, quanto na teórica.

Curso: Jogos Digitais
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 15:45 às 18:00H / Container Cidade de Deus

| Diário de Classe | | |

| | | |



Registro da 1º Aula.



Registro da 2º Aula.



Registro da 1º Aula utilizando o Gamemaker.



Registro da 2º Aula utilizando o Gamemaker.



Registro do Último dia de Aula.



Registro da entrega de Certificado.


Registro da Foto da Turma(Horário de 13:00h e de 15:45h).

Relatório Avaliativo

Curso: Jogos Digitais. **Turma**: 19:00h - **Tutor**: Kauann Oliveira Dias.

No que respeita à parte pedagógica, os educandos participaram ativamente durante as aulas, demonstrando um espírito de cooperação e solidariedade com os demais alunos, o que foi positivo para as atividades. A imersão na temática, que incluiu a origem do mundo dos jogos, passando por consoles digitais e analógicos, foi cativante para os alunos, mesmo que nenhum deles tenha apresentado conhecimento prévio.

Como métrica de avaliação, consideramos a criatividade, participação, desempenho nas atividades práticas e colaboração em equipe, levando em conta a natureza prática e criativa da disciplina. Vale destacar que os alunos Gabriel Gonzo dos Santos, Jade Gonzo dos Santos e Pedro José de Andrade Nogueira, tiveram um desempenho além do esperado.

O ponto alto do curso foi quando os alunos replicaram o jogo "Plataforma" usando o GameMaker onde a turma fez uma breve apresentação no último dia de aula para o Nathan Borges (Coordenador Geral), onde mostraram os seus jogos, no intuito de mostrar aos colegas o resultado final do seu devido jogo como: Funções, Finalidades, Movimentações, Fases, Personagens e o objetivo Final. Nas circunstâncias, os educandos tiveram um ótimo feedback tanto na prática, quanto na teórica.

Curso: Jogos Digitais
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 19:00 às 21:00H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe																							
		Janeiro																					
	Nome	**31**	**1**	**2**	**3**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**13**	**14**	**15**	**16**	**23**	**24**	**Aulas**	**Presenças**	**Frequência**
1	André Felipe Gonzo dos Santos					P	F	P	P		P	P	P	F	P	P	10	8	80%
2	Axell Gusttavo Moreira Lima					F	F	F									10	0	
3	Bruna Karla Pereira da Silva					P	F	P	P		F	P	P	P	P	P	10	8	80%
4	Bruno José Barros de Castro					P	P	P	P		P	P	P	F	P	P	10	9	90%
5	Dyanna Aparecida Menezes Peixoto					P	P	P	P		F	P	F	F			10	5	50%
6	Fábio Richard Soares da Cruz					P	F	P	P		P	P	P	P	P	P	10	9	90%
7	Gabriel Gonzo dos Santos					P	P	P	P		P	P	P	P	P	P	10	10	100%
8	Gabriel Lima dos santos Batista					F	F	P	P		P	P	P	P	P	P	10	8	80%
9	Geovana Rodrigues da Silva					P	P	P	P		P	P	P	P	P	P	10	10	100%
10	Gutyanne dos Santos Coelho					F	F	P	P		F	P	P	P	F	F	10	5	50%
11	Jade Gonzo dos Santos					P	P	P	P		P	P	P	P	P	P	10	10	100%
12	Jeferson Thauan Barros da Costa					P	P	P	P		P	P	P	F	P	P	10	9	90%
13	Jessica Gonçalves da Silva Delfino					F	F										10	0	
14	Lara Leandra Pereira Lopes Bento					P	F	P	P		P	P	P	P	P	P	10	9	90%
15	Larissa Cabral Rodrigues	P				P	F	P	P		F	P	P	P	F	F	10	7	70%
16	Larissa Cristina de Oliveira Bento					F	F	F									10	0	
17	Luan Carlos dos Santos Alves					P	F	P	P		P	P	P	P	P	P	10	9	90%

| | | |



Registro da 1º Aula.



Registro da 2º Aula.



Registro da 1º Aula utilizando o Gamemaker.



Registro da 2º Aula utilizando o Gamemaker.



Registro do Último dia de Aula (A turma pediu para apresentar os seus jogos).



Registro da entrega de Certificado.



Registro da Foto da Turma.

INSTITUTO BESOURO

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO FINANCEIRA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 31 DE MARÇO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 10/2022

INÍCIO: 15/8/22 | **TÉRMINO:14/08/23**

BANCO SANTANDER	AGÊNCIA 1318	CONTA CORRENTE	13002240-1	RECEITA DO PERÍODO DA PRESTAÇÃO DE CONTAS: R$	0,00

	NATUREZA DA DESPESA	DATA DA DESPESA	Nº DO DOC	TIPO DO DOC	NOME DO BENEFICIÁRIO, FORNECEDOR OU PRESTADOR DE SERVIÇO	Nº DO DOC NO EXTRATO BANCÁRIO	VALORES EM R$
1	PESSOAL						
1	1.1 Coordenador pedagógico	3/4/2023	mar/23	FOLHA DE PAGTO	ALEXANDER LADEIRA MARTINS	00000	1.499,50
1	1.3 Tutores	3/4/2023	mar/23	FOLHA DE PAGTO	CYNTHIA NOVAES MACHADO COELHO	00000	1.181,98
1	1.3 Tutores	3/4/2023	mar/23	FOLHA DE PAGTO	SAMUEL DE SOUZA FREITAS	00000	1.178,98
1	1.2 Assessor Pedagógico	3/4/2023	mar/23	FOLHA DE PAGTO	TATIANE CAVOTI PEREIRA DE SOUZA	00000	1.668,76
1	1.3 Tutores	3/4/2023	mar/23	FOLHA DE PAGTO	KAUANN OLIVEIRA DIAS	00000	1.264,72
1	1.1 Coordenador pedagógico	3/4/2023	mar/23	FOLHA DE PAGTO	JOÃO VITOR DE OLIVEIRA FELIX	00000	2.045,06
1	1.1 Coordenador pedagógico	3/4/2023	mar/23	FOLHA DE PAGTO	DEBORA BARRETO DA SILVA	00000	1.926,98
1	1.2 Assessor Pedagógico	3/4/2023	mar/23	FOLHA DE PAGTO	MARCOS VINICIUS ABREU ROSA	00000	1.556,38
1	1.2 Assessor Pedagógico	3/4/2023	mar/23	FOLHA DE PAGTO	GABRIEL LINHARES DE SOUZA	00000	1.668,76
1	1.1 Coordenador pedagógico	3/4/2023	mar/23	FOLHA DE PAGTO	LUANA MARTINS FERREIRA_PENSÃO ALIMENTÍCIA		423,23
1	1.3 Tutores	3/4/2023	mar/23	FOLHA DE PAGTO	YURI RABELLO MAIA	00000	768,06
1	1.3 Tutores	3/4/2023	mar/23	FOLHA DE PAGTO	LUIS HENRIQUE ALBUQUERQUE	00000	801,96
2	1.4.1 INSS	20/4/2023	mar/23	DARF	INSS	5.4A1.F2D.839.E37.D5C	5.625,24
3	1.4.2 FGTS	7/4/2003	mar/23	GRF	FGTS	9.996.4F2.791.CAC.A61	1.614,48
4	1.4.3 PIS	25/4/2023	8301	DARF	PIS	8.1F4.2C3.27D.E51.F1D	210,80
5	1.4.4 IRRF	20/4/2023	0561	DARF	IRRF	D.742.13D.3C7.7DA.201	15,91
6	1.6.1 Vale Transporte	28/3/2023	73423682	RECIBO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	000000	1.659,60
7	1.6.1 Vale Transporte	28/3/2023	73423252	RECIBO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	000000	145,80
8	1.6.1 Vale Transporte	15/3/2023	73308678	RECIBO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	000000	400,40
9	1.6.2 Vale Alimentação	28/3/2023	38915656	ALELO	VA - FUNCIONÁRIOS	000000	2.376,00
10	1.6.2 Vale Alimentação	3/4/2023	7105443	ALELO	VA - FUNCIONÁRIOS	000000	369,69
11	1.5.2 Rescisão	3/4/2023	mar/23	TRCT	DAYANE DE OLIVEIRA BARBOSA	00000	1.876,54
	#N/D						
						TOTAL DAS DESPESAS	**30.278,83**
	2 OPERACIONAL						
12	2.1 Módulo Tecnológico + Programa Educacional	22/3/2023	59038	NOTA FISCAL	REAL DISTRIBUIDORA	00000	5.205,98
13	2.1 Módulo Tecnológico + Programa Educacional	10/3/2023	1221	NOTA FISCAL	GRAPHICSIGN COMUNICACAO VISUAL	00000	1.593,00
13	2.1 Módulo Tecnológico + Programa Educacional	10/3/2023	1221	NOTA FISCAL	GRAPHICSIGN COMUNICACAO VISUAL	00000	509,00

2.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	10/3/2023	1221	NOTA FISCAL	GRAPHICSIGN COMUNICACAO VISUAL	00000	536,00
2.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	23/2/2023	6272528	NOTA FISCAL	GEOVANI XAVIER	00000	5.547,51
						TOTAL DAS DESPESAS	**13.391,49**
3	DIVERSOS						
3.1	Custeio operacional	10/3/2023	8	NOTA FISCAL	JORGE LEONARDO ANSELMO	00000	4.000,00
3.1	Custeio operacional	3/3/2023	6218207	NOTA FISCAL	GEOVANI XAVIER	00000	5.023,30
3.1	Custeio operacional	24/3/2023	12189	NOTA FISCAL	ZADANNA INDUSTRIA	00000	870,00
3.1	Custeio operacional	3/5/2023	593	NOTA FISCAL	ALEXANDRE MOURA BATISTA	00000	10.800,00
3.1	Custeio operacional	10/3/2023	23521	FATURA	DNET FIBRA	00000	129,99
3.1	Custeio operacional	20/4/2023	2060505	FATURA	ALL CONECTA	00000	339,00
3.1	Custeio operacional	17/4/2023	23522	FATURA	DNET FIBRA	00000	129,99
3.1	Custeio operacional	14/3/2023	41	NOTA FISCAL	JULIANA DOS SANTOS NEVES	00000	2.100,00
3.1	Custeio operacional	3/3/2023	6211673	NOTA FISCAL	ANDRELINA DAS NEVES BARROS	00000	104,00
3.1	Custeio operacional	4/4/2023	1457	NOTA FISCAL	RICARDO GOMEES	00000	100,00
3.1	Custeio operacional	28/4/2023	43	NOTA FISCAL	ACM SOLUÇÕES EM INFORMÁTICA	00000	3.000,00
3.1	Custeio operacional	10/3/2023	195828	FATURA	FNT TELECOMUNIACAÇÕES	00000	299,00
3.1	Custeio operacional	3/3/2023	6458192	NOTA FISCAL	PAULO CESAR DA S. OLIVEIRA	00000	1.600,00
3.1	Custeio operacional	10/3/2023	6458263	NOTA FISCAL	PAULO CESAR DA S. OLIVEIRA	00000	1.800,00
3.1	Custeio operacional	21/3/2023	6481183	NOTA FISCAL	PAULO CESAR DA S. OLIVEIRA	00000	5.288,00
3.1	Custeio operacional	13/3/2023	6458294	NOTA FISCAL	PAULO CESAR DA S. OLIVEIRA	00000	6.500,00
3.1	Custeio operacional	23/3/2023	6484002	NOTA FISCAL	PAULO CESAR DA S. OLIVEIRA	00000	1.500,00
3.1	**Custeio operacional**	**20/2/2023**	**6272568**	**NOTA FISCAL**	**PAULO CESAR DA S. OLIVEIRA**		**2.490,00**
3.1	**Custeio operacional**	**10/4/2023**	**2090919**	**FATURA**	**ALL CONECTA**		**186,66**
						TOTAL DAS DESPESAS	**46.259,94**
4	CUSTOS INDIRETOS						
4.5	PRES.SERV TERCEIROS	5/5/2023	35	NOTA FISCAL	MARIA CLARA V MENEZES		1.200,00
						TOTAL DAS DESPESAS	**1.200,00**
						TOTAL GERAL	**91.130,26**

Porto Alegre/RS, 22 de fevereiro de 2024

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005 Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005 Dados: 2024.02.28 09:49:57 -03'00'

Vinicius Mendes Lima

Diretor-presidente Instituto Besouro

CPF 008.451.180-05

CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049 Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049 Dados: 2024.02.28 10:35:11 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício

Contador do Instituto Besouro

CPF 958.911.450-49

CRC Nº 71.562/0-0

RELATÓRIO DE DEMONSTRATIVO DA DESPESA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 31 DE MARÇO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses					**TERMO DE COLABORAÇÃO: 10/22**	
					INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO: 14/8/23**
BANCO SANTANDER		**AGÊNCIA**	**1318**	**CONTA CORRENTE**	**13002240-1**	
(A) NATUREZA DA DESPESA		**(B) VALOR**	**(C) SALDO DO PERIODO ANTERIOR**	**(D) VALOR RECEBIDO NO PERIODO**	**(E) VALOR UTILIZADO NO PERIODO**	**(F SALDO PARA O PERIODO SEGUINTE**
1) - ITEM DA DESPESA						
1	**Pessoal**	**590.940,00**	**6.379,77**	**0,00**	**15.984,37**	**-9.604,60**
1.1	Coordenador pedagógico	193.536,00	4.134,94	0,00	5.894,77	-1.759,83
1.2	Assessor Pedagógico	157.332,00	2.741,36	0,00	4.893,90	-2.152,54
1.3	Tutores	240.072,00	-496,53	0,00	5.195,70	-5.692,23
1.4	ENCARGOS	**223.375,33**	**-4.838,47**	**0,00**	**7.466,43**	**-12.304,90**
1.4.1	INSS	170.190,73	-4.490,41	0,00	5.625,24	-10.115,65
1.4.2	FGTS	47.275,20	-269,17	0,00	1.614,48	-1.883,65
1.4.3	PIS	5.909,40	-62,98	0,00	210,80	-273,78
1.4.4	IRRF	0,00	-15,91	0,00	15,91	**-31,82**
1.5	PROVISIONAMENTO	**187.741,63**	**3.153,84**	**0,00**	**1.876,54**	**1.277,30**
1.5.1	Férias	65.653,43	5.471,12	0,00	0,00	5.471,12
1.5.2	Rescisão	23.637,60	-8.775,01	0,00	1.876,54	-10.651,55
1.5.3	Aviso Prévio	49.225,30	4.102,11	0,00	0,00	4.102,11
1.5.4	13º salário	49.225,30	2.355,62	0,00	0,00	2.355,62
1.6	BENEFICIOS	**148.579,20**	**-6.960,40**	**0,00**	**4.951,49**	**-11.911,89**
1.6.1	Vale Transporte	59.875,20	-3.696,40	0,00	2.205,80	-5.902,20
1.6.2	Vale Alimentação	88.704,00	-3.264,00	0,00	2.745,69	-6.009,69
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
2) - ITEM DA DESPESA						
2	**Operacional**	**2.990.770,37**	**1.579.633,86**	**0,00**	**13.391,49**	**1.566.242,37**
2.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	2.644.774,37	1.551.516,36	0,00	13.391,49	1.538.124,87
2.2	Serviços Gráficos	345.996,00	28.117,50	0,00	0,00	28.117,50
2.2.1	Apostilas	283.500,00	23.625,00	0,00	0,00	23.625,00
2.2.2	Certificados	23.184,00	1.486,50	0,00	0,00	1.486,50
2.2.3	Fichas de inscrição	39.312,00	3.006,00	0,00	0,00	3.006,00
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
3) - ITEM DA DESPESA						
3	**Diversos**	**211.200,00**	**-52.928,56**	**0,00**	**46.259,94**	**-99.188,50**
3.1	Custeio Operacional	211.200,00	-52.928,56	0,00	46.259,94	-99.188,50
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
4) - ITEM DA DESPESA						
4	Custos indiretos (inc. III, art. 46 da Lei	**174.104,26**	**66.471,33**	**0,00**	**1.200,00**	**65.271,33**
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
TOTAL (= 1+ 2+ 3 + 4)		**4.526.710,79**	**1.590.911,37**	**0,00**	**91.130,26**	**1.499.781,11**

Porto Alegre/RS, 22 de fevereiro de 2024

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Dados: 2024.02.23 11:35:34 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Dados: 2024.02.23 11:49:56 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 010/2022

RELATÓRIO PARCIAL DE EXECUÇÃO FÍSICA DO OBJETO

Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa

MARÇO DE 2023

SUMÁRIO

IDENTIFICAÇÃO	3
INTRODUÇÃO	4
OBJETO	5
PÚBLICO ATENDIDO	5
OBJETIVOS	5
DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS	6
DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS	7
DIFICULDADES ENFRENTADAS	8
ATIVIDADES COMPLEMENTARES	8
DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO	8
CONSIDERAÇÕES FINAIS	9

IDENTIFICAÇÃO

Termo de Colaboração: 010/2022

Concedente: Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV-RIO

Objeto da Parceria: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses, bem como a promoção de todas as atividades constantes no Plano de Trabalho (Anexo I) e da Planilha de Custos (Anexo II).

Vigência: 15/08/2022 à 14/08/2023

Valor de repasse: R$ 4.526.710,79 (quatro milhões, quinhentos e vinte seis mil, setecentos e dez mil reais e setenta e nove centavos).

Identificação do Proponente:

Nome da Instituição: Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa CNPJ: 07.105.443/0001-96

Endereço Instituição:

Rua Barão do Triunfo, 419, Sala 602 – Menino Deus - Porto Alegre- RS - CEP 90130-101

Telefones: 21 96786-5815

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.com

Site: https://www.agenciabesouro.com.br/

Responsável pela Instituição Proponente Diretor presidente: Vinícius Mendes Lima

CPF: 008.451.180-05

Endereço: Rua Adriano Pereira da Silva, 290 casa 04 Porto Alegre-RS - CEP: 91740-612 Telefones: 51.9 8136-8742

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.comRepresentante

Representante Legal: Fernanda Carvalho Braga De Sousa

CPF: 155.537.157-41

E-mail: besouro.rj@agenciabesouro.com.br

INTRODUÇÃO

Parceria firmada entre o Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa e a Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV -Rio, por meio do Termo de Colaboração nº 010/2022, promove a inclusão profissional e emancipação de jovens cariocas de 15 a 29 anos, a partir de cursos, oficinas e atividades de capacitação e qualificação profissional voltados a temáticas da tecnologia e indústria 4.0.

O termo indústria 4.0 foi adotado para explicar o surgimento de novas tecnologias no século XXI. A inovação e tecnologia estão muito presentes no novo modelo de indústria que se instaura, causando impacto em diversos setores da economia. O objetivo da implementação da indústria 4.0 é a obtenção de lucro e aumento da competitividade da empresa no mercado de trabalho. Sendo assim, a indústria 4.0 também pode ser conhecida como a quarta revolução industrial.

A parceria deu-se mediante publicação de Edital para ampla concorrência de parceiros, sendo o Instituto Besouro a instituição que teve maior desempenho em relação aos requisitos do edital.

OBJETO

Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses.

PÚBLICO ATENDIDO

A execução do objeto alcançará, de forma direta, jovens cariocas de 15 a 29 anos, preferencialmente em situação de vulnerabilidade social, moradores do território da cidade do Rio de Janeiro. De maneira indireta, a comunidade do entorno das unidades dos Espaços da Juventude serão beneficiadas e a prototipagem de soluções para problemas comunitários poderá ser analisada e implementada de acordo com as práticas de metodologias ativas.

OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Oferecer um Programa Educacional voltado para a capacitação de jovens baseado na temática da indústria 4.0 através dos Espaços da Juventude com vista a ampliar o acesso dos jovens cariocas aos serviços e ações públicas que os apoiem nas suas trajetórias de inclusão, autonomia e participação.

Objetivos Específicos

a) Valorizar a autonomia e protagonismo do jovem;
b) Ofertar formação profissional de tutores voluntários ou profissionais envolvidos em atividades da Secretaria Especial da Juventude Carioca para atuar nos Espaços da Juventude;
c) Criar um Programa Educacional voltado para cursos na área de tecnologia e indústria 4.0;
d) Contribuir para a qualificação e a inserção profissional dos jovens atendidos;
e) Expandir o alcance territorial dos equipamentos da JUV-RIO em áreas de pouca oferta educacional para o público-alvo.

DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS

Meta 1:

1.1 Capacitação de Tutores: Não realizado.

1.2 Capacitação de Jovens:

1.2.1 Unidade Estácio: 98

1.2.2 Unidade Cidade Deus: 106

1.2.3 Unidade Vigário Geral: 99

Meta 2:

Não realizado.

DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS

Após a inauguração da unidade de Vigário Geral, mais uma vez a equipe do Instituto Besouro se uniu à equipe da JuvRio para avaliar os acontecimentos e planejar os próximos passos. Nesta reunião foi identificado novamente que o local proposto no plano de trabalho não apresentava condições estruturais para instalação da unidade, e que novos territórios precisam ser avaliados em conjunto para definição da localidade.

Nesta reunião, observamos que após os chamamentos realizados pela JuvRio na tentativa de cumprir a meta de capacitação de “tutores voluntários”, observou-se que na situação atual não há procura, tendo em vista a não disponibilidade de jovens que possam arcar com transporte e alimentação para realização das atividades, sendo assim, optou-se por manter o empenho na captação dos jovens à serem atendidos conforme o plano de trabalho.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Estácio

No início do mês finalizamos os cursos de Jogos Digitais – Design de Games no dia 07 com apresentações dos trabalhos incríveis dos alunos e Impressão 3D no dia 13 de março com uma exposição. Em seguida nos dias 14 e 15 recebemos os alunos para os novos cursos de Robótica e Operador de Drone.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Cidade de Deus

Iniciamos o mês com a execução das aulas do módulo Impressão 3D que iniciaram no dia 28/02, que tem o total de 10 aulas até o encerramento dia 13/03 (previsão devido às recorrentes operações policiais no território como já relatadas anteriormente).

As aulas do módulo Operador de drone iniciaram no dia 16/03 com as turmas de 10h15, 13h, 15h45 e 19, que tem o total de 10 aulas até o encerramento dia 29/03(previsão). Também no mesmo dia 16, as turmas do módulo Impressão 3D tiveram cerimônia de entregas dos certificados e apresentaram seus projetos, maquetes feitas por eles em comemoração aos 57 anos da Cidade de Deus. Tivemos ilustres presenças do Secretário Especial da Juventude Salvino Oliveira, Subsecretaria da Juvrio Gabriella Sampaio, o Gesto da Gel Fabiano, os alunos e alguns familiares. Sentimos falta de alguns alunos, os que estiveram mais presentes foram da turma de 19h.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Vigário Geral

Dia 06 de Março, iniciou o curso Jogos - Design de Games.

Dia 17 de Março, aconteceu o encerramento do primeiro módulo de Jogos - Design de Games do Espaço da Juventude - Vigário Geral.

Dia 21 de Março, início de mais um curso do Espaço da Juventude Vigário, desta vez foi Impressão 3D.

DIFICULDADES ENFRENTADAS

Vigário Geral:

Neste mês não houve dificuldades encontradas nesta unidade.

Estácio:

Neste mês não houve dificuldades encontradas nesta unidade.

Cidade de Deus:

Na parte da tarde no dia 17 por motivos de problemas logísticos na comunidade e por falta de segurança decidimos cancelar as aulas das turmas de Drone dos horários de 15h45 e 19h.

Na manhã do dia 20, por motivos de problemas logísticos e por falta de segurança, cancelamos a aula da turma de 08h. Algumas horas depois com a comunidade segura, mantemos as aulas do dia.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

No dia 04 de março rolou a Imersão Pedagógica dos Espaços da Juventude, que teve o objetivo de alinhar toda a proposta pedagógica da estrutura Make, mas também apresentar as inovações para implantar nos planejamentos, nas rotinas e funcionamentos dos espaços. Na imersão todos os membros envolvidos com os cursos estavam presentes. Tutores, assessores e coordenadores de todos os espaços juntos para aprender e compartilhar conhecimento. Nesse sábado foi orientado o uso do Google Classroom e Grupos de WhatsApp por turma para melhorar a experiência dos alunos. Nesse momento foi incrível perceber como os outros espaços executam os cursos e também conhecemos juntos os objetivos dos Maker Space trazidos pelo CEO da Besouro Vinícius Mendes Lima e o gestor pedagógico Leonardo Barnet de forma online.

O evento “Abrace o Espaço” contou com diversas oficinas e serviços para a comunidade do Estácio como: Oficina de Operador de Drone, Oficina de Robótica, Oficina de artes, oficina de Ovos de Páscoa, Oficina de Maquiagem, dança ao ar livre, Oficina de empreendedorismo, Oficina de Grafite e serviços de 2ª via do documento de identidade. No evento tivemos um público recorde que passou para conhecer o espaço e aproveitar as atividades. Na oficina de robótica foi usada como base uma horta para entender o procedimento de automação na irrigação. Na oficina de ovos de páscoa aprendemos a confeccionar e também como aumentar a renda com esses produtos de alimentos, linkando com a oficina de empreendedorismo. A oficina de Grafite foi utilizada para confecção visual do contêiner, aproveitando a presença do Secretário da Secretaria Especial da Juventude Salvino Oliveira que deixou sua

marca grafitada durante o evento.

DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO

As unidades permaneceram realizando atividades de divulgação em unidades escolar do seus territórios a fim de difundir o conhecimento do espaço, atividades de 2 horas de duração com certificação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para elaboração deste Relatório o Instituto Besouro, baseou-se nos parâmetros trazidos pelo Marco Regulatório das Organizações da Sociedade Civil (Lei 13.019/2014, regulamentado pelo Decreto Municipal 42.696/2016 e Resolução CGM Nº 1285 de 23 de fevereiro de 2017), que Consolida as normas de Parcerias Voluntárias no âmbito da Administração Pública Municipal e Institui o Roteiro Orientador para a prestação de contas de recursos concedidos pelo Município do Rio de Janeiro através de Parcerias Voluntárias, foi desenvolvida com base nos pilares de valorização da autonomia das OSC, transparência na aplicação de recursos públicos e eficiência das políticas públicas.

Com o MROSC, o modelo passou a ser prioritário para o controle de resultados. É o que se extrai do art. 2º, inciso XIV, do MROSC, que considera a prestação de contas “o procedimento em que se analisa e se avalia a execução da parceria, pelo qual seja possível verificar o cumprimento do objeto da parceria e o alcance das metas e dos resultados previstos”. Não se trata, pois, de mecanismo que tem por finalidade precípua o controle de despesas, mas sim a verificação dos resultados realmente alcançados pela parceria.

A elaboração deste relatório também pode ser considerada como a realização do monitoramento e avaliação do projeto, o que permite detectar falhas na implementação e possíveis ameaças à qualidade dos resultados a tempo de reagir oportunamente, bem como reúne informações a respeito da parceria para posterior avaliação.

O monitoramento pressupõe a ideia de continuidade, ou seja, é uma verificação do andamento da parceria ao mesmo tempo em que ela é executada. Desse modo, fica evidente o aspecto saneador de tais atividades de

acompanhamento, e é crucial que a Convenente tenha as seguintes atitudes e preocupações:

- compreender claramente a delimitação e a sequência de objetivos, metas e resultados esperados da parceria;
- estabelecer processo de monitoramento por meio de diálogo e aprendizado constante;
- saber avaliar a relevância do contexto e compreender eventuais problemas sinalizados pela equipe ou identificados em suas atividades de acompanhamento, buscando soluções corretivas que beneficiem a execução do objeto;
- ter capacidade de contribuir para melhoria ou correção de possíveis dificuldades ou desvios na execução das parcerias.

gov.br Documento assinado digitalmente
ALEXANDER LADEIRA MARTINS
Data: 11/07/2023 18:31:39-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Coordenador do projeto

Vinícius Mendes Lima
Diretor presidente

ANEXOS

ANEXO 1 – RELATÓRIO AVALIATIVO, FREQUÊNCIA E RELATÓRIO FOTOGRÁFICO_Indústria Avançada.docx (1).pdf

Relatório Avaliativo

Curso: Design de Games **Turma:** 8 horas **Tutora:** Cynthia Novaes

Iniciamos as aulas do módulo de Games no dia 26/01 (vinte e seis de Janeiro). A turma estava bem cheia, animada e diversificada. Na primeira aula estiveram presentes 20 (vinte) alunos (no mês de janeiro as escolas do Rio de Janeiro ainda estavam de férias e tínhamos um quantitativo interessante de alunos, porém, com o retorno das aulas nas escolas tivemos uma queda no número de alunos que frequentavam nossas aulas). Nesta turma temos cinco alunos que cursaram o módulo anterior conosco (IOT), são eles: Ana Vitória, Pierre, Vinícius, João e Darlyson. O aluno Vinícius continuou apresentando destaque devido ao seu bom desempenho com tecnologia, tal aluno também possui prévio conhecimento de programação, o que lhe permitiu maior facilidade no momento da programação do game de seu grupo, embora o "GameMaker" possua uma linguagem própria de programação o "GML".

Durante o decorrer do módulo tivemos uma aula "sessão de cinema" onde assistimos ao filme "Jogador Número 1", e que foi trabalhado a temática do filme com a proposta do módulo, neste dia distribuímos pipoca e refrigerante para nossos alunos, todos ficaram super animados e contentes com a aula. Também assistimos alguns tutoriais sobre o GameMaker no Youtube e aplicamos na prática. Em algumas aulas aprendemos a desenhar sprites de personagens e objetos, também foi possível aprender a importar sprites já prontos disponíveis na internet. A turma apresentou ótimo desenvolvimento e aproveitamento.

Abaixo temos a sinopse criada pelos próprios alunos:

Projeto 1:

Alunos: Diego Mendes, Vinícius Pinheiro, Camilla, Thiago Carvalho.

Nome do jogo: Guide The Ligth

Você é Turi, um nativo de uma ilha que acorda sem memórias com o objetivo de ativar três torres em busca de respostas e salvação. Gênero: plataforma e sidescroller.

Projeto 2:

Alunos: Lucas, Gabriel, Ruben, Pierre, Ana Vithória, Darlyson.

Nome do jogo: The Doctor Gone

Médico Templário entra em minhoca gigante e tem como objetivo exterminar vírus e bactérias. Gênero: Ação e plataforma.





Aulas expositivo dialógicas



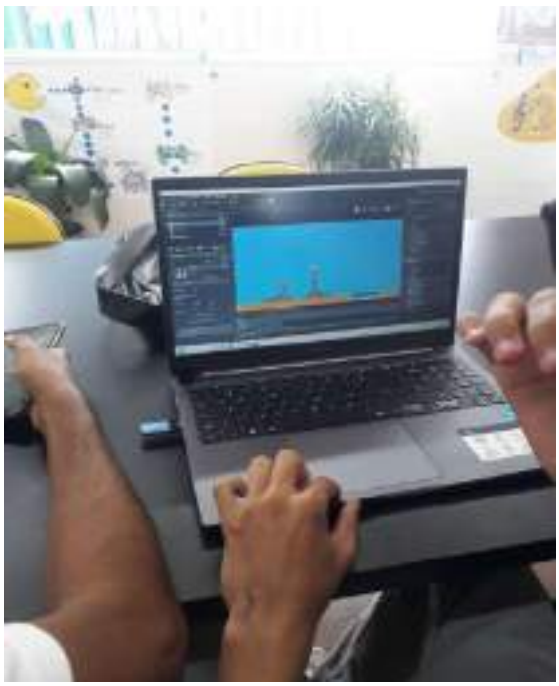


Aula “sessão de cinema” filme Jogador Número 1.





Aula com replicação de tutorial de programação de linguagem GML.



Aula prática em que os alunos produzem seus games.



Curso: Design de Games 2023 - Jan/Fev/Mar
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 08:00 às 10:15H / Continuar Estágio

BESOURO | Rio PREFEITURA | JUVENTUDE

Diário de Classe

	Nome	20	21	2	7	9	14	16	28	2	7		Aulas	Presenças	Faltas	Desistência	Frequência	CPF	CONTATO
1	Ronald da Silva Venancio	P											11	1	1	TURMA DE SE	9%		
2																	0%		
3	Kauã André Da Silva Costa	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	1		0%		
4	Pedro José de Andrade Nogueira	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	1		0%		
5	Ana Julia da Silva Almeida	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	1		0%		
6	Ana Angelica Almeida da Silva	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	1		0%		
7	Gabriel Ramos da Oliveira	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	1		0%		
8	Luiz Eduardo de Paz Silva	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	1		0%		
9	Sujan Kelli Viana dos Santos	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	1		0%		
10	Ellen do Carmo de Andrade	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	1		0%		
11	Vinicius Venancio Dos Santos	P	P	F	P	P	F	F	F	F			11	4	1		36%		
12	Gustavo Gomes Alves xx	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	1		0%		
13	Maria Julia Dos Santos Antunes	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	1		0%		
14	Victoria Moura	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	1		0%		
15	Vitor Hugo da Silva Freitas	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	1		0%		
16	Raul Calixto Moreira Cardoso	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	1		0%		
17	Marlon de Oliveira Amaral	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	1		0%		
18	João Victor Dionizio da Silva	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	1		0%		

19	Ana Carolina Major Pereira	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	9		0%		
20	Gabriel Colombagna de Paula Menezes	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	5		0%		
21	Ruan Ney Barbosa	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	5		0%		
22	Mia Alexandre do Souza Cruz	P	F	F	F	F	F	F	F	F			11	1	4		9%		
23	Pedro Henrique dos Santos Theodoro	P	P	F	F	F	F	F	F	F			11	2	3		18%		
24	Ryann Willian Arruda Barros Junior	P	P	P	P	P	P	P	P	P			11	5	0		45%		
25	Joel Dias de Souza	P	P	P	F	F	F	F	F	F			11	3	2		27%		
26	Jeniffer Palacio de Carvalho Monteiro	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	5		0%		
27	Diego Rocha Mendes	P	P	P	P	P	P	P	P	P			11	5	0		45%		
28	Luiz Eduardo Fernandes Santiago	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	5		0%		
29	Joanes Carvalho da Conceição	P	P	P	P	P	P	P	P	P			11	5	0		45%		
30	Ivan Lemos Torres	P	P	P	F	F	F	F	F	F			11	3	2		27%		
31	Victor Augusto Rosal Rosario	P	P	F	F	F	F	F	F	F			11	2	3		18%		
32	Ana Vitoria de Sousa Almeida	P	P	P	P	P	P	P	P	P			11	5	0		45%		
33	Paulo Bruno da Silveira	P	P	P	F	P	F	P	P	P			11	4	1		36%		
34	João Vitor Costa Braz	P	P	P	F	F	F	P	F	F			11	3	2		27%		
35	Josemildo Cosme da Silva	P	P	F	P	F	F	F	F	F			11	3	2		27%		
36	Cláudio Carvalho da Conceição	P	P	F	P	F	P	P	F	F			11	0	0		0%		
37	Diego Gabriel Pinto Viana da Cunha	P	P	P	P	P	F	F	F	F			11	3	1		27%		
38	Ivan Lemos Torres	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	1	4		9%		
39	Gabriel do Espirito Santo da Silva	P	P	F	P	P	P	F	P	P			11	4	1		36%		
40	Yasmyn Beatriz Rodrigues dos Santos	P	P	P	P	P	P	P	P	P			11	5	0		45%		
41	Jodanil Jhandlo Manuel Tomas	P	P	F	P	P	F	F	F	F			11	3	2		27%		
42	José Maria Consani Antonio	P	P	P	P	F	F	F	F	F			11	4	1		36%		

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



Curso: Design de Games **Turma:** 10:30h **Tutora:** Cynthia Novaes

Esta turma possui um pequeno número de alunos (apenas oito), dentre eles está Náyra que já cursou diversos módulos conosco e é uma aluna muito dedicada. O aluno Filipe cursou o módulo de IOT conosco e apresenta um grande talento para o desenho, inclusive fez lindos esboços de sprites para o game de seu grupo.

Como a turma é pequena, os alunos optaram por formar um único grupo para a criação do game, logo, nesta turma teremos apenas um projeto de game.

Durante o módulo tivemos uma "sessão de cinema" dentro do Espaço da Juventude onde foi reproduzido o filme "Jogador Número 1" através de plataforma de streaming. Distribuímos aos alunos pipoca e refrigerante. Foi feito um pequeno debate sobre o filme, o nosso módulo e a realidade da nossa atual sociedade.

Em algumas aulas tivemos a oportunidade de assistir a tutoriais do GameMaker no Youtube, entender o passo a passo da criação de um jogo, refletir sobre tudo o que existe por trás de um jogo que jogamos em nossos momentos de lazer, e também aplicar alguns processos no projeto final.

Abaixo temos a sinopse criada pelos próprios alunos:

Projeto:

Alunos: Henrique Silva, Matheus Ferreira, Raphael, Fillipe, Vinícius Mollo.

Nome do jogo: Bangu_2

O personagem acordou misteriosamente dentro de uma prisão, sem saber o porquê de estar lá. Sem conhecer ninguém e não conseguir se comunicar com outros presos, tem que achar uma forma de escapar. Objetivo: Fugir da prisão. Gênero: Aventura







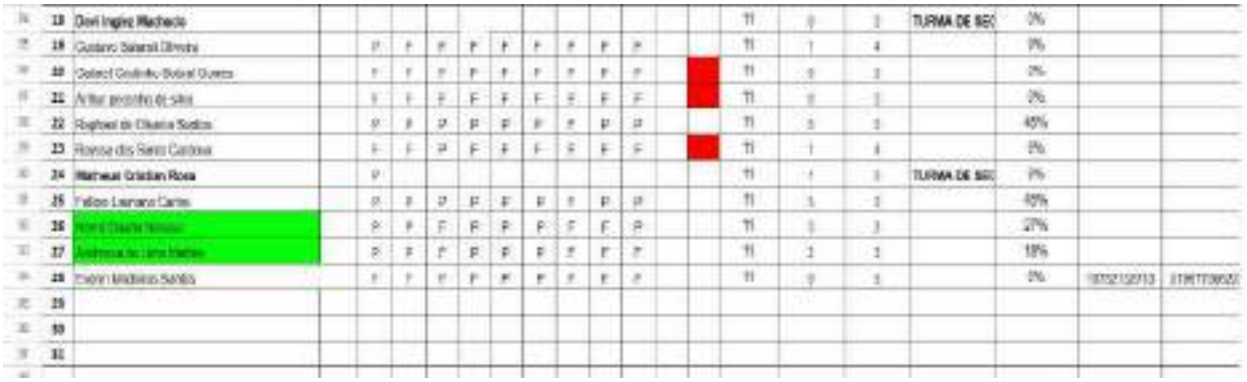
Aula em que os alunos aprenderam a desenhar sprites dos personagens de um jogo, usando a plataforma do GameMaker.



BESOURO Rio PREFEITURA JUVENTUDE

Diário de Classe

	Aluno	Aulas	Presenças	Faltas	Desistência	Frequência	CPF
3	Pedro Theodoro Ramirez Batista	11	10		9%		
4	Pedro Lucas Rodrigues de Lima	11	10		9%		
5	Tatiana Lima da costa	11	10		9%		
6	Mariana Marques de Toledo Pereira	11	10		9%		
7	Jovio de Oliveira Motta	11	10		9%		
8	Matheus Ferreira de Oliveira	11	7		73%		
9	Claudio Victor Lopes da Silva	11	10		9%		
10	Ana Lopes Melo de Moraes	11	10		9%		
11	Gabriel Massi de Carvalho Oliveira	11	10		9%		
12	[redacted]	11	7		72%		
13	Henrique da Silva do Couto	11	6		36%		
14	Pedro Lopes Vilela	11	10		9%		
15	[redacted]	11	6		36%		
16	Antônio Carlos Lopes Conceição	11	10		9%		
17	Pamela Cardoso Rodrigues	11	10		9%		



Curso: Design de Games **Turma:** 13:30h **Tutora:** Cynthia Novaes

No primeiro dia de aula tivemos cerca de 20 alunos presentes. A turma é muito animada, bem diversificada em termos de idade, são muito participativos e entusiasmados. Alguns alunos possuem experiência com programação o que tornou mais fácil a produção de seus games.

Para a elaboração do projeto final, a turma foi dividida pelos próprios alunos, de acordo com a afinidade entre seus pares. Temos dois grandes grupos e um aluno com sua produção individual.

Durante o módulo tivemos uma sessão de cinema dentro do Espaço da Juventude onde foi reproduzido o filme "Jogador Número 1" através de plataforma de streaming. Distribuímos aos alunos pipoca e refrigerante, e a turma ficou muito animada com a proposta da aula. Em algumas aulas tivemos a oportunidade de assistir a tutoriais do GameMaker no Youtube, entender o passo a passo da criação de um jogo, refletir sobre tudo o que existe por trás de um jogo que jogamos em nossos momentos de lazer, e também aplicar alguns processos no projeto final. Nesta turma temos três alunos que se destacam bastante, são eles: Arthur Hafiki, Matheus Leite e Isabelle. Matheus e Arthur já possuem uma prévia experiência com criação de jogos e programação, ambos fizeram curso de Games na Zyon. O aluno Matheus colabora em nossas aulas agregando com seus conhecimentos e ajudando seus colegas de turma. Isabelle

é uma menina muitíssimo aplicada e dedicada em tudo o que se propõe a fazer e também apresenta talento para desenho.

Abaixo temos a sinopse criada pelos próprios alunos:

Projeto 1:

Aluno: Arthur Hafiki e André Sabino

Nome do jogo: Bom de Guerra

Kleiton é um homem, um guerreiro, mas ele é bom, o Bom de Guerra.

A Cidade de Esparta foi tomada por uma maldição, os cidadãos foram transformados em Zumbis. Cabe a Kleiton pegar as Flores Anti-Caos para deter o Mal que assola a cidade. Gênero: Plataforma

Projeto 2:

Aluno: Matheus Gonçalves

Cube World

Um cubinho se aventura em um multiverso entre 8 bits e 16 bits.

Gênero: Plataforma

Projeto 3:

Aluno: Matheus Moreira

Nome do jogo: A Jornada de Lari

Em um mundo existe um reino proibido onde há uma pedra que realiza qualquer desejo. Larissa, uma pequena garota entra nesse reino proibido em busca dessa pedra e segue descobrindo o que esse reino esconde. Gênero: RPG

Projeto 3:

Aluno: Bruno Martins

Nome do jogo: Super Magic Star

Aventura mágica, confronto entre Elfos e Demônios. Transições das formas de combate de turnos para combate direto.

Gênero: RPG

Projeto 4:

Alunos: Daniel, João, Matheus, Isabelle, Sandro e Diego.

Nome do jogo: Aerial World

Neste jogo o jogador controla um pobre passarinho amarelo que se perdeu de seu bando numa viagem para a Inglaterra.

Infelizmente nada é fácil para esta pequena criatura, agora ele precisa de você para achar sua família enquanto aviões estão nas suas costas.

Gênero: Aventura





Aulas expositivo dialógicas



Aula sobre a evolução histórica dos vídeo games.



Atividade de fixação e construção dos conceitos aprendidos em aula.



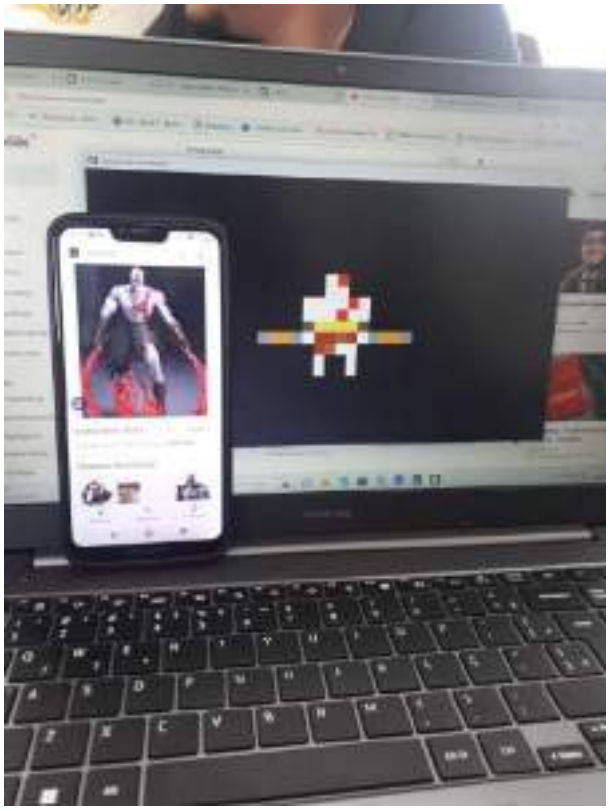
Aula “sessão de cinema” com reprodução do filme Jogador Número Um.



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



Aula em que os alunos aprenderam a desenhar sprites dentro da plataforma de criação de games (GameMaker).

Curso: Design de Games 2023 - Jan/Fev/Mar
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turmas: 13:30 às 15:30H | Container: Evasco

BESOURO | Rio PREFEITURA | JUVENTUDE

Diário de Classe

Nome	26	01	2	7	9	14	16	28	2	7		Aulas	Presenças	Faltas	Desistência	Frequência	CPF	CONTATO
1 Richard Gabriel da Silva Jesus	P	F	F	F	F	F	F	F	F			11	1	8		5%		
2 Maycille Cristina Escobar da Trindade	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	9		0%		
3 Kevin Lucas dos Santos Silveira	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	9		0%		
4 Bruno Martins de Freitas	P	P	P	F	P	P	F	P	F			11	8	3		89%		
5 Enrico Pereira da Silva Magalhães	P	F	F	F	F	F	F	F	F			11	1	8		5%		
6 Carolina [illegible]	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	9		0%		
7 Danilo Oliveira Nunes	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	9		0%		
8 Gabriel de Oliveira Quintino	P	P	F	F	F	F	F	F	F			11	2	7		18%		
9 luiz henrique de oliveira ribeiro	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	9		0%		
10 Pietro Carneiro Cuenca	P	P	F	P	P	P	F	F	F			11	5	4		45%		
11 Damiana Matos	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	9		0%		
12 Daniel Cavalcanti Ribeiro	P	P	P	P	P	P	P	P	F			11	8	1		73%		
13 Jhenifer Beatriz Barbosa Da Silva	P	P	P	P	P	P	P	F	F			11	1	2		14%		
14 Matheus Ramos Nogueira	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	4	5		36%		
15 Leonardo Davi Medeiros Lima	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	9		0%		
16 Felipe Francisco do nascimento Magalhães Correa	F	P	F	F	F	F	F	F	F			11	1	8		9%		
17 **Guilliana Seabra de Chiara**	P	P	P									11	3	0	TURMA DE SEX	27%		
18 Wictor Luiz Pereira SUMARIO	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	9		0%		

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



19	Roberta Linhares Dutra	P	P	F	F	F	F	F	F	F			11	2	3		18%		
20	Tobbi Fernanda Pravatta Pravatti	P	P	F	P	F	F	F	F	F			11	3	3		27%		
21	Yasmim Almeida Ferreira	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	1		0%		
22	[redacted]	P	P	P	P	P	P	P	P	F			11	4	1		36%		
23	João Alcines Marcos Santos Rocha de Oliveira	P	P	P	P	P	P	P	P	P			11	5	1		45%		
24	João Gabriel Martins Rodrigues	F	F	P	F	F	F	F	F	F			11	1	4		9%		
25	Lucas Cristian Marques Di Horacio Silva	F	F	F	F	F	F	F	F	F			11	0	5		0%		
26	[redacted]	P	P	P	P	P	F	F	F	P			11	5	1		45%		
27	Kenzo Beatriz Crispim Ferreira	P	P	P	P	F	F	F	F	F			11	4	1		36%		
28	[redacted]	P	P	P	F	P	F	P	P	F			11	3	3		27%		
29	Hilton Ferreira Dias	F	F	F	P	F	F	F	F	F			11	1	4		9%		
30	Isabelle Vitoria Ribeiro Candido	P	P	P	P	F	F	P	P	P			11	5	1		45%		
31	Jorge Richard Pinheiro de Abreu	P	P	P	P	F	F	F	F	F				4	1				
32	Felipe Francisco do nascimento Magalhães Correa	F	F	P	F	F	F	F	F	F									
33	[redacted]	F	P	P	P	P	P	P	F	F								10319400790	21999532993
34	Luiz Felipe Soares da Silva Junior	F	P	F	F	F	F	F	F	F									
35	Guilherme Dias de Souza	F	P	F	F	F	F	F	F	F									
36	Otoni Campos da Silva Junior	F	P	F	F	F	F	F	F	F									
	Nicolas de Oliveira da Silva																	10041198784	21097443553
	[redacted]	P	P	P	P	P	P	P	P	F								17218975705	
	Média Frequência da turma																22%		

085

Turma Impressão 3D (9:30h)

Neste módulo tivemos um baixo quantitativo de alunos e houve a necessidade de unir as turma de 8 horas e de 10:30h de forma em que pudéssemos ter uma prática pedagógica melhor.

O aluno Pedro apresenta grande destaque pois é muito participativo, interessado e trás ótimas abordagens e debates para as aulas. Também se destaca o aluno Miguel que possui grande aptidão para a área da informática. Tal aluno trouxe uma proposta interessante de construir uma extrusora de filamento de garrafa pet para impressoras 3D, cujas peças seriam produzidas por meio de impressão 3D. A proposta de Miguel é viável, barata e visa sobre a importância da reciclagem, produção e reaproveitamento, empreendedorismo e consumo consciente.

Neste módulo foi reproduzido/apresentado o documentário "Print the Legend" disponível na plataforma de streaming Netflix. Durante a reprodução do documentário houveram debates e críticas feitas pela própria turma sobre diversas questões apresentadas no decorrer do documentário.

Tivemos aulas em que os alunos puderam explorar o mundo da impressão 3D através de pesquisas próprias e também puderam conhecer grandes construções civis na Europa como pontes e casas feitas por meio da impressão 3D. Os alunos também tiveram a oportunidade de modelar objetos e personagens em 3D dentro de oficinas em nossas aulas.

O projeto da turma visa criar um adaptador para escrita, pega lápis para crianças autistas ou pessoas com deficiência ou baixa coordenação motora fina na escrita. O adaptador de lápis tem como objetivo auxiliar na preensão correta do lápis / caneta. Colaborando na pegada correta no lápis ou caneta, assim favorecendo na escrita correta. Contribui para a pegada correta, principalmente na coordenação motora fina (pinça). Ajuda a criança a corrigir e evitar a preensão incorreta dos dedos no lápis.

Abaixo segue uma ilustração do projeto do alunos:





Aula em que os alunos conheceram e identificaram todos os componentes e estrutura da impressora 3D Ender 3.



Reprodução do documentário “Print the Legend”

Curso: Impressão 3D
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 4ª e 6ª. Turma: 08:00 às 10:15H / Cordenar: Estácio

BESOURO Rio PREFEITURA JUVENTUDE

Diário de Classe

	Nome	Fevereiro / Março										Aulas	Presenças	Faltas	Frequência	CPF	CONTATO
		1	2	8	10	15	1	3	8	10	13						
1	Pedro Henrique Lopes Cabral	P	P	P	P	F	F	P			F	10	5	5	50%	15405368745	21983739858
2	Miguel Lopes Mesquita	P	P	P	P	P	F	P			P	10	7	1	70%	22607196744	21975103078
3	Jorge Richard Pinheiro de Abreu	F	F	F	F	F	F	F			F	10	0	8	0%	10270685614	21974766988
4	Nalen Cristhine Faria Moraes	P	F	F	F	F	F	F			F	10	1	7	10%	18428175700	21998243918
5	Guilherme Ignez Tavares	T	F	F	T	F	F	F			F	10	0	8	0%	11508418728	21965381909
6	Bruno Moraes Silva	F	F	F	F	F	F	F			F	10	0	8	0%	10805480713	21980900911
7	Bruno Kauã da Rosamento Ignacio	T	F	F	F	F	F	F			F	10	0	8	0%	22778882751	21979766782
8	Marcelo Innocencio Rocha Junior	T	F	F	F	F	F	F			F	10	0	8	0%	21741938713	21998300803
9	Emily Izadony Cruz Emilio Berto	P	P	F	P	F	P	P			P	10	5	3	50%	13758271708	21970387555
10	Patrick Andrade Reijers	P	P	F	P	F	F	P			P	10	5	1	50%	20681214767	21992281558
11	Pedro Henrique dos Santos Theodoro	T	F	F	F	F	F	F			F	10	0	8	0%	10270324738	21978964359
12	Lucas Sant'ana da Conceição	F	F	F	P	F	P	P			F	10	4	4	40%	17482697720	21998159587
13													0	0			
	Média Frequência da turma	62%	23%	23%	62%	38 23/0/0	62/23/38/15/0	23%							20%		
		5	4	3	5	1	0	5	0	0	3						

Turma Games (segunda-feira manhã)

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

Nesta turma tivemos um baixo quantitativo de alunos, pois a divulgação das inscrições foi feita pela comunicação da secretaria de forma tardia, bem próximo ao início das aulas do módulo, tanto quanto as inscrições de impressão 3D.

A turma é muito tímida, dois alunos possuem grande dificuldade de falar e se expressar, apenas o aluno Davi é participativo. A aluna Guilliana tem muita vergonha de falar mas apresenta talento para o desenho/arte. A proposta de projeto final demorou muito para nascer e tomar forma, foi necessário muito mais que orientação e estímulo por parte da tutora.

A proposta de game da turma consiste em:

Alunos: Giulliana, Matheus e Davi

Nome do jogo: FROG

Um sapo tem como objetivo capturar moscas no lago, mas enfrenta obstáculos e adversários que querem devorá-lo. Os obstáculos são folhas de Vitória Régia que se movem aleatoriamente, caso não consiga alcançar a folha e caia na água, ele morre e o jogo se reinicia. Gênero: Plataforma



Aula aplicando passo a passo do tutorial do GameMaker.



Evolução histórica dos games.

Curso: Design de Games
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª Turma: 08:00 às 12:00H | Container Estácio

Diário de Classe

	Nome	Fevereiro / Março										
		6	13	20	6	13	Aulas	Presenças	Faltas	Frequência	CPF	CONTATO
1	Matheus Cristian Rosa	P	P	F	P		5	2	0	40%	10199336703	
2	Guilherme Seabra de Chaves	P	P	F	P		5	2	0	40%	12277351704	21986424851
3	Roberta de Almeida Azevedo	P	F	F	F		5	1	1	20%	10249832644	
4	Davi Inglez Machado	P	P	F	F		5	2	0	40%	17143270723	21020006739
5	Ronald da Silva Veiranco	P	F	F	F		5	1	1	20%	15653011703	21986400029
6							5	0	0	0%		
7							5	0	0	0%		
8							5	0	0	0%		
9							5	0	0	0%		

Relatório Avaliativo - Descritivo

Curso: Design de Games - **Turma:** 15:45 **Tutora:** Dayane Barbosa

Esse horário possui rostos conhecidos, pois alguns fizeram o módulo de IoT e decidiram continuar conosco. Temos aqui uma turma atada aos conteúdos e nativos digitais. Sempre trazem conceitos, e no geral conhecem grande parte do que é abordado. Porém precisam de ajuda quando se trata de operacionalizar o processo de desenvolver games.

Temos destaques aos jovens Michel, Lucas, Nickolas eles são detentores de um bom conhecimento prévio acerca das engines e programação. Os desdobramentos das aulas foram muito proveitosos, engajados e cooperativos. Esses jovens além de entenderem o que está acontecendo conseguem ajudar seus colegas. E com esse aprendizado cooperativo e horizontal acontecendo começamos a desenvolver nossos projetos. Até a presente data, verifica-se cinco evasões.

Os alunos se organizaram em grupos para cumprir a proposta do curso: Desenvolver um jogo com estruturas básicas de comando utilizando a Engine: GameMaker Studio 2. Para desenvolvimento do que é proposto ao módulo de games, foram abordados dois projetos iniciais:

. Jogo da Religião de Matriz Africana:
Os jovens começaram as sprites do jogo (imagens) e desenvolveram seu conceito geral.
Porém, esses mesmos jovens após o Carnaval, declinaram.

. Jogo releitura (releitura de jogo de Dinossauro offline do google)
O jovem Lucas, que está por trás de todo desenvolvimento do jogo e tudo que envolve o manuseio de uma “engine” é muito dedicado, engajado, e perseverante em seu projeto.

Assim, temos um jogo de plataforma feito pelo game maker, que, para um iniciante possui uma programação robusta.



Primeira aula do módulo



Dinâmica da teia de aranha



Alunos durante as aulas de design de games e momento criativo.



Alunos durante a sessão cinema com o filme: O Jogador Número Um

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

Curso: Design de Games - **Turma:** 19:00 **Tutora:** Dayane Barbosa

A turma das 19h sempre sofre com a grande taxa de evasão, poucas confirmações e inscrições. Começamos com oito alunos, contudo viemos sofrendo baixas e antes de pararmos em virtude do carnaval estávamos com quatro alunos assíduos.

Mas, seguimos as aulas conforme o planejado, trabalhando o que foi proposto e desenvolvendo nosso projeto de jogo. Os alunos que continuaram estão conectados, porém, faço uma ressalva ao aluno Mário ele é angolano e está sempre desconectado ao presente, encontro uma forte barreira de comunicação. Não pelo idioma, mas sim pelo que ele relata: seu desconhecimento de não saber lidar com computadores. E, mesmo tentando ajudar-lhe, sinto que há uma barreira sobre a aprendizagem.

Nos fixamos em entregar o projeto:

. Jogo inspirado em cartas de baralho.
Porém ao operacionalizar houve a necessidade de adequação, para tanto os alunos criaram sprites, programação e background de um projeto com inspiração em coelho, copa: coração, e balão: onde de fato foi feito como um balão.





Alunos durante as aulas e sessão cinema com o filme: O Jogador Número Um

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



Curso: Design de Games 2019 - Jan Fer/Mar
Carga Horária: 28H
Dia da Semana: 3ª à 6ª - Turma: 15:00 às 21:00H / Container Estácio

BESOURO

Rio PREFEITURA | JUVENTUDE

Diário de Classe

	Nome	30	31	2	7	9	14	16	28	2	7		Aulas	Presenças	Faltas	Desistência	Frequência	CPF	CONTATO
1	Gabriel Sampaio Fonseca	F	F	F	F	F	F	X	F	F			11	0	8		0%		
2	Gleyce de Souza Ferreira	F	F	F	F	F	F	X	F	F			11	0	8		0%		
3	Matheus Gonçalves Maria	F	F	F	F	F	F	X	F	F			11	0	8		0%		
4	Matheus Gonçalves Leite da Silva	F	F	F	F	F	F	X	F	F			11	0	8		0%		
5	Paulo Roberto Paz de Barros	F	F	F	F	F	F	X	F	F			11	1	7		0%		
7	Miguel Antonio Raimundo dos Reis	F	F	F	F	F	F	X	F	F			11	0	8		0%		
8	Arthur Bernardo dos Santos Abreu	F	F	F	F	F	F	X	F	F			11	0	8		0%		
9	Sara Ferreira do Espírito Santo	F	F	F	F	F	F	X	F	F			11	0	8		0%		
10	André Rodrigo Lima e Silva	F	F	F	F	F	F	X	F	F			11	0	8		0%		
11	Ana Paula Barbosa Martins Muniz	P	P	P	P	P	P	X	P	F			11	7	1		64%		
12	Ana Paula Barbosa Martins Muniz	P	P	P	P	P	P	X	P	F			11	8	0		73%		
13	Carla Ferreira Lima	P	P	F	F	F	F	X	F	P			11	3	5		27%		
14	Ana Beatriz Ramos da Luz e Alves	F	F	F	F	F	F	X	F	F			11	1	7		9%		
15	Isabel Vianna Monteiro	F	F	F	F	F	F	X	F	F			11	0	8		0%		
17	Rayan Martin da Silva	F	P	P	F	F	F	X	F	F			11	2	6		18%		
18	Victor Vasconcelos Cardoso	P	P	F	P	P	F	X	F	F			11	4	4		36%		
19	Ryan Rodrigues Mendes	F	F	F	F	F	F	X	F	F			11	0	5		0%		
20	Kauan Martin da Silva	P	P	P	F	F	F	X	F	F			11	3	2		27%		
21	Marco Aurélio	P	F	F	F	F	P	X	F	F									
22	Tiago Gentil Fonseca	F	F	P	F	F	F	X	F	F									
23	Michael Patrick	F	F	F	F	F	F	X	F	F									
24								X											
25																			

Relatório Avaliativo - Descritivo

Curso: Impressão 3D - **Turma:** 13:30 **Tutora:** Dayane Barbosa

Começamos o Curso Módulo Impressão 3D com alguns dias de diferença ao Módulo de Games, visto que, temos uma rotação em eixos diferentes dos cursos anteriores. Visando mitigar a evasão dos jovens e ampliar o atendimento ao público-alvo. Para tanto vamos nos mover nesses módulos da seguinte forma:

Terças e quintas: Aulas Módulo Games;

Quartas e sextas: Aulas Módulo Impressão 3D;

Segundas: Turmas intensivas, ambos os cursos organizados em: manhã: Games e tarde: Impressão 3D.

De acordo com a mudança na rotatividade dos eixos dos cursos no nosso espaço, houve pouca aderência ao curso de impressão 3D, pois, suas inscrições se deram após as inscrições do curso de games. E, não houve uma

amplificada divulgação, onde, tudo isso vai ao encontro do baixo número de alunos que frequentaram esse módulo.

Essa turma é pequena, o módulo será concluído com previsão para o dia 10/03/23, e temos destaque para a aluna Isabella. Essa jovem é muito comprometida, entusiasmada, responsiva. Atende ao que é proposto, é sempre atada às atividades, prosseguimos muito bem. Começamos com cinco jovens, onde, um migrou para a turma intensiva de segunda e tivemos uma evasão.

Nos fixamos em dois projetos de impressão com viabilidade operacional para fazê-los no espaço. A turma foi bem no geral, e os jovens alcançaram os objetivos propostos ao curso.

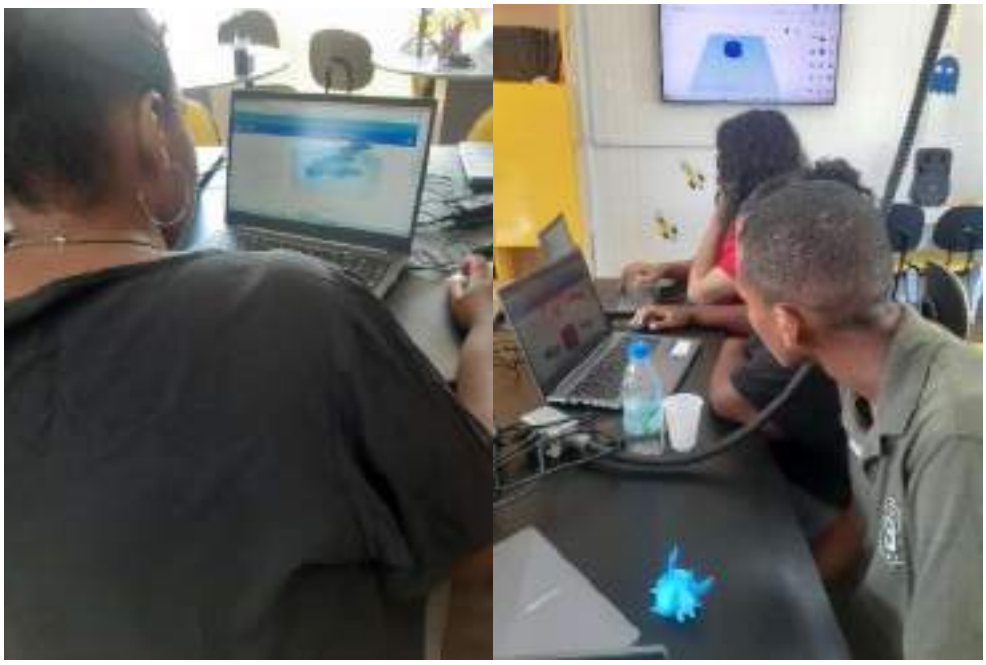
Seguem Imagens:



Momento de assistir ao tutorial de impressão 3D no espaço.



Alunos durante atividade de modelagem 3D com tinkercad.



Momento de interação com as atividades propostas no Curso.



Alunos durante as aulas, e reconhecendo material de filamento da impressão 3D

Curso: Impressão 3D
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 4ª e 6ª- Turma: 13:30:00 às 15:00H / Container Estácio

BESOURO | Rio PREFEITURA | JUVENTUDE

Diário de Classe

	Nome	Fevereiro										Aulas	Presenças	Faltas	Frequência	CPF	CONTATO
		1	3	8	10	15	1	3	8	10	13						
1	Fabienny Fernandes Lima	F	F	F	F	F	F	F	F		F	10	0	9	0	184263437[illegible]	21 9[illegible]
2	Ana Luisa Olimpio	F	F	F	F	F	F	F	F		F	10	0	8	0%	2269685775	21 982451258
3	Danilo Oliveira Nunes	F	F	F	F	F	F	F	F		F	10	0	8	0%	143737[illegible]	21[illegible]
4	Leilany Cristiny Marcolino das Neves	F	F	F	F	F	F	F	F		F	10	0	8	0%	23127277733	21975319048
5	Jose Afonso Moreira Samuel Rocha de Oliveira	P	P	P	P	P	P	F	P		P	10	7	1	70%	15769161[illegible]	21984224453
6	Isabelle Vitoria Ribeiro Candido	P	P	P	P	P	P	F	P		P	10	7	1	70%	16107390790	21985201608
	Guilherme Bello de Souza	F	P	F	F	F	F	F	F		F					16167517703	21989[illegible]
	Média Frequência da turma														28%		

OBS 28/02: Não achamos a ficha de chamada do dia 03 de fevereiro 2021

Relatório Avaliativo - Descritivo

Curso: Impressão 3D - **Turma:** 15:45 **Tutora:** Dayane Barbosa

A turma de 15:45 ficou tão feliz no módulo IoT que muitos resolveram se inscrever para outros cursos, assim, essa turma do módulo de impressão 3D foi uma das maiores e com muitos destaques.

Esse módulo deu-se de forma tranquila,
Esses jovens são interessados possuem uma mesma faixa etária, estão sempre envolvidos ao que é proposto e assim temos uma relação dialógica muito sintonizada neste grupo.

Não tivemos até o presente momento evasões para este horário, e, novamente, nossos destaques são os alunos: Michel, Samuel, Vítor e Adriane.

Nosso projeto irá girar em torno da impressão de um mini globo terrestre, o que despertou profundo interesse a todos.

Seguem fotos:







Alunos durante o momento de aula e acolhimento.

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



Curso: Impressão 3D
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 4ª e 6ª; Turno: 15:45 às 19:00H / Container Estácio

BESOURO | Rio Prefeitura | JUVENTUDE

Diário de Classe

	Nome	Fevereiro										Aulas	Presenças	Faltas	Frequência	CPF	CONTATO
		1	3	8	10	15	1	3	8	10	13						
1	Lucas Christian Marques El Hanes Silva	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	10	[redacted]	10	0	16525548748	21974883229
2	Saulo Nicolai Andrade Barbosa	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	10	[redacted]	10	0%	14083342721	21984738064
3	Felipe valder Blanco Jorge	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	10	[redacted]	10	0%	13508892727	21988668787
4	Kauane Albuquerque Figueira	P	F	F	P	P	F	F	P	F	P	10	5	5	50%	12037248709	21998541106
5	Adrianne Armando Alcantara	P	F	F	F	P	P	P	P	P	P	10	7	3	70%	12298712775	02107192201
6	Jessica Tinoco Ribeiro	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	10	[redacted]	10	0%	12348838760	21975881084
7	Samuel Araujo Moraes	P	F	P	P	P	P	F	F	P	F	10	6	4	60%	20896891780	21971846132
8	Michel Santos Caldeira	P	F	P	F	P	F	F	F	F	F	10	4	6	40%	13694396723	21995632883
9	Vitor do Nascimento Justino	P	F	F	F	F	F	P	F	F	F	10	2	8	20%	13916372763	21994435189
	Michael Patrick Ferreira Da Silva Botta					P	F	F	F	F	F	10	0	1	0%	17347065728	21985116524
	Média Frequência da turma														31%		

OBS

Relatório Avaliativo - Descritivo

Curso: Impressão 3D - **Turma:** 19:00 **Tutora:** Dayane Barbosa

A turma das 19:00h por alguma questão ainda não definida sempre tende a sofrer mais baixas (evasões) e pouca aderência, temos destaques para as turmas dos períodos vespertinos, essas sempre estão cheias.

Tivemos apenas um aluno para o módulo impressão 3D: Adriano, contudo, ele mostrou-se muito bom e engajado. Acredito que o fato desses jovens enfrentarem grandes jornadas de trabalho muitas vezes na informalidade, está impactando em seus processos formativos.

Com as informações supracitadas, foi realocado o único aluno da turma de impressão 3d no horário da tarde para a turma de 15:45 para que esse jovem pudesse ter maior envolvimento com seus pares e desenvolver seu projeto**.**

Curso: Impressão 3D
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 4ª e 6ª- Turma: 19:00 as 21:00H / Container Estacio

BESOURO | Rio PREFEITURA | JUVENTUDE

Diário de Classe

	Nome	Fevereiro															
		1	3	8	10	15	1	3	8	10	13	Aulas	Presenças	Faltas	Frequência	CPF	CONTATO
1	Michelly Sant Anna	F	F	X	X	E		P		F	F	10	[redacted]	5	[redacted]	[redacted]	[redacted]
2	Talita Pereira Lima	F	F	X	X			F		F	F	10	[redacted]	4	0%	[redacted]	[redacted]
3	Camilla Menezes de Souza	F	F	X	X			F		F	F	10	[redacted]	4	0%	[redacted]	[redacted]
4	Adriano Nunes da Silva	P	P	X	X			P		P	F	10	4	0	40%	[redacted]	[redacted]
5	Camilla Menezes de Souza	F	F	X	X			F		F	F	10	[redacted]	4	0%	[redacted]	[redacted]
6	Anna Clara da Silva	F	F	X	X			F		F	F	10	[redacted]	4	0%	[redacted]	[redacted]
7																	
	Média Frequência da turma														8%		

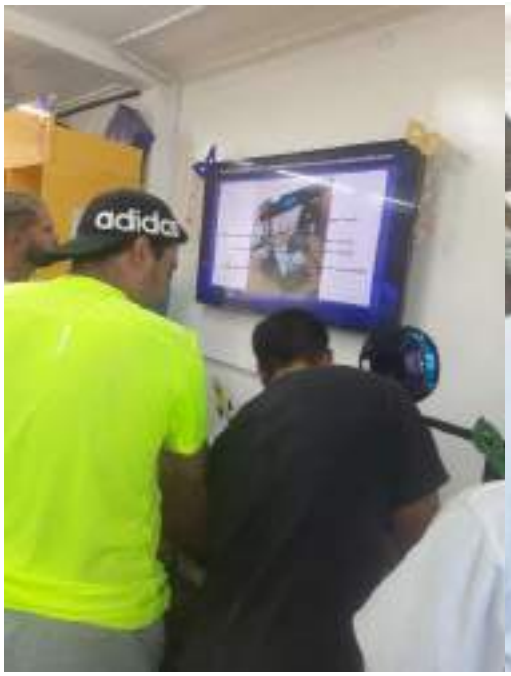
OBS: AULAS CANCELADAS DIA 8 E 10 DE FEVEREIRO POR CONTA DA CHUVA

Relatório Avaliativo - Descritivo

Curso: Impressão 3D – **Turma Intensiva:** 13:30 às 17:30 **Tutora:** Dayane Barbosa

Neste momento, constato que essa turma começou ligeiramente após as outras, permitindo mais tempo de inscrições, o que resultou em maior corpo e aderência. Começamos com 10 jovens, lembrando que essa turma é a intensiva onde fizemos duas aulas no mesmo dia, assim, todos estiveram muito envolvidos e estamos contentes com as conversas, como entendimento, comprometimento desses indivíduos no que tange à Impressão 3D.

Assim como as outras turmas, temos um projeto a apresentar, esses projetos encontram-se bem encaminhados, e, estamos avançando com os objetivos do módulo.







Turma durante momento de interação com a impressora 3D.

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

Curso: Impressão 3D
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª Turma: 13:00 às 17:00H / Container Estácio

Diário de Classe

		Fevereiro / Março										
	Nome	6	13	27	6	13	Aulas	Presenças	Faltas	Frequência	CPF	CONTATO
1	Ana Beatriz de Souza	P	P	x	P	F	5	3	1	40%	17452221727	21986830972
2	Anna Beatriz da Silva Victor dos Santos	P		x	F	F	5	1	1	20%	12807081760	21976385732
3	Graciella Cristine dos Santos Soares	F		x	F	F	5	0	2	0%	16000034719	21988380893
4	Pedro Henrique dos Santos Theodoro	P		x	F	F	5	1	1	20%	16270224730	21976864039
5	Joana Maria Machado Raimundo	F		x	F	F	5	0	2	0%	21141206701	21986521541
6	Evellyn Cristina de Castro Viana	P	P	x	F	P	5	3	0	60%	15348571745	21988153570
7	Thiago Phelipe dos Santos	P	P	x	F	F	5	2	1	40%	13844850730	21980489043
8	João Victor Gomes de Azeredo	P	P	x	P	F	5	1	1	20%	17183407705	21971390300
9	Gabriella Adriano Leo Cardoso	F		x	F	F	5	0	2	0%	10258421752	21971788080
10	Eduarda De Menezes Lisboa	P	P	x	P	P	5	3	0	60%	17413025795	21981557207
11	Lucas Rafael Lima da Silva	F		x	F	F	5	0	3	0%	16483616707	21980584777
12	Marcos Eduardo Fernandes De Oliveira	P		x	F	P	5	2	0	40%	15929579714	21981017807
13	Leonardo Rego Costa	F		x	F	F	5	0	2	0%	2258514707	21980486646
14	Victor Seicanho	F		x	F	F	5	0	2	0%	17448741746	21964573105
15	Suely Costa de Oliveira	P	P	x	F	F	5	1	1	20%	20668113019	21976596561
16	Sandro Cerico Aguiar	P	P	x	F	F					18318435796	
	Taulin de Souza da Silva	P	P	x	P	F					21521701725	21971721830
					F							
	Matheus Pereira Nova	P	P		P						17564910760	
										20%		

OBS 28/02: O dia 27/02 não teve aula por falta de internet

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

Tutora: Cynthia Novaes

O encerramento das turmas de criação de games ocorreu no dia sete de março de dois mil e vinte e três, logo em seguida, no dia treze de março ocorreu o encerramento das turmas de impressão 3D junto com as turmas especiais de segunda-feira.

Após o encerramento destes módulos, no dia quatorze de março iniciamos as aulas das turmas de robótica, no dia quinze de março deu-se início as aulas das turma de operador de drone e as turmas especiais/ intensivas de segunda-feira deram início no dia vinte de março.



Dinâmica do primeiro dia de aula.



Introdução do conteúdo teórico de robótica



Apresentação do modelo de drone disponível no Espaço da Juventude e suas estruturas, introdução na parte teórica das aulas de drone.



Primeira aula já com contato e manuseio do drone.



Alunos já fazendo produção de imagem através do drone e software de navegação.

No decorrer dos dias demos sequência nas aulas conforme conteúdo proposto no planejamento e seguimos relacionando teoria e prática na execução do projeto final dos alunos conforme a idealização da proposta deles.

Relatório Avaliativo

Curso: Impressora 3D **Turma**: 08:00h - **Tutor**: Samuel Souza

Neste módulo, no que diz respeito a parte pedagógica os alunos vieram entusiasmados com a novidade que é a impressora 3D, logo suas contribuições vieram ser ponto positivos para as aulas, tornando-as mais dinâmicas quando cairmos na imersão da temática que incluiu a sua origem, desenvolvimento, contemporaneidade e suas diversas áreas que é explorada. Pontuando que nenhum aluno veio com conhecimento prévio, logo todos iniciaram esse módulo do zero.

Infelizmente, enfrentamos alguns obstáculos que o ocasionaram numa trajetória aquém do esperado, pois a impressora 3D veio a necessitar de um olhar mais atencioso e reparos, que foram prontamente feitos, havendo consequentemente queda no número de impressões, impactando diretamente em objetos impressos.

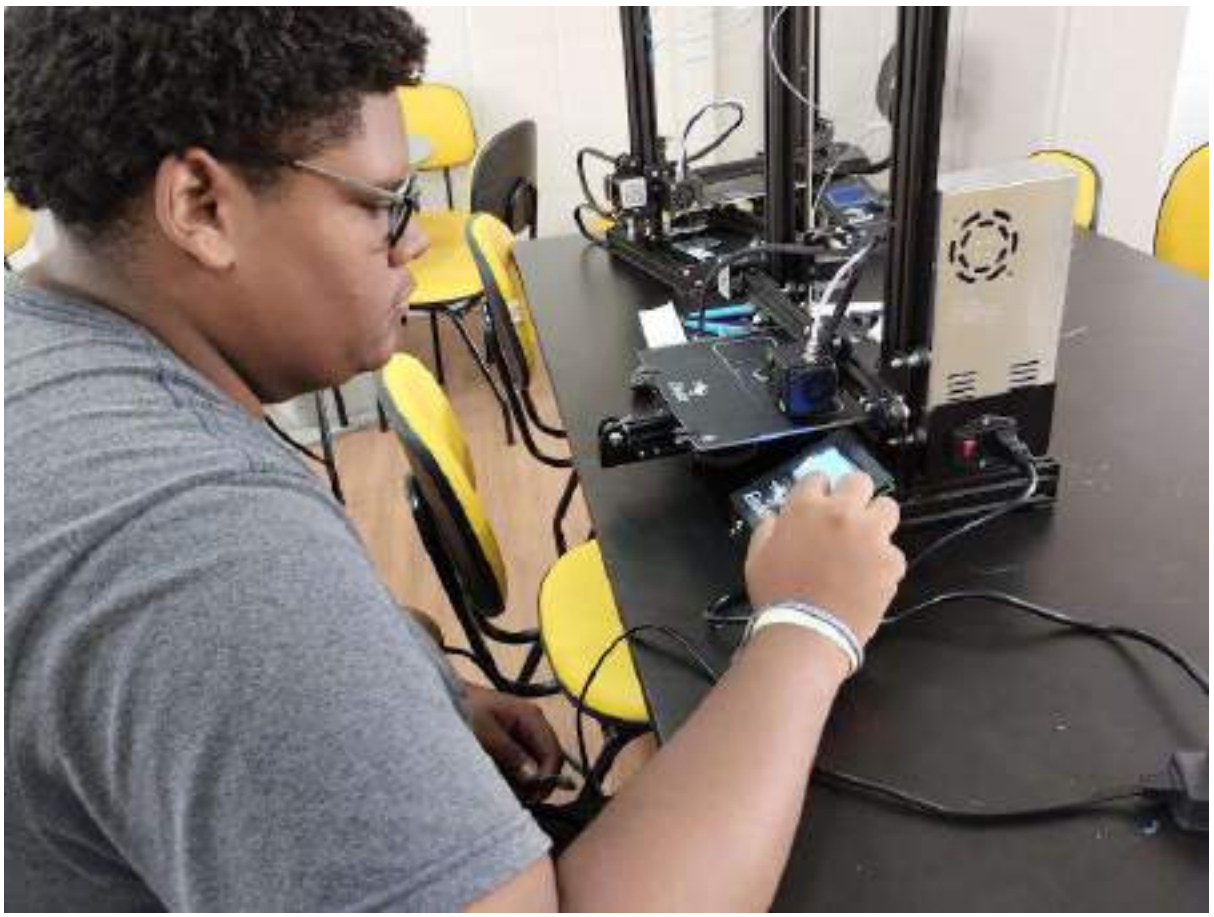
A participação dos alunos foi essencial nesse trajeto, pois apesar dos percalços que enfrentaram, os educandos com espírito de equipe vieram contribuir muito nas atividades e no foco da construção do projeto final: construção de uma maquete que remetesse locais históricos da comunidade Cidade de Deus.

Acerca do projeto final, os alunos decidiram construir o baile do Karatê da CDD, onde também se dividiram e delegaram tarefas que cada então grupo seria responsável pela construção, não só baseado na impressora 3D mas também em materiais alternativos como canetinha, isopor, tinta, pincel, cola-quente entre outros..

Curso: Impressão 3D
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 08:00 às 10:15H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

	Nome	**Março**												
		28/02	**01/03**	**02/03**	**03/03**	**06/03**	**07/03**	**08/03**	**09/03**	**10/03**	**13/03**	**Aulas**	**Presenças**	**Frequência**
1	Beatriz Bernardes Gomes	P	P	F	F	F						10	2	20%
2	Cosme Cesar da Silva Junior **(Pacto da Juventude 14.02)**	Pacto da Juv	P	P	P	P	Pacto da Juv	P	P	P	P	10	8	80%
3	Enzo de Andrade Freitas	F	P	P	P	P	P	P	F	P	P	10	8	80%
4	Fábio Miguel Diniz Pinheiro	P	F									10	1	10%
5	Hederson Silva Ramos	P	P	P	F	P	P	P	P	P	F	10	8	80%
6	Henrique Felipe de Amorim	P	P	P	F	P	P	P	P	P	P	10	9	90%
7	Kauã André da Silva Costa	P	P	P	P	P	P	F	P	P	F	10	8	80%
8	Kauã Linch Venâncio de Moraes	P	P	F	P	P	P	F	P	F	P	10	7	70%
9	Letícia Marcely da Silva Gonçalves	F	P	P	P	P	P	F	P	P	P	10	8	80%
10	Luiz Fernando Padilha Torres	F	F	P	P	P	P	P	F	P	P	10	7	70%
11	Manoel Marques Ferreira Neto	F	P	P	P	F						10	3	30%
12	Maria Eduarda Costa da Silva	F	P	F	F	F						10	1	10%
13	Paola Oliveira da Silva Santos	F	F									10	0	
14	Pedro Leonardo Villela Tavares	P	P	P	F	P	P	P	P	P	P	10	9	90%
15	Rodrigo Martins Schimith	F	F	F	F							10	0	
16	Wendell Rodrigues Bezerra **(Pacto da Juventude 14.02)**	Pacto da Juv	F									10	0	
17	Willian Brito Dos Anjos	F	F	F								10	0	
18	Yago Domingos Pimenta	P	P	P	P	P	F	P	P	P	F	10	8	80%
19														
20	Presenças	8	12	10	8	10	8	7	8	9	7			
21	Faltas	8	6	5	6	3	1	3	2	1	3			

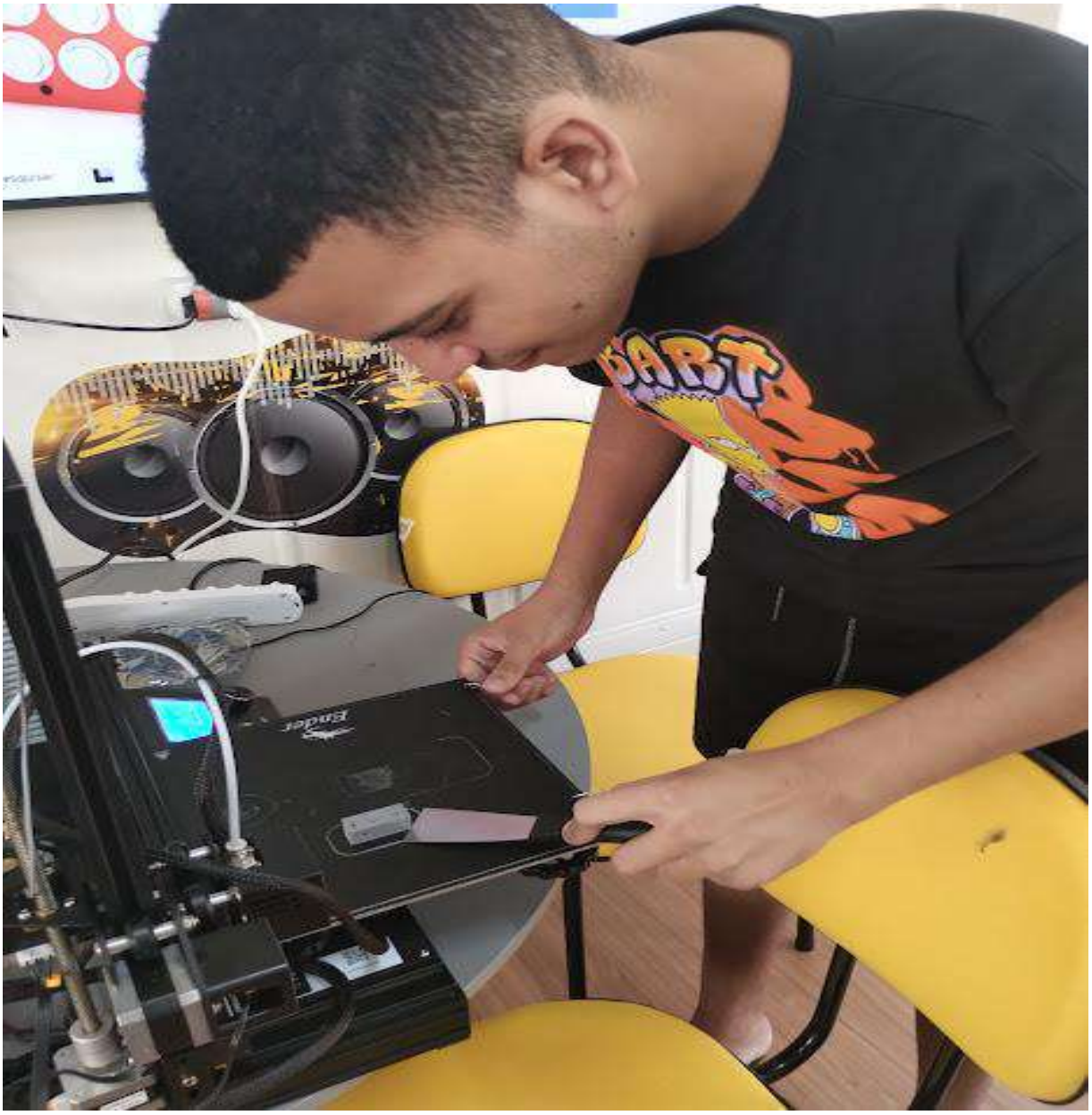



ESPAÇO DA JUVENTUDE








BART












ESPAÇO
JUVENTUDE









Relatório Avaliativo

Curso: Impressora 3D **Turma**: 10:30h - **Tutor**: Samuel Souza

Neste módulo, no que diz respeito a parte pedagógica os alunos vieram entusiasmados com a novidade que é a impressora 3D, logo suas contribuições vieram ser ponto positivos para as aulas, tornando-as mais dinâmicas, quando cairmos na imersão da temática que incluiu a sua origem, desenvolvimento, contemporaneidade e suas diversas áreas que é explorada. Pontuando que nenhum aluno veio com conhecimento prévio, logo todos iniciaram esse módulo do zero.

Infelizmente, enfrentamos alguns obstáculos que o ocasionaram numa trajetória aquém do esperado, pois a impressora 3D veio a necessitar de um olhar mais atencioso e reparos, que foram prontamente feitos, havendo consequentemente queda no número de impressões, impactando diretamente em objetos impressos.

A participação dos alunos foi essencial nesse trajeto, pois apesar dos percalços que enfrentaram, os educandos com espírito de equipe vieram contribuir muito nas atividades e no foco da construção do projeto final: construção de uma maquete que remetesse locais históricos da comunidade Cidade de Deus.

Acerca do projeto final, os alunos decidiram construir a quadra do Lazer representando o lado social na CDD, onde também se dividiram e delegaram tarefas que cada então grupo seria responsável pela construção, não só baseado na impressora 3D mas também em materiais alternativos.

Curso: Impressão 3D
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 10:30 às 12:30H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

	Nome	**Março**												
		28/02	**01/03**	**02/03**	**03/03**	**06/03**	**07/03**	**08/03**	**09/03**	**10/03**	**13/03**	**Aulas**	**Presenças**	**Frequência**
1	Alexandre de Paula Sena											10	0	

2	Ana Beatriz Sampaio Pacheco	P	P	P	P	P	P	P	P	P	F	10	9	90%
3	Andrey Raphael Dourado de Souza	F	F	P	P	P	P	P	P	P	P	10	8	80%
4	Breno Henrique Bernabé de Arruda	F	P	P	F	P	P	P	P	P	P	10	8	80%
5	Lucas Rodrigues Alves dos Santos	F	F									10	0	
6	Luíz Gustavo Medeiros da Silva Camargo	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	10	10	100%
7	Maria Clara Madeira de Oliveira	P	P	P	P	P	P	F	P	F	P	10	8	80%
8	Maria Eduarda Oliveira dos Santos	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	10	9	90%
9	Ray Lopes Valadão	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	10	10	100%
10	Ruan Nery Barbosa	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	10	9	90%














BRING
THE
NOISE








ESPAÇO DA JUVENTUDE


ESPAÇO
JUVENTUDE








ESPAÇO
JUVENTUDE


ESPAÇO
JUVENTUDE

Relatório Avaliativo

Curso: Impressora 3D **Turma**: 15:45h - **Tutor**: Kauann O Dias.

Neste módulo, no que diz respeito a parte pedagógica os alunos vieram entusiasmados com a novidade que é a impressora 3D, logo suas contribuições vieram ser ponto positivos para as aulas, tornando-as mais dinâmicas quando cairmos na imersão da temática que incluiu a sua origem, desenvolvimento, contemporaneidade e suas diversas áreas que é explorada. Pontuando que nenhum aluno veio com conhecimento prévio, logo todos iniciaram esse módulo do zero.

Infelizmente, enfrentamos alguns obstáculos que o ocasionaram numa trajetória aquém do esperado, pois a impressora 3D veio a necessitar de um olhar mais atencioso e reparos, que foram prontamente feitos, havendo consequentemente queda no número de impressões, impactando diretamente em objetos impressos.

Os alunos se destacaram bastante no quesito, pois em meio a tanta dificuldade, tiveram foco e determinação para o projeto final: construção de uma maquete que remetesse locais históricos da comunidade Cidade de Deus.

No projeto final, os alunos ficaram com a Praça da Cidade de Deus, onde também se dividiram em partes, onde cada um tinha sua devida função, não só baseado na impressora 3D mas também em materiais alternativos como canetinha, isopor, tinta, pincel, cola-quente entre outros.

Curso: Impressão 3D
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 15:45 às 18:00H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe														
		Março												
	Nome	**28/02**	**01/03**	**02/03**	**03/03**	**06/03**	**07/03**	**08/03**	**09/03**	**10/03**	**13/03**	**Aulas**	**Presenças**	**Frequência**
1	Eduardo Arno Martins Butzke	F	P	F	F							10	1	10%

2	Erica Elidio de Brito	P	P	P	F	P	F	P	F	F	F	10	5	50%
3	Ester Rodrigues Pereira	P	P	F	F	F	F					10	2	20%
4	Kayo César Oliveira dos Santos	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P	10	9	90%
5	Iarlen Wesly Matos Cunha	F	F									10	0	
6	Levi Ricardo Conceição Silva	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	10	10	100%
7	Luan Vitor Ferreira Gomes	F	F	F	F	F	F	F	F			10	0	
8	Luciano Costa de Brito	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	10	10	100%
9	Murilo Vinicius de Souza Tamandaré	F	F									10	0	
10	Rubens Marlon de Oliveira Ribeiro	P	P	F	P	P	F	F				10	4	40%
11	Uelton Felinto Boaventura	P	P	F	P	P	P	F	F	P	P	10	7	70%
12	Vitor Alexandre Conrado da Silva	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	10	10	100%
13	Yasmin Rodrigues Pereira	P	P	F	F	F	F					10	2	20%
	Média Frequência da turma													**60%**

OBS -


ESPAÇO DA JUVENTUDE




ESPAÇO DA JUVENTUDE


ESPAÇO
da
JUVENTUDE






Ender
Ender






PAI
RIO
UPP

Relatório Avaliativo

Curso: Impressora 3D **Turma**: 19:00h - **Tutor**: Kauan O Dias.

Neste módulo, no que diz respeito a parte pedagógica os alunos vieram entusiasmados com a novidade que é a impressora 3D, logo suas contribuições vieram ser ponto positivos para as aulas, tornando-as mais dinâmicas quando cairmos na imersão da temática que incluiu a sua origem, desenvolvimento, contemporaneidade e suas diversas áreas que é explorada. Pontuando que nenhum aluno veio com conhecimento prévio, logo todos iniciaram esse módulo do zero.

Infelizmente, enfrentamos alguns obstáculos que o ocasionaram numa trajetória aquém do esperado, pois a impressora 3D veio a necessitar de um olhar mais atencioso e reparos, que foram prontamente feitos, havendo consequentemente queda no número de impressões, impactando diretamente em objetos impressos.

Os alunos se destacaram bastante no quesito, pois em meio a tanta dificuldade, tiveram foco e determinação para o projeto final: construção de uma maquete que remetesse locais históricos da comunidade Cidade de Deus.

No projeto final, os alunos ficaram com o Contêiner e redondezas, onde também se dividiram em partes, onde cada um tinha sua devida função, não só baseado na impressora 3D mas também em materiais alternativos como canetinha, isopor, tinta, pincel, cola-quente entre outros.

Curso: Impressão 3D
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 19:00 às 21:00H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe															
	Nome	Março													
		28/02	01/03	02/03	03/03	06/03	07/03	08/03	09/03	10/03	13/03	Aulas	Presenças	Frequência
1	Alessandra Silva de Souza	P	P	P	P	P	P	P	F	F	P	10	8	80%
2	André Felipe Gonzo dos Santos	P	P	P	F	P	P	P	P	F	F	10	8	80%
3	Axell Gusttavo Moreira Lima	P	P	P	F	P	P	F	F	F	P	10	6	60%
4	Bruna Karla Pereira da Silva	P	P	F	F	P	P	P	F	F	P	10	7	70%
5	Bruno José Barros de Castro	F	F	F								10	0	
6	Davi de Souza Farias	P	P	P	P	P	P	P	P	F	P	10	10	100%
7	Dyanna Aparecida Menezes Peixoto	P	P	P	F	P	P	P	P	F	P	10	9	90%
8	Fábio Richard Soares da Cruz **(Pacto da Juventude 14.02)**	F	P	P	P	P	P	P	P	F	F	10	8	80%
9	Gabriel Gonzo dos Santos	P	P	P	P	P	P	F	P	F	P	10	9	90%
10	Gabriel Lima dos santos Batista	P	P	P	P	P	P	P	P	F	P	10	10	100%
11	Geovana Rodrigues da Silva	P	P	P	P	P	P	P	P	F	P	10	10	100%
12	Gutyanne dos Santos Coelho	F	P	P	P	P	F	F	P	F	P	10	7	70%
13	Jade Gonzo dos Santos	P	P	P	P	P	P	P	P	F	P	10	10	100%
14	Jean da Silva Teixeira Ferreira	P	F	P	F	F						10	2	20%
15	Jeferson Thauan Barros da Costa	F	F	F								10	0	
16	Kaike Marinho Ignácio	P	P	F	P	P	F	P	F	F	P	10	7	70%
17	Lara Leandra Pereira Lopes Bento	P	P	F	P	P	F	F	P	F	P	10	7	70%
18	Luan Carlos dos Santos Alves	F	F									10	0	
19	Maria Eduarda Dos Santos Souza	P	P	F	F							10	2	20%
20	Maycon Alvares Tavares de Carvalho	P	P	P	P	P	P	P	P	F	P	10	10	100%
21	Paulo Roberto Paz de Barros	P	P	P	F	P	P	F	P	F	P	10	8	80%
22	Robson Daniel da Silva de Aquino	F	F	P	P	F	P	P	F	F	P	10	6	60%

23	Ryan Rodrigues Mendes	P	P	P	P	P	P	F	F	F	F	10	6	60%
24	Samuel de Mello Teixeira	P	P	P	P	P	P	P	P	F	P	10	10	100%
25	Tiffany Gomes Vianna	F	F	F	P	P	P	P	F	F	P	10	6	60%
26	Thamiriz Souza de Azevedo Cruz	P	F	F	F	F						10	1	10%
27	Yasmin Marinho Caldas	P	P	P	P	P	P	F	F	F	F	10	6	60%
	Média Frequência da turma													**72%**

OBS -












ESPAÇO
JUVENTUDE








BRB





Relatório Avaliativo

Curso: Operador de Drone **Turma**: 08:00h - **Tutor**: Samuel Souza

Acerca da parte pedagógica, os alunos entusiasmados com o Drone vieram com afinco neste módulo. Logo suas contribuições vieram a ser determinantes para o sucesso durante a trajetória do curso. E quando cairmos na imersão que o Drone proporciona eles ficaram cada vez mais encantados ao falarmos sobre sua origem e correlação que tem com a aviação, citando grandes cientistas e o aeronauta, Pai da Aviação Alberto Santos Dumont que contribuíram muito para o desenvolvimento de dispositivos similares.

Ressaltando que os alunos vieram com uma base de pesquisa sobre a temática e dois que trabalham e estudam na área de produção audiovisual: Marcelo e Gregório, sendo um eixo que hoje a operação de drone trabalha, vieram ser enriquecedores para o projeto final.

E no que diz respeito sobre o projeto final, os educandos, com espiríto de equipe desenvolveram um curta-metragem, onde delegaram entre si setores e funções, trabalhando fotagrafia, áudio, roteirização e edição para o desenvolvimento da produção audiovisual.

A história do curta-metragem é inspiradora, pois retrata a jornada de um jovem chamado Greg, que assim como muitos jovens, se sente perdido e sem direção. Onde encontra esperança e orientação no Espaço da Juventude, cujo um local que antes era base de uma UPP, e que hoje como política pública, o Espaço desenvolve um papel importante na comunidade sendo um indutor de desenvolvimento e preparo para o mercado de trabalho para os jovens do Rio de Janeiro.

Curso: Operador de Drone
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 08:00 às 10:15H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

	Nome	**Março**											
		16	**17**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**27**	**28**	**29**	**Aulas**	**Presenças**
1	Alexandre Mendes Teixeira		**P**		F	F	F					7	1

| | | |




ESPAÇO DA
JUVENTU




Rio







Link Projeto Final:

https://drive.google.com/file/d/118AxaVkGpAJhdqvnSA1pg1wtXTOJL_kM/view?usp=sharing

Relatório Avaliativo

Curso: Operador de Drone **Turma**: 10:30h - **Tutor**: Samuel Souza

Acerca a parte pedagógica, os alunos entusiasmados com o Drone vieram com afinco neste módulo. Logo suas contribuições vieram a ser determinantes para o sucesso durante a trajetória do curso. E quando cairmos na imersão que o Drone proporciona eles ficaram cada vez mais encantados ao falarmos sobre sua origem e correlação que tem com a aviação, citando grandes cientistas e o aeronauta, Pai da Aviação Alberto Santos Dumont que contribuíram muito para o desenvolvimento de dispositivos similares.

Além disso os alunos vieram com uma base de pesquisa sobre a temática, sendo um eixo que hoje a operação de drone trabalha, vieram ser enriquecedores para o projeto final.

E no que diz respeito sobre o projeto final, a turma, com espiríto de equipe desenvolveram um curta-metragem, onde delegaram entre si setores e funções, trabalhando fotografia, áudio, roteirização e edição para o desenvolvimento da produção audiovisual.

A história do curta-metragem conta sobre a Escola Municipal Pedro aleixo, localizada na comunidade CDD, que retrata sua história enfatizando que diversas gerações de pais e filhos estudaram por lá e que até os dias de hoje atendem diversos alunos de outros bairros. E também abordou a famosa praça da Bíblia, um local tido historicamente como lazer para os moradores, e que hoje a praça se encontra em estado de revitalização.

Curso: Operador de Drone
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 10:30 às 12:30H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

	Nome	**Março**										**Aulas**	**Presenças**	**Frequência**
		16	**17**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**27**	**28**	**29**			
1	Ana Beatriz Sampaio Pacheco	F	**P**	F	F	F	F					9	1	11%

2	Andrey Raphael Dourado de Souza	**P**	**P**	**P**	**P**	**P**	F		**P**	**P**	F	9	7	78%
3	Breno Henrique Bernabé de Arruda	**P**	**P**	F	F	**P**	**P**		F	**P**	**P**	9	6	67%
4	Kauã Rodrigues de Sant'Ana	**P**	**P**	F	**P**	F	**P**		**P**	F	**P**	9	6	67%
5	Luíz Gustavo Medeiros da Silva Camargo	**P**	**P**	**P**	F	F	**P**		**P**	**P**	**P**	9	7	78%
6	Maria Eduarda Oliveira dos Santos	**P**	**P**	**P**	F	F	**P**		**P**	F	**P**	9	6	67%
7	Matheus da Silva Elias	**P**	F	F	F							9	1	11%
8	Nicolas Jesus da Silva	**P**	F	F	F	**P**	**P**		**P**	**P**	**P**	9	6	67%
9	Ray Lopes Valadão	F	**P**	**P**	F	F	F					9	2	22%
10	Ruan Nery Barbosa	**P**	**P**	**P**	**P**	**P**	**P**		**P**	**P**	**P**	9	9	100%
11	Tamires da Silva Santos	**P**	**P**	F	F	**P**	F		**P**	**P**	**P**	9	6	67%
12	Thamires de Oliveira Alves	**P**	F	F	F							9	1	11%
13	Thayná Alcantara Rodrigues	**P**	**P**	**P**	**P**	**P**	F		F	**P**	F	9	6	67%
14	Vitória de Oliveira da Silva	**P**	F	**P**	**P**	**P**	F		**P**	**P**	**P**	9	7	78%












Rio



Link Projeto Final:

https://drive.google.com/file/d/1jf2a19dB-Bc39OygOsITvDyKVR9ViCZY/view?usp=sharing

Relatório Avaliativo

Curso: Operador de Drone **Turma**: 13:00h - **Tutor**: Samuel Souza/Kauann

No que diz respeito à parte pedagógica, os alunos que se interessaram pelo Drone participaram com muito entusiasmo neste módulo. Suas contribuições foram fundamentais para o sucesso durante todo o curso, especialmente quando exploramos a imersão que o drone proporciona. Os alunos ficaram ainda mais encantados ao aprenderem sobre sua origem e sua relação com a aviação, incluindo grandes cientistas e o aeronauta Alberto Santos Dumont, considerado o Pai da Aviação, que contribuíram significativamente para o desenvolvimento de dispositivos similares. Além disso, a pesquisa prévia dos alunos sobre o tema foi enriquecedora para o projeto final.

Falando sobre o projeto final, a turma trabalhou em equipe e produziu um mini-documentário, no qual cada um assumiu uma função específica, incluindo fotografia, áudio, roteirização e edição. A história contada no documentário é sobre o Grêmio Recreativo Escola de Samba Coroado de Jacarepaguá, que está localizado na Rua da Luz, no bairro Cidade de Deus. O mini-documentário retrata a história do Grêmio desde sua fundação em 20 de janeiro de 1972 como bloco até sua promoção a escola de samba em 2014, incluindo relatos históricos do presidente honorário da instituição, Seu ELI.

Curso: Operador de Drone
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 13:00 às 15:00H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

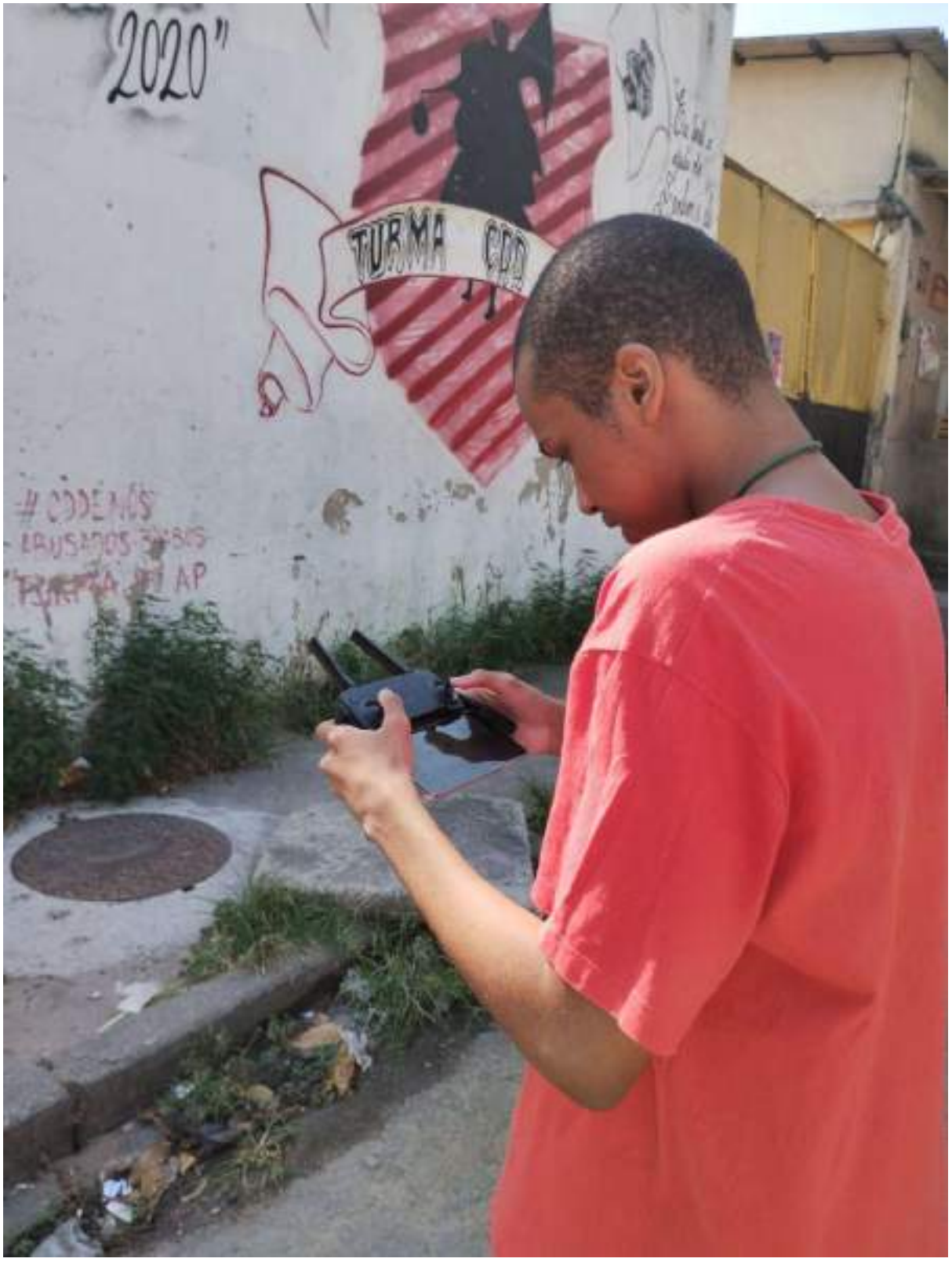
	Nome	**Março**												
		16	**17**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**27**	**28**	**29**	**Aulas**	**Presenças**	**Faltas**
1	Alessandra Silva de Souza	P	P	F	P	P	P		P	P	P	9	8	1
2	Andressa Maria Silva Cavalcante	F	F									9	0	2
3	Bernardo de Oliveira Rodrigues	P	F	F	F							9	1	3
4	Daniel Willian Moura Santos	P	P	P	P	P	P		P	P	P	9	9	0
5	Eliza Andreia Costa de Pomuceno Santos	F	F	F								9	0	3
6	João Victor Vieira Ferreira dos Santos	P	P	P	P	P	P		P	P	P	9	9	0
7	Lediana Azevedo Dange da Cruz	F	F									9	0	2

8	Lucas Rodrigues de Souza	**P**	**P**	**P**	**P**	**P**	**P**		**P**	**P**	**P**	9	9	0
9	Luiz Miguel Monteiro da Assunção	FJ	FJ	**P**	**P**	**P**	**P**		**P**	**P**	**P**	9	7	0
10	Pedro Arthur Freitas Pagano	F	**P**	**P**	**P**	**P**	**P**		**P**	**P**	**P**	9	8	1
11	Romeu de Alencar Simão	**P**	Foi para Estácio									9	1	0
12	Thamires de Oliveira Alves	**P**	F	F	F							9	1	3






Carnaval
2020"


2020"
TURMA CDD









Link Projeto Final:

https://drive.google.com/file/d/192RFI7PO29irzaS7PZHDZkc-2L_3AHzO/view?usp=sharin

Relatório Avaliativo

Curso: Operador de Drone **Turma**: 15:45h - **Tutor**: Kauann O. Dias.

Acerca da parte pedagógica, os alunos entusiasmados com o Drone vieram com afinco neste módulo. Logo suas contribuições vieram a ser determinantes para o sucesso durante a trajetória do curso. E quando cairmos na imersão que o Drone proporciona eles ficaram cada vez mais encantados ao falarmos sobre sua origem e correlação que tem com a aviação, citando grandes cientistas e o aeronauta, Pai da Aviação Alberto Santos Dumont que contribuíram muito para o desenvolvimento de dispositivos similares.

E no que diz respeito sobre o projeto final, os educandos, se dividiram entre eles e cada um tinha sua devida função, do Roteirista ao Editor. Criando um Trabalho Excelente.

A história do curta-metragem é sobre a história da Amunicom, uma Associação de Moradores onde tem aulas de reforço escolar, Jiu-jitsu, Boxe e etc. No entanto, eles entrevistaram a Margarete, uma das mais antigas no espaço, conheceu o Fundador e contou um pouco do trabalho dela no espaço. Sendo assim, alguns educandos tiveram aula de reforço com ela e ela amou rever alguns deles.

Curso: Operador de Drone
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 15:45 às 18:00H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

	Nome	**Março**												
		16	**17**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**27**	**28**	**29**	**Aulas**	**Presenças**	**Frequência**
1	Alessandra Cristina Nunes Pereira	**P**		F		**P**	**P**	F	**P**	F	**P**	8	5	63%
2	Daniel Alves Santos	**P**		**P**		F	**P**	F	F	F	F	8	3	38%
3	Deyvyd Luciano Ferreira Santos da Costa	F		F		F						8	0	
4	Kayo César Oliveira dos Santos	**P**		**P**		**P**	**P**	**P**	**P**	**P**	**P**	8	8	100%
5	Levi Ricardo Conceição Silva	F		F		**P**	**P**	F	**P**	**P**	**P**	8	5	63%

6	Lucas Santana da Silva Figueiredo	P		P		P	P	P	P	P	P	8	8	100%
7	Luciano Costa de Brito	F		P		P	P	F	P	P	P	8	6	75%
8	Marllon dos Santos Simões	P		P		P	F	F	P	P	P	8	6	75%
9	Matheus Marques de Andrade	F		P		P	P	P	P	F	P	8	6	75%
10	Renata Luiza pinto Guimarães Machado Gonçalves	P		P		P	P	P	P	P	P	8	8	100%
11	Uelton Felinto Boaventura	F		P		P	P	F	P	F	P	8	5	63%
12	Vitor Alexandre Conrado da Silva	P		P		P	P	P	P	P	P	8	8	100%
	Média Frequência da turma													**77%**

OBS: No dia 17/03 por motivos do protestos, cancelamos as duas últimas turmas. No dia 21/03 durante a aula de 13h tivemos problemas com fumaça na praça e estava dificultando a respiração e a visibilidade dos alunos e pela segurança suspendemos as aulas.


ESPAÇO
JUVENTUDE



























Link do Resultado Final:
https://drive.google.com/file/d/1u33pYLaKwJxMr6TztivpYa8N6-9onq7F/view?usp=sharing

Relatório Avaliativo

Curso: Operador de Drone **Turma**: 19:00h - **Tutor**: Kauann O. Dias.

Acerca da parte pedagógica, os alunos entusiasmados com o Drone vieram com afinco neste módulo. Logo suas contribuições vieram a ser determinantes para o sucesso durante a trajetória do curso. E quando cairmos na imersão que o Drone proporciona eles ficaram cada vez mais encantados ao falarmos sobre sua origem e correlação que tem com a aviação, citando grandes cientistas e o aeronauta, Pai da Aviação Alberto Santos Dumont que contribuíram muito para o desenvolvimento de dispositivos similares.

E no que diz respeito sobre o projeto final, os educandos, se dividiram entre eles e cada um tinha sua devida função, do roteirista ao editor. Criando um Trabalho Excelente.

A história do curta-metragem é sobre a história do Arteiros, um projeto sem fins lucrativos, onde eles atendem Crianças, Adolescentes e Adultos. Onde tem aulas de Teatro, Fotografia, Pré Vestibular e etc. Onde os educandos entrevistaram a Emilly Amaral, ela é Coordenadora do Local e já foi aluna também. A entrevista foi no Espaço da Juventude CDD, Infelizmente não conseguimos gravar no local dela, mas o resultado final ficou fantástico.

Curso: Operador de Drone
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 19:00 às 21:00H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

	Nome	**Março**												
		16	**17**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**27**	**28**	**29**	**Aulas**	**Presenças**	**Frequência**
1	Alex Gomes da Silva Mota	P		F	P	P	P	F	F	P	P	9	6	67%
2	André Felipe Gonzo dos Santos	P		P	P	P	F	F	P	P	P	9	7	78%
3	Bruna Karla Pereira da Silva	P		P	P	P	P	P	F	F	P	9	7	78%
4	Davi de Souza Farias	P		P	P	P	P	P	P	P	P	9	9	100%
5	Diego Augusto de Carvalho Ferreira			P	P	P	P	F	F	P	P	9	6	67%

6	Dyanna Aparecida Menezes Peixoto	P		P	F	P	P	P	F	P	P	9	7	78%
7	Fábio Richard Soares da Cruz **(Pacto da Juventude 14.02)**	P		P	P	P	P	P	P	P	P	9	9	100%
8	Gabriel de Assis Rodrigues	P		F								9	1	11%
9	Gabriel Gonzo dos Santos	P		P	P	P	F	P	P	P	P	9	8	89%
10	Gabriel Lima dos santos Batista	P		P	P	P	P	F	P	F	P	9	7	78%
11	Geovana Rodrigues da Silva	P		P	P	P	P	P	P	P	P	9	9	100%
12	Gutyanne dos Santos Coelho	P		F	P	P	P	F	P	P	P	9	7	78%
13	Jade Gonzo dos Santos	P		P	P	P	F	P	P	P	P	9	8	89%
14	Lara Leandra Pereira Lopes Bento	P		F	P	P	P	F	F	P	P	9	6	67%
15	Marcus Vinicius Nunes Canuto	P		F	F	P	P	P	F	P	P	9	6	67%
16	Maria Fernanda dos Santos Feitosa	F		F	F							9	0	
17	Maycon Alvares Tavares de Carvalho	P		P	F	F	P	P	P	F	P	9	6	67%
18	Otton Matheus Tavares de Carvalho			P	P	P	P	F	F	P	P	9	6	67%
19	Pedro Henrique de Amorim Alves	P		P	P	P	P	P	P	P	P	9	9	100%
20	Renan Gomes Pinheiro da Cunha	F		F	F							9	0	
21	Renan Tomaz Albuquerque	P		P	P	P	P	P	P	P	P	9	9	100%
22	Samuel de Mello Teixeira	P		P	P	P	P	P	P	P	P	9	9	100%
23	Sandro Luiz da Paixão Fortunato	F		F	F	P	P	P	P	F	P	9	5	56%
24	Sther Bonfim Rangel	P		P	P	P	P	P	P	P	P	9	9	100%
25	Tiffany Gomes Vianna	P										9	1	11%
26														
	Média Frequência da turma													**76%**

OBS: No dia 17/03 por motivos do protestos, cancelamos as duas últimas turmas.


ESPAÇO DA JUVENTUDE










ESPAÇO
JUVENTUDE


ESPAÇO DA JUVENTUDE




ESPAÇO DA JUVENTUDE



Link do Resultado Final:
https://drive.google.com/file/d/1pYLLmUxMuU5vF7RjQkm9UZM_sMfgPfCv/view

DESIGN DE GAMES:

Relatório Avaliativo

Curso: Design de Games **Turma:** 19:00h **Tutor:** Yuri Maia

Iniciei com a turma no dia 13/03, o primeiro dia foi para identificar os alunos, suas vontades e o andamento de seus projetos. A turma estava bem evoluída, muitos já na segunda tinham jogos feitos em casa, outros estavam ainda dando os primeiros passos, como não pude ter os 10 dias de contato com a turma e sim 05, foi um pequeno desafio conseguir guiar todos para o caminho de completar os projetos, durante os 4 dias de aula e 1 dia de apresentação, consegui fazer uma dinâmica com a turma de "Brainstorm", onde os alunos, em grupo ou sozinhos, colocavam no papel todas as ideias e as organizaram, pois alguns aparentavam perdidos ou com problemas para encaixar as ideias com o seu grupo e executar na engine gráfica "Game Maker".

Como o tempo com a turma foi pouco, tivemos muito mais aulas práticas do que teóricas, nos dois primeiros dias o foco foi em desenvolver o gráfico dos jogos, as histórias e enredo, nos outros dois dias foram focados em desenvolver o código dos jogos (em escrito e não visual) , muitos tiveram problemas nessa parte, pois mesmo que o código viesse a funcionar, por terem copiado as demonstrações, foi necessário, enquanto demonstrava, explicar cada linha de código para os alunos e assim deixá-los com mais segurança e possibilitar maior customização em seus jogos.

Com isso, os alunos conseguiram desenvolver seus jogos, mesmo com algumas "ajudas", tivemos resultados excelentes, alguns diamantes a serem lapidados e muitos jovens que se interessaram por futuros cursos do projeto.

Agradeço essa chance que foi me dada para estar realizando este lindo trabalho que eu nunca pensei que estaria exercendo.

Abaixo temos os projetos dos alunos:

Projeto 1:

Alunos: Aysha & Victor Hugo

Nome do jogo: Lobso

Você é Lobso e está atrás da gema roubada de sua mãe no fundo do mar, você deve coletar algas para derrotar o ladrão. Gênero: Aventura.



Projeto 2:

Aluno:Gabriel;

Nome do jogo: Zombie Survival

Você é um sobrevivente do apocalipse zumbi, precisa matar o máximo de zumbis para sobreviver. Gênero: Ação e sobrevivência.



Projeto 3:

Alunos: Matheus e Marlon;

Nome do jogo: Miner Quest

Você é um garimpeiro ilegal e precisa invadir a mina para resgatar o seu minério. Gênero: Ação e sobrevivência.



Projeto 4:

Alunos:Jeniffer, Nicollas e Beatriz;

Nome do jogo: Rafzoom

Você teve seu filho sequestrado e precisa reencontrá-lo. Gênero: Ação e aventura.



IMPRESSÃO 3D

Curso: Impressão 3D **Turma:** 15:45 horas **Tutor:** Yuri Maia

Turma iniciada no dia 21/03/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, explicar para eles o que é a impressão 3D, passando um pouco da teoria e absorvendo o que cada aluno conhece e pretende usar a impressão 3D.

No segundo dia já lhes foi apresentado a ferramenta que seria trabalhada, TinkerCad, o objetivo era básico mas funcional, criar um chaveiro com sua letra inicial de seu nome, projeto tal seria imprimido pelos próprios alunos no futuro.

No quarto dia, foi lhes apresentado a impressora, e ensinado a como manusear a mesma, calibrar e colocar um objeto para impressão, junto disso foi feito uma pequena brincadeira com a turma, onde cada aluno tentava terminar toda as tarefas de pré-impressão em menos de 10 minutos, foi um sucesso e animou muito a turma.

Na segunda semana, já ingressamos no tópico de projeto final, onde os alunos tinham que pegar referências e inspirações e conseguir criar um projeto final para ser impresso e usado com o tema de Ajuda no Dia-a-Dia.





Curso: Impressão 3D **Turma:** 19 horas
Tutor: Yuri Maia

Turma iniciada no dia 21/03/23, o procedimento foi muito parecido com o da turma de 15:45, foi feito assim de acordo com o tutor Henrique para que caso quaisquer aluno, por qualquer motivo, não pudesse vir em seu horário, estaria livre de vir em outro e não ficar “perdido”.



Projetos produzidos durante o curso e projetos finais:

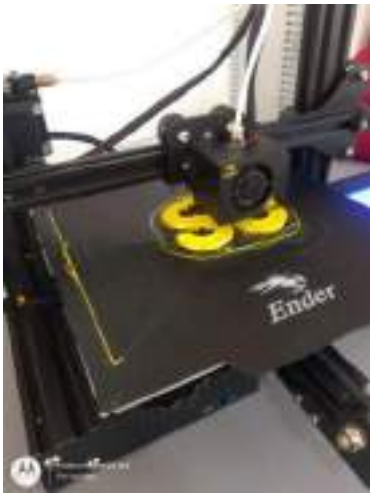
Cada aluno ou grupo durante o curso tiveram a liberdade de criar os seus projetos, limitados apenas ao tempo de impressão, durante o curso dei o limite de 20 minutos para os chaveiros, 1 hora para os demais projetos que surgiram (dia das mães, páscoa e tema livre) e 3 horas para o projeto final.





Equipe 01: Joyce dos santos e Pedro Fonseca.

Bag Holder - Facilitar o dia-a-dia de quem possui dificuldades ou tem grande necessidade de segurar bolsas no seu dia.



Atividade feita com os alunos:

Preparativos pré-impressão

Os alunos aprenderam todos os preparativos pré-impressão como:

1. troca de filamento
2. alinhamento da mesa
3. higienização das partes
4. utilizar o painel digital da impressora



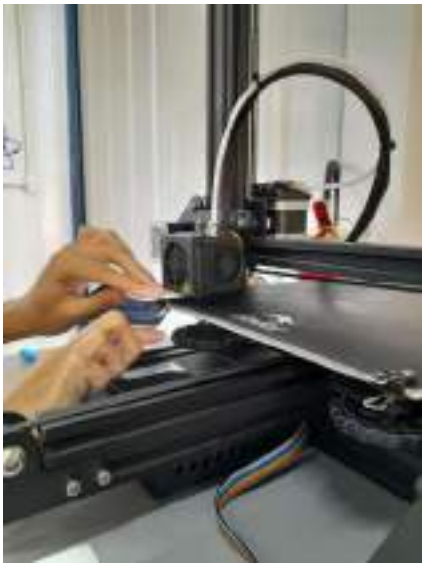
TROCA DE FILAMENTO



HIGIENIZAÇÃO DAS PARTES



ALINHAMENTO DA MESA



UTILIZAR O PAINEL LCD



DESIGN DE GAMES:

Relatório Avaliativo

Curso: Design de Games **Turma:** 08:00h **Tutor:** Henrique Nunes

Iniciamos as aulas do módulo de Games no dia 06/03. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 20 alunos iniciaram o curso. Essa turma foi a mais interessada de todas, onde os alunos tinham total atenção tanto no ver as instruções como no ouvir.

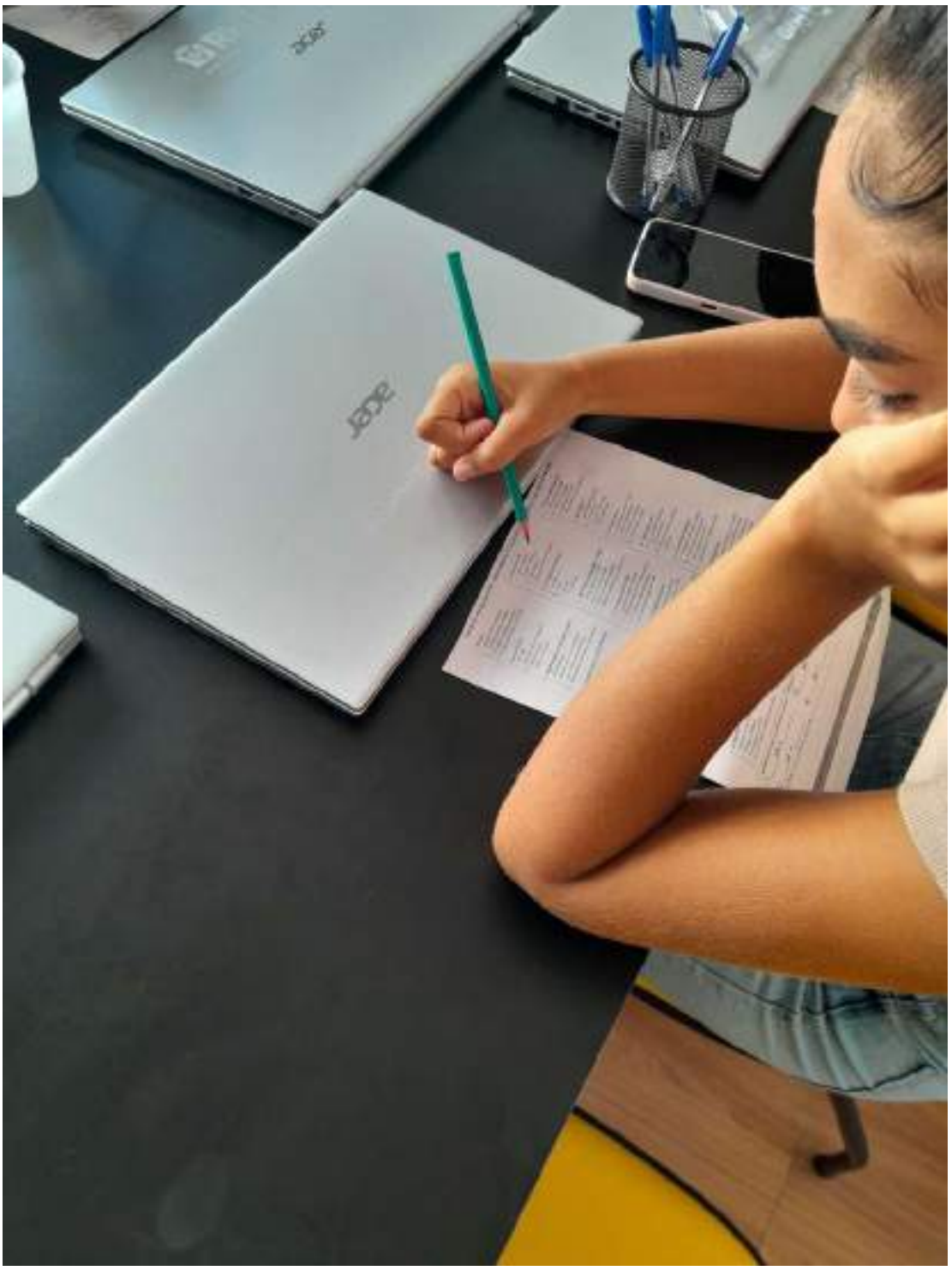
Iniciei as aulas com a apresentação sobre a IPD Introdução ao processamento de dados, onde os alunos foram convidados a voltar no passado antes da tecnologia e ver sua evolução durante as décadas seguintes.

Nas aulas seguintes, sempre antes de iniciar as práticas, era aplicado aos alunos testes comportamentais e sócio emocional para que habilidades sejam despertadas por meio de gatilhos, e assim fossem aplicadas tais habilidades no desenvolver de cada aula.

Sobre os Projetos: Turma foi dividida em equipes de 2 e 3 alunos. Todos foram empenhados, onde todo o conteúdo comportamental e sócio emocional fez muita diferença nas tomadas de decisões, resolução de problemas, raciocínio lógico e sociabilidade em grupo.

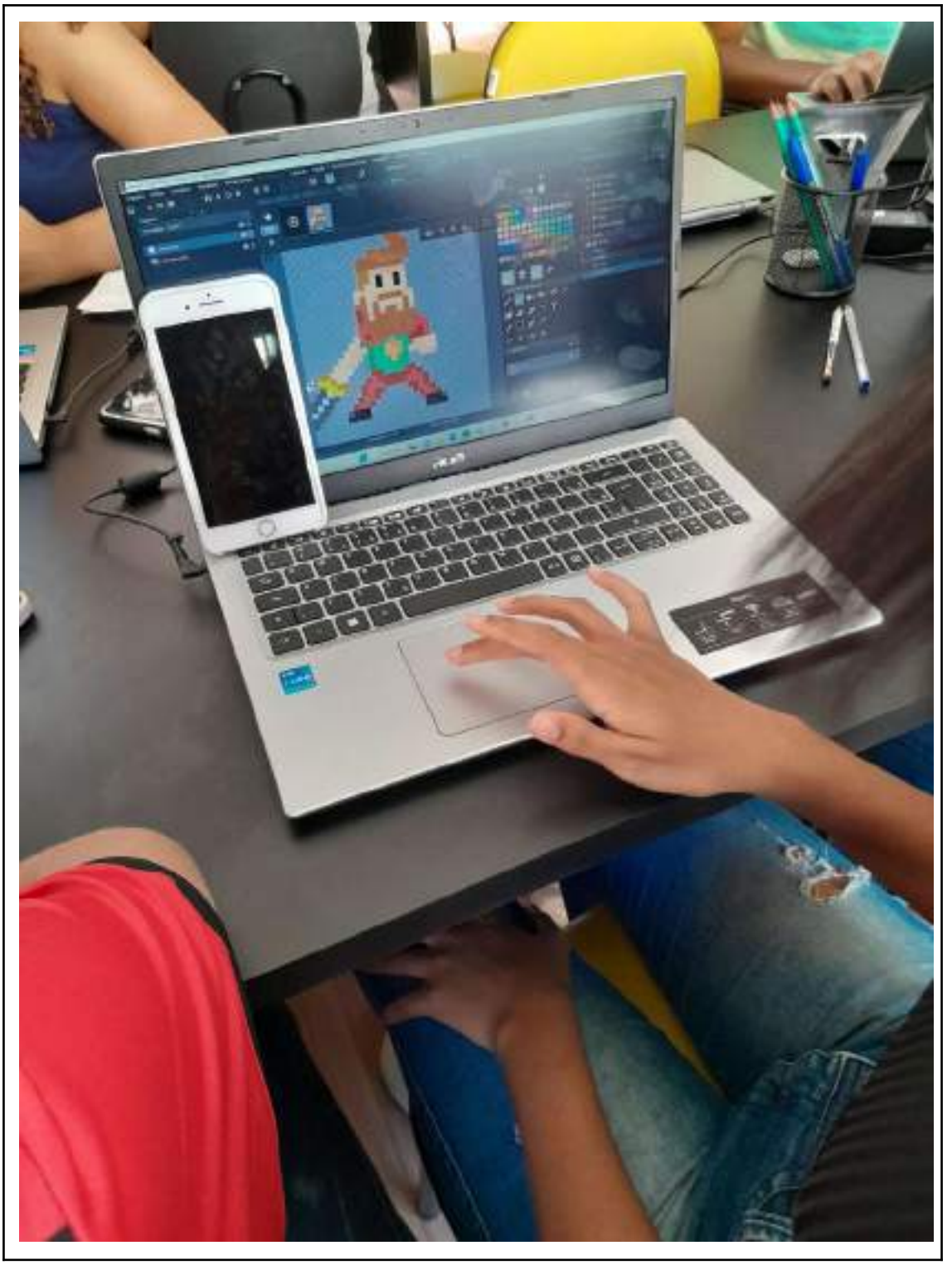
Projetos por Equipes

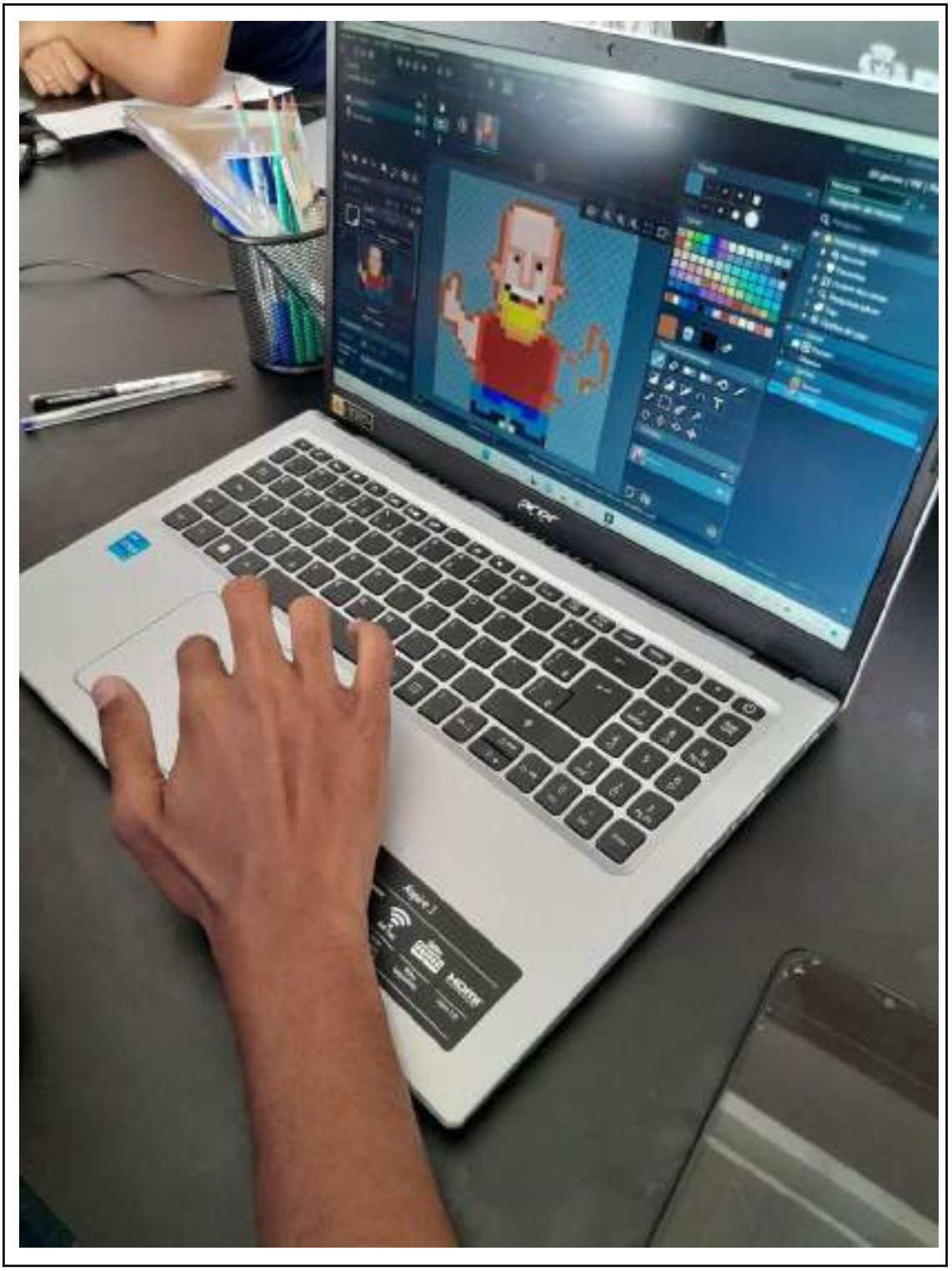
Equipe: VITNICK - Vitório e Nicole	Nome do jogo: Super Glass - Jogo de aventura	Recuperar os espelhos mágicos
Equipe Blues Inc - Marcos - José	Nome do jogo: Maga Soul - Jogo de aventura	Salvar o mundo da destruição
Equipe: Inovare GD - Graziele - Daniela	Nome do jogo: Mary in Sland - Jogo de Aventura	Fugir dos canibais em uma ilha e chegar ao barco perdido
Equipe: TC Labs - Crystian - Thainá	Nome do jogo: Aventura Doce - Jogo de Aventura	Capturar todos os doces antes que o vilão se alimente deles
Equipe: Blue Fox - Davi	Nome do jogo: Cubo World - Jogo de Labirinto	Achar a saída do labirinto antes de ser achado pelos inimigos


acer
acer



Execução de teste comportamental e sócio emocional





Aula: Criação de personagens em pixel art



Aula: Criação de objetos sprites para composição de cenário

Curso: Design de Games **Turma:** 10:30h **Tutor:** Henrique Nunes

Iniciamos as aulas do módulo de Games no dia 06/03. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 14 alunos iniciaram o curso. Essa turma é a mais irreverente e divertida. Tivemos como alunos 2 autistas, onde se saíram muito bem em todas as atividades, inclusive o projeto final.

Iniciei as aulas com a apresentação sobre a IPD Introdução ao processamento de dados, onde os alunos foram convidados a voltar no passado antes da tecnologia e ver sua evolução durante as últimas décadas.

Nas aulas seguintes, sempre antes de iniciar as práticas, era aplicado aos alunos testes comportamentais e sócio emocional para que habilidades sejam despertadas por meio de gatilhos, e assim fossem aplicadas tais habilidades no desenvolver de cada aula.

Sobre os Projetos: Turma foi dividida em equipes de 2 e 3 alunos. Todos foram empenhados, onde todo o conteúdo comportamental e sócio emocional fez muita diferença nas tomadas de decisões, resolução de problemas, raciocínio lógico e sociabilidade em grupo.

Projetos por Equipes

Equipe: JUVTECK - Felipe - Talita - Gabriele	Nome do jogo: Expectro	Fugir dos fantasmas maus de uma casa mal assombrada e achar a porta de saída
Equipe: Capy Games - Yasmim - Raiane	Nome do jogo: Capi Jump - Jogo de Aventura	Fugir dos caçadores na selva e encontrar o rio mágico
Equipe: Cyber Cat - Ana, Lorena, Maria	Nome do jogo: John Cat - Jogo de Aventura	Salvar o amigo rato que foi sequestrado por um cachorro vilão
Equipe: CatLemmon - Karol, Juan	Nome do jogo: Jump Jump Cat - Jogo de Aventura	Encontrar todas as garrafas de leite e não deixar os ratos o encontrar
Equipe: BGW Labs - Jorge, Caio, Alexandre	Nome do jogo: Castlevania - Jogo de Aventura	Destruir os zumbis e coletar todas as gemas do poder



Aula: Teste comportamental e sócio emocional



Aula: Criação de ítens em pixel art para composição do jogo

Curso: Design de Games **Turma:** 13:30h **Tutor:** Henrique Nunes

Iniciamos as aulas do módulo de Games no dia 06/03. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 11 alunos iniciaram o curso. Esta turma foi a menor em número de alunos, e inclusive, alunos bem introvertidos e com muito pouco conhecimento técnico em relação às outras turmas.

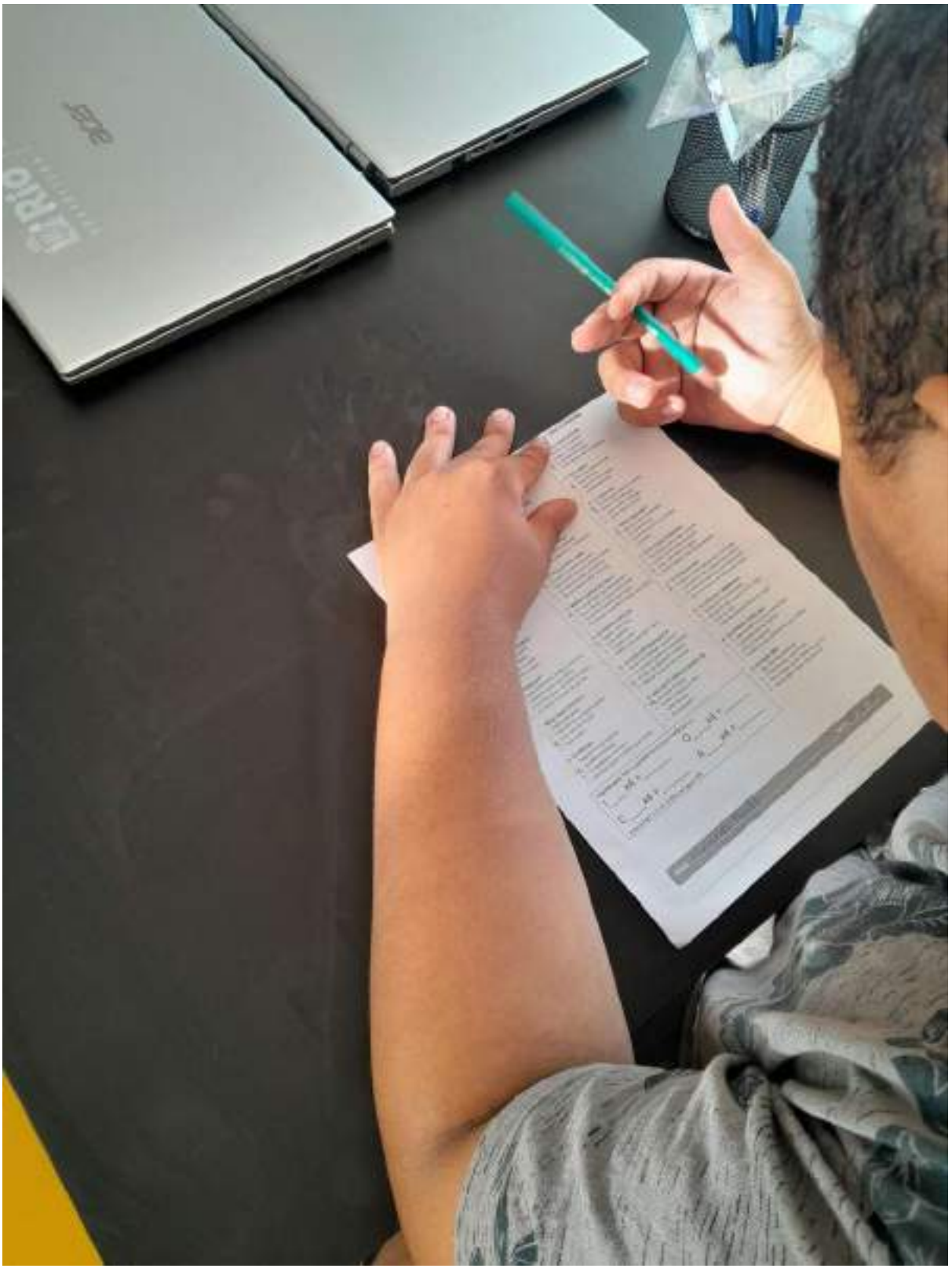
Iniciei as aulas com a apresentação sobre a IPD Introdução ao processamento de dados, onde os alunos foram convidados a voltar no passado antes da tecnologia e ver sua evolução durante as últimas décadas.

Nas aulas seguintes, sempre antes de iniciar as práticas, era aplicado aos alunos testes comportamentais e sócio emocional para que habilidades sejam despertadas por meio de gatilhos, e assim fossem aplicadas tais habilidades no desenvolver de cada aula.

Sobre os Projetos: Turma foi dividida em equipes de 3 alunos. Todos foram empenhados, onde todo o conteúdo comportamental e sócio emocional aplicado fez muita diferença nas tomadas de decisões, resolução de problemas, raciocínio lógico e sociabilidade em grupo.

Projetos por Equipes

Equipe: Duck Port - Willians - Matheus	Nome do jogo: Super Bárbaro - Jogo de Aventura	Fugir dos dinossauros e pegar todos os ovos escondidos
Tecno Game - Ana, Joyce, Lorrana	Nome do Jogo: Frogg o Sapo - Jogo de Aventura	Comer todos os insetos e fugir da cobra vilã
Equipe: Aqua Tech - João - Cauê	Nome do jogo: Super Trown - Jogo de Labirinto	Fugir dos fantasmas robô e encontrar as energias perdidas



Aula: Teste Comportamental e sócio emocional





Aula: Criação de personagem e conteúdo gráfico em pixel art para a composição do projeto

IMPRESSÃO 3D:

Relatório Avaliativo

Curso: Impressão 3D **Turma:** 08:00h **Tutor:** Henrique Nunes

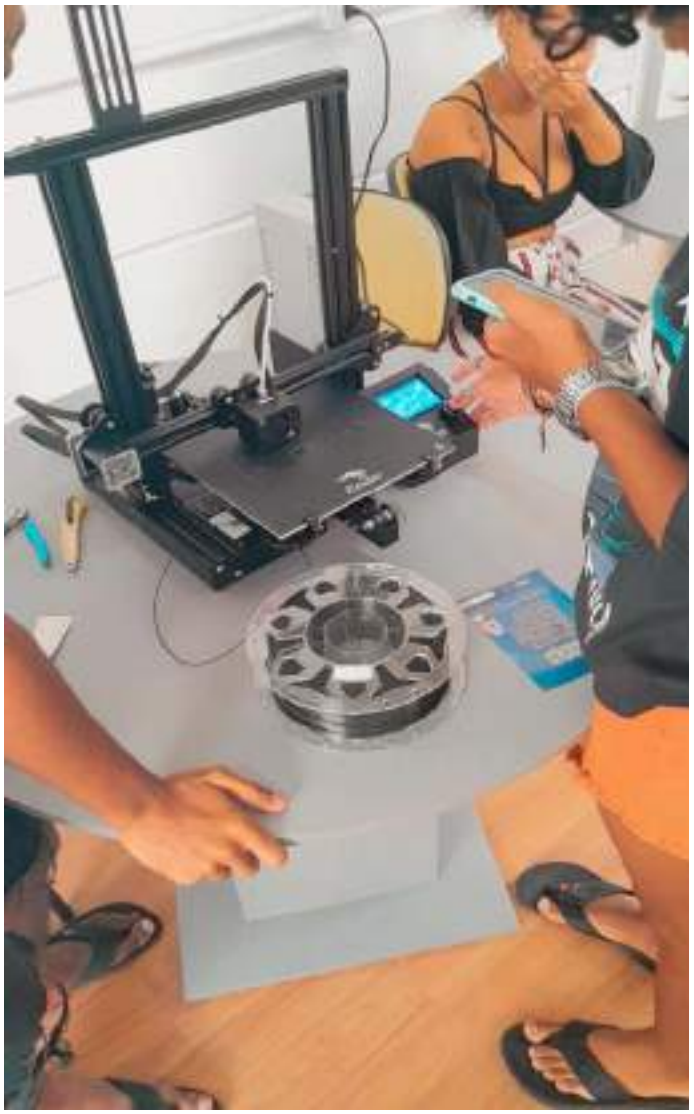
Iniciamos as aulas do módulo de Games no dia 21/03. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 20 alunos iniciaram o curso. Iniciei as aulas com a apresentação sobre a História da Impressão, onde os alunos foram convidados a voltar no passado antes da tecnologia ser o que é hoje.

Sobre os Projetos: Cada aluno teve a liberdade de criar seu próprio protótipo de impressão, com a única limitação de que o tamanho do projeto se limitasse ao tempo de 2 horas de tempo de impressão.



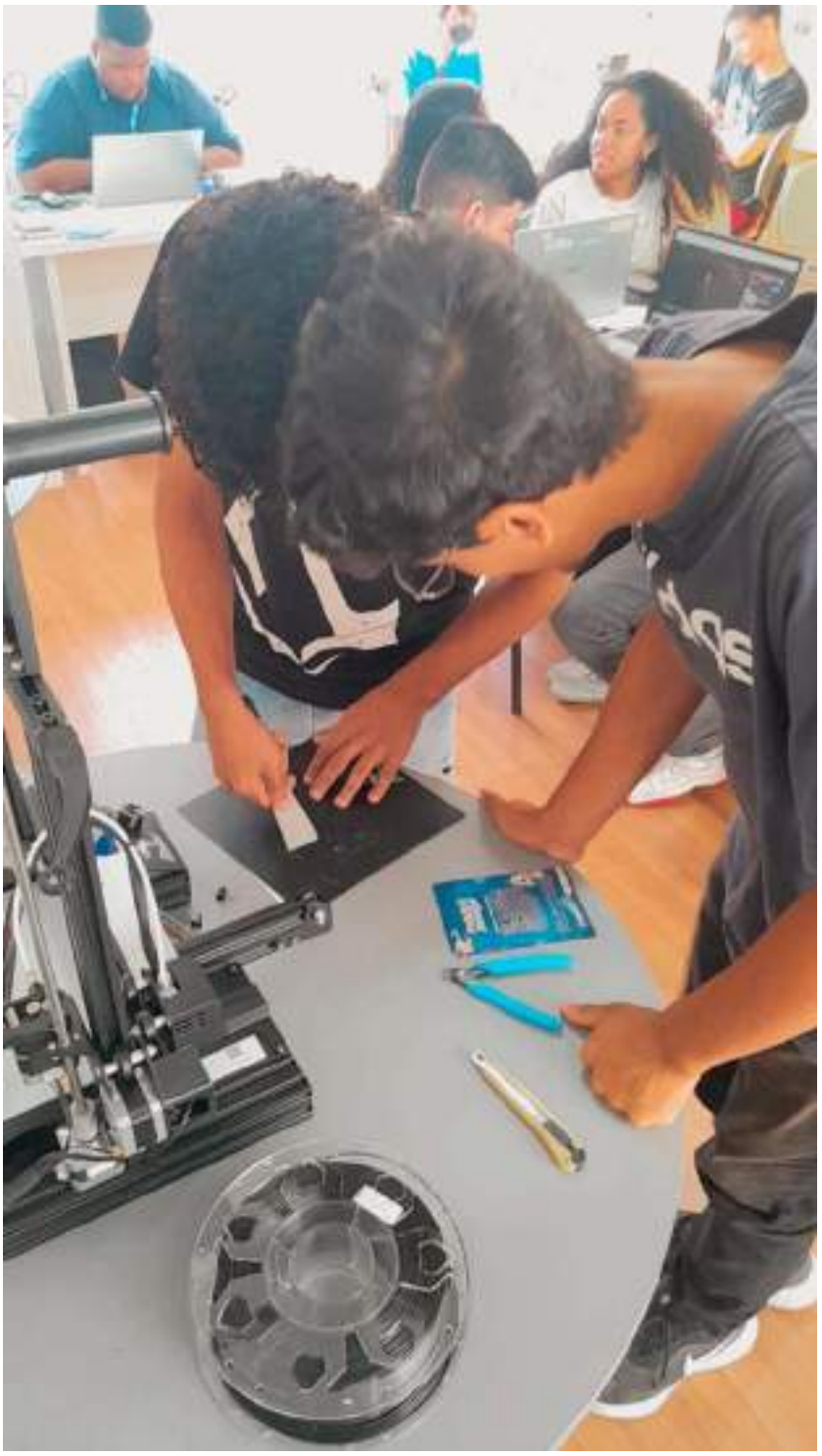
Alunos realizando a regulagem do alinhamento da base de impressão











Alunos realizando a limpeza da base de impressão

Relatório Avaliativo

Curso: Impressão 3D **Turma:** 10:30h **Tutor:** Henrique Nunes

Iniciamos as aulas do módulo de Games no dia 21/03. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 15 alunos iniciaram o curso. Iniciei as aulas com a apresentação sobre a História da Impressão, onde os alunos foram convidados a voltar no passado antes da tecnologia ser o que é hoje.

Sobre os Projetos: Cada aluno teve a liberdade de criar seu próprio protótipo de impressão, com a única limitação de que o tamanho do projeto se limitasse ao tempo de 2 horas de tempo de impressão.



Alunas trabalhando na colocação do filamento na impressora





Relatório Avaliativo

Curso: Impressão 3D **Turma:** 13:30h **Tutor:** Henrique Nunes

Iniciamos as aulas do módulo de Games no dia 21/03. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 12 alunos iniciaram o curso. Iniciei as aulas com a apresentação sobre a História da Impressão, onde os alunos foram convidados a voltar no passado antes da tecnologia ser o que é hoje.

Sobre os Projetos: Cada aluno teve a liberdade de criar seu próprio protótipo de impressão, com a única limitação de que o tamanho do projeto se limitasse ao tempo de 2 horas de tempo de impressão.




tirada no motorola one
Por Yuri Maia



RELATÓRIO DE EXECUÇÃO FINANCEIRA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 30 DE ABRIL DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 10/2022

INÍCIO: 15/8/22 | **TÉRMINO:14/08/23**

BANCO SANTANDER	AGÊNCIA 1318	CONTA CORRENTE	13002240-1	RECEITA DO PERÍODO DA PRESTAÇÃO DE CONTAS: R$	0,00

	NATUREZA DA DESPESA	DATA DA DESPESA	Nº DO DOC	TIPO DO DOC	NOME DO BENEFICIÁRIO, FORNECEDOR OU PRESTADOR DE SERVIÇO	Nº DO DOC NO EXTRATO BANCÁRIO	VALORES EM R$
1	PESSOAL						
1	1.1 Coordenador pedagógico	02/05/2023	abr/23	FOLHA DE PAGTO	ALEXANDER LADEIRA MARTINS	DÉBITO	1.511,50
1	1.1 Coordenador pedagógico	02/05/2023	abr/23	FOLHA DE PAGTO	LUANA MARTINS FERREIRA_PENSÃO ALIMENTÍCIA	DÉBITO	423,23
1	1.3 Tutores	02/05/2023	abr/23	FOLHA DE PAGTO	CHYNTIA NOVAES MACHADO COELHO	DÉBITO	1.276,72
1	1.2 Assessor Pedagógico	02/05/2023	abr/23	FOLHA DE PAGTO	TATIANE CAVOTI PEREIRA DE SOUSA	DÉBITO	1.568,38
1	1.3 Tutores	02/05/2023	abr/23	FOLHA DE PAGTO	KAUANN DE OLIVEIRA DIAS	DÉBITO	1.276,72
1	1.1 Coordenador pedagógico	02/05/2023	abr/23	FOLHA DE PAGTO	JOÃO VITOR DE OLIVEIRA FELIX	DÉBITO	2.057,06
1	1.1 Coordenador pedagógico	02/05/2023	abr/23	FOLHA DE PAGTO	DEBORA BARRETO DA SILVA	DÉBITO	1.938,98
1	1.2 Assessor Pedagógico	02/05/2023	abr/23	FOLHA DE PAGTO	MARCOS VINICIUS ABREU ROSA	DÉBITO	1.568,38
1	1.2 Assessor Pedagógico	02/05/2023	abr/23	FOLHA DE PAGTO	GABRIEL LINHARES DE SOUZA	DÉBITO	1.680,76
1	1.3 Tutores	02/05/2023	abr/23	FOLHA DE PAGTO	YURI RABELO MAIA	DÉBITO	1.190,98
1	1.3 Tutores	02/05/2023	abr/23	FOLHA DE PAGTO	LUIZ HENRIQUE ALBUQUERQUE NUNES	DÉBITO	1.250,80
1	1.3 Tutores	03/05/2023	abr/23	FOLHA DE PAGTO	PEDRO THEODORO VIEIRA DA SILVA	DÉBITO	1.250,03
1	1.1 Coordenador pedagógico	03/05/2023	abr/23	FOLHA DE PAGTO	RAQUEL PINTO RESENDE	DÉBITO	1.993,20
1	1.3 Tutores	03/05/2023	abr/23	FOLHA DE PAGTO	MATHEUS GONÇALVES LEITE DA SILVA	DÉBITO	1.170,01
1	1.3 Tutores	03/05/2023	abr/23	FOLHA DE PAGTO	MARCO ANTONIO DE OLIVEIRA COSTA	DÉBITO	1.170,01
1	1.3 Tutores	03/05/2023	abr/23	FOLHA DE PAGTO	MAURICIO DE CASTRO BISPO JUNIOR	DÉBITO	891,66
2	1.4.1 INSS	19/05/2023	abr/23	DARF	INSS	1.7F4.5C4.DA6.A9B.FD9	8.851,06
3	1.4.2 FGTS	07/05/2023	abr/23	GRF	FGTS	E.CB4.F9E.444.413.54D	2.060,86
4	1.4.3 PIS	25/05/2023	abr/23	DARF	PIS	0.9CF.A99.AAE.1AD.FD6	257,61
5	1.4.4 IRRF	19/05/2023	abr/23	DARF	IRRF	C.0CC.F74.39E.397.FAA	15,91
6	1.6.1 Vale Transporte	05/04/2023	73484772	RECIBO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	000000	309,60
7	1.6.1 Vale Transporte	11/04/2023	73515639	RECIBO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	000000	120,40
8	1.6.1 Vale Transporte	25/04/2023	73622100	RECIBO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	000000	2596,00
9	1.6.2 Vale Alimentação	05/04/2023	39007408	ALELO	VA - FUNCIONÁRIOS	000000	864,00
10	1.6.2 Vale Alimentação	11/04/2023	39053353	ALELO	VA - FUNCIONÁRIOS	000000	168,00
11	1.6.2 Vale Alimentação	25/04/2023	39191927	ALELO	VA - FUNCIONÁRIOS	000000	3.960,00
						TOTAL DAS DESPESAS	**41.421,86**
2	OPERACIONAL						

12	2.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	28/04/2023	4334	NOTA FISCAL	SPORT DEL REY COMERCIO DE ROUPAS	530002	203,00
13	2.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	18/04/2023	1110	NOTA FISCAL	A PAIXAO JUSTINO SERVIÇOS GRAFICOS	000000	90,00
14	2.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	10/03/2023	690	NOTA FISCAL	MSA SANTOS COMÉRCIO	000000	7.680,00
							TOTAL DAS DESPESAS	**7.973,00**
	3	DIVERSOS						
15	3.1	Custeio operacional	10/05/2023	206056	RECIBO	ALL CONECT INTERNET LTDA	DÉBITO	339,00
16	3.1	Custeio operacional	20/04/2023	2	NOTA FISCAL	PAULO CESAR SILVA DE OLIVEIRA	000000	1.255,00
17	3.1	Custeio operacional	04/04/2023	5	NOTA FISCAL	PAULO CESAR SILVA DE OLIVEIRA	000000	1.278,00
18	3.1	Custeio operacional	13/04/2023	6	NOTA FISCAL	PAULO CESAR SILVA DE OLIVEIRA	000000	5.288,00
19	3.1	Custeio operacional	21/03/2023	6481183	NOTA FISCAL	PAULO CESAR SILVA DE OLIVEIRA	000000	5.288,00
20	3.1	Custeio operacional	23/03/2023	6484002	NOTA FISCAL	PAULO CESAR SILVA DE OLIVEIRA	000000	1.500,00
21	3.1	Custeio operacional	03/03/2023	6458192	NOTA FISCAL	PAULO CESAR SILVA DE OLIVEIRA	000000	1.600,00
22	3.1	Custeio operacional	10/03/2023	6458263	NOTA FISCAL	PAULO CESAR SILVA DE OLIVEIRA	000000	1.800,00
23	3.1	Custeio operacional	13/03/2023	6458294	NOTA FISCAL	PAULO CESAR SILVA DE OLIVEIRA	000000	6.500,00
24	3.1	Custeio operacional	18/04/2023	110	NOTA FISCAL	NIVIA THAMIRIS SANT ANNA DOS SANTOS	000000	215,00
25	3.1	Custeio operacional	12/05/2023	6441700	NOTA FISCAL	ANDRELLINA DAS NEVES BARROS	DÉBITO	272,00
26	3.1	Custeio operacional	02/05/2023	1908	NOTA FISCAL	PLUS MASTER COMERCIAL E SERVIÇOS LTDA	DÉBITO	16.446,00
27	3.1	Custeio operacional	03/05/2023	593	NOTA FISCAL	ALEXANDRE MOURA BATISTA	00000	10.800,00
28	3.1	Custeio operacional	03/05/2023	18	NOTA FISCAL	ALMIR MARÇAL	00000	7.840,00
	3.1	**Custeio operacional**	**10/05/2023**	23523	**RECIBO**	**DNET BRASIL LTDA**		**129,99**
							TOTAL DAS DESPESAS	**60.550,99**
	4	CUSTOS INDIRETOS						
29	4.5	PRES.SERV TERCEIROS	11/04/2023	30	NOTA FISCAL	MARIA CLARA VASCONCELOS MENEZES	000000	1.600,00
	4.5	PRES.SERV TERCEIROS		35	NOTA FISCAL	MARIA CLARA VASCONCELOS MENEZES	000000	1.200,00
							TOTAL GERAL	**112.745,85**

Porto Alegre/RS, 28 de fevereiro de 2024.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005

Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Dados: 2024.03.07 12:56:36 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049

Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Dados: 2024.03.07 13:29:26 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

INSTITUTO BESOURO

RELATÓRIO DE DEMONSTRATIVO DA DESPESA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 30 DE ABRIL DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses					**TERMO DE COLABORAÇÃO: 10/22**	
					INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO: 14/8/23**
BANCO SANTANDER		**AGÊNCIA**	**1318**	**CONTA CORRENTE**	**13002240-1**	
(A) NATUREZA DA DESPESA		**(B) VALOR**	**(C) SALDO DO PERIODO ANTERIOR**	**(D) VALOR RECEBIDO NO PERIODO**	**(E) VALOR UTILIZADO NO PERIODO**	**(F SALDO PARA O PERIODO SEGUINTE**
1) - ITEM DA DESPESA						
1	**Pessoal**	**590.940,00**	**-9.604,60**	**0,00**	**22.218,42**	**-31.823,02**
1.1	Coordenador pedagógico	193.536,00	-1.759,83	0,00	7.923,97	-9.683,80
1.2	Assessor Pedagógico	157.332,00	-2.152,54	0,00	4.817,52	-6.970,06
1.3	Tutores	240.072,00	-5.692,23	0,00	9.476,93	-15.169,16
1.4	ENCARGOS	**223.375,33**	**-12.304,90**	**0,00**	**11.185,44**	**-23.490,34**
1.4.1	INSS	170.190,73	-10.115,65	0,00	8.851,06	-18.966,71
1.4.2	FGTS	47.275,20	-1.883,65	0,00	2.060,86	-3.944,51
1.4.3	PIS	5.909,40	-273,78	0,00	257,61	-531,39
1.4.4	IRRF	0,00	-31,82	0,00	15,91	-47,73
1.5	PROVISIONAMENTO	**187.741,63**	**1.277,30**	**0,00**	**0,00**	**1.277,30**
1.5.1	Férias	65.653,43	5.471,12	0,00	0,00	5.471,12
1.5.2	Rescisão	23.637,60	-10.651,55	0,00	0,00	-10.651,55
1.5.3	Aviso Prévio	49.225,30	4.102,11	0,00	0,00	4.102,11
1.5.4	13º salário	49.225,30	2.355,62	0,00	0,00	2.355,62
1.6	BENEFICIOS	**148.579,20**	**-11.911,89**	**0,00**	**8.018,00**	**-19.929,89**
1.6.1	Vale Transporte	59.875,20	-5.902,20	0,00	3.026,00	-8.928,20
1.6.2	Vale Alimentação	88.704,00	-6.009,69	0,00	4.992,00	-11.001,69
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
2) - ITEM DA DESPESA						
2	**Operacional**	**2.990.770,37**	**1.566.242,37**	**0,00**	**7.973,00**	**1.558.269,37**
2.1	Módulo Tecnológico + Programa	2.644.774,37	1.538.124,87	0,00	7.973,00	1.530.151,87
2.2	Serviços Gráficos	345.996,00	28.117,50	0,00	0,00	28.117,50
2.2.1	Apostilas	283.500,00	23.625,00	0,00	0,00	23.625,00
2.2.2	Certificados	23.184,00	1.486,50	0,00	0,00	1.486,50
2.2.3	Fichas de inscrição	39.312,00	3.006,00	0,00	0,00	3.006,00
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
3) - ITEM DA DESPESA						
3	**Diversos**	**211.200,00**	**-99.188,50**	**0,00**	**60.550,99**	**-159.739,49**
3.1	Custeio Operacional	211.200,00	-99.188,50	0,00	60.550,99	-159.739,49
TOTAL DO ITEM DA DESPESA		FALSO				
4) - ITEM DA DESPESA						
4	Custos indiretos (inc. III, art. 46 da Lei	**174.104,26**	**65.271,33**	**0,00**	**2.800,00**	**62.471,33**
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
TOTAL (= 1+ 2+ 3 + 4)		**4.526.710,79**	**1.499.781,11**	**0,00**	**112.745,85**	**1.387.035,26**

Porto Alegre/RS, 28 de fevereiro de 2024.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005 Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005 Dados: 2024.03.07 12:55:10 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049 Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049 Dados: 2024.03.07 13:32:56 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 010/2022

RELATÓRIO PARCIAL DE EXECUÇÃO FÍSICA DO OBJETO

ABRIL DE 2023

Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa

SUMÁRIO

IDENTIFICAÇÃO	3
INTRODUÇÃO	4
OBJETO	5
PÚBLICO ATENDIDO	5
OBJETIVOS	5
DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS	6
DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS	7
DIFICULDADES ENFRENTADAS	8
ATIVIDADES COMPLEMENTARES	8
DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO	8
CONSIDERAÇÕES FINAIS	9

IDENTIFICAÇÃO

Termo de Colaboração: 010/2022

Concedente: Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV-RIO

Objeto da Parceria: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses, bem como a promoção de todas as atividades constantes no Plano de Trabalho (Anexo I) e da Planilha de Custos (Anexo II).

Vigência: 15/08/2022 à 14/08/2023

Valor de repasse: R$ 4.526.710,79 (quatro milhões, quinhentos e vinte seis mil, setecentos e dez mil reais e setenta e nove centavos).

Identificação do Proponente:

Nome da Instituição: Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa CNPJ: 07.105.443/0001-96

Endereço Instituição:

Rua Barão do Triunfo, 419, Sala 602 – Menino Deus - Porto Alegre- RS - CEP 90130-101

Telefones: 21 96786-5815

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.com

Site: https://www.agenciabesouro.com.br/

Responsável pela Instituição Proponente Diretor presidente: Vinícius Mendes Lima

CPF: 008.451.180-05

Endereço: Rua Adriano Pereira da Silva, 290 casa 04 Porto Alegre-RS - CEP: 91740-612 Telefones: 51.9 8136-8742

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.comRepresentante

Representante Legal: Fernanda Carvalho Braga De Sousa

CPF: 155.537.157-41

E-mail: besouro.rj@agenciabesouro.com.br

INTRODUÇÃO

Parceria firmada entre o Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa e a Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV -Rio, por meio do Termo de Colaboração nº 010/2022, promove a inclusão profissional e emancipação de jovens cariocas de 15 a 29 anos, a partir de cursos, oficinas e atividades de capacitação e qualificação profissional voltados a temáticas da tecnologia e indústria 4.0.

O termo indústria 4.0 foi adotado para explicar o surgimento de novas tecnologias no século XXI. A inovação e tecnologia estão muito presentes no novo modelo de indústria que se instaura, causando impacto em diversos setores da economia. O objetivo da implementação da indústria 4.0 é a obtenção de lucro e aumento da competitividade da empresa no mercado de trabalho. Sendo assim, a indústria 4.0 também pode ser conhecida como a quarta revolução industrial.

A parceria deu-se mediante publicação de Edital para ampla concorrência de parceiros, sendo o Instituto Besouro a instituição que teve maior desempenho em relação aos requisitos do edital.

OBJETO

Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses.

PÚBLICO ATENDIDO

A execução do objeto alcançará, de forma direta, jovens cariocas de 15 a 29 anos, preferencialmente em situação de vulnerabilidade social, moradores do território da cidade do Rio de Janeiro. De maneira indireta, a comunidade do entorno das unidades dos Espaços da Juventude serão beneficiadas e a prototipagem de soluções para problemas comunitários poderá ser analisada e implementada de acordo com as práticas de metodologias ativas.

OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Oferecer um Programa Educacional voltado para a capacitação de jovens baseado na temática da indústria 4.0 através dos Espaços da Juventude com vista a ampliar o acesso dos jovens cariocas aos serviços e ações públicas que os apoiem nas suas trajetórias de inclusão, autonomia e participação.

Objetivos Específicos

a) Valorizar a autonomia e protagonismo do jovem;
b) Ofertar formação profissional de tutores voluntários ou profissionais envolvidos em atividades da Secretaria Especial da Juventude Carioca para atuar nos Espaços da Juventude;
c) Criar um Programa Educacional voltado para cursos na área de tecnologia e indústria 4.0;
d) Contribuir para a qualificação e a inserção profissional dos jovens atendidos;
e) Expandir o alcance territorial dos equipamentos da JUV-RIO em áreas de pouca oferta educacional para o público-alvo.

DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS

Meta 1:

1.1 Capacitação de Tutores: Não realizado.

1.2 Capacitação de Jovens: 421

1.2.1 Unidade Estácio: 154

1.2.2 Unidade Cidade Deus: 99

1.2.3 Unidade Vigário Geral: 168

Meta 2:

Não realizado.

DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS

Após a finalização de mais um mês de ações nas unidades, novamente, a equipe do Instituto Besouro e da JuvRio se reuniu a fim de avaliar o período e estudar estratégias para o próximo mês. Foi identificado ao longo do mês e das visitas realizadas uma grande dificuldade em localizar espaços que atendam a demanda para receber o próximo Espaço da Juventude.

Como resultado das visitas ficou definido que a equipe da JuvRio iria decidir entre os lugares avaliados, Vargem Pequena, Praça Seca, Madureira e Campo Grande para que fosse definido o próximo local.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Estácio

Iniciamos o mês dando continuidade nos cursos de Operador de Drone e Robótica.

Na última semana do mês iniciaram os cursos de IOT e Indústria Avançada nos três primeiros dias. Na segunda-feira, dia 24, foi abertura das turmas, na terça e na quarta o restante das turmas também iniciaram.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Cidade de Deus

No dia 03 recebemos o novo membro da equipe da CDD, o tutor Maurício, que substituiu o Samuel que teve seu desligamento no dia 31 de março.

No dia 24 iniciamos o módulo de Indústria Avançada, que tem o total

de 10 aulas até o encerramento dia 08/05(previsão).

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Vigário Geral

Iniciamos o mês de Abril com o encerramento do curso de Impressão 3D, onde foi realizado a apresentação de todos os projetos finais das turmas.

No dia 05 de Abril, o Espaço da Juventude - Vigário Geral deu início a mais um curso: Operador de Drone.

Durante algumas aulas, os tutores levaram os alunos para áreas externas para que eles fizessem as gravações dos documentários com o drone e o celular também, após a finalização das gravações, os alunos elaboram as edições para a construção do documentário.

No dia 24 de Abril o Espaço da Juventude - Vigário Geral da início a mais um curso: Robótica.

DIFICULDADES ENFRENTADAS

Vigário Geral:

Neste mês não houve dificuldades encontradas nesta unidade.

Estácio:

Neste mês não houve dificuldades encontradas nesta unidade.

Cidade de Deus:

No dia 03, infelizmente amanhecemos com problemas logísticos na comunidade e tivemos que cancelar a primeira turma de 08h por falta de segurança, e com a comunidade tranquila mantivemos as demais aulas.

No dia 10 infelizmente amanhecemos com problemas logísticos na comunidade e tivemos que cancelar a primeira turma de 08h por falta de segurança, e com a comunidade tranquila mantivemos as demais aulas. Neste mesmo dia, cancelamos a aula da turma de 19h por falta de segurança. Por esse motivo, neste dia tivemos poucos alunos presentes nas aulas e por não morarem próximo ao Espaço não se sentiram seguros.

Diantes dos insistentes episódios onde há necessidade de cancelamento das aulas, houve dificuldade no atingimento das metas, o

problema de constantes operações policiais no território deixam alunos e pais inseguros, impactando a captação e inscrição dos alunos.

Salientamos o não cumprimento de implantação por conta de avaliação de local que se fez necessário, fazendo com que a equipe do Instituto Besouro tivesse que se reprogramar para essa nova realidade.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

No dia 26, levamos uma oficina de robótica no Albergue + Tempo Herbert de Souza, Rua do Senado, 274 - Centro, onde foram atendidos 30 jovens com atividade de 2 horas, a partir de conteúdo tecnológico com certificação.

O Espaço Vigário realizou uma oficina externa, no Colégio Estadual Coelho Neto, localizado na Rua Umbuzeiro, 455 - bairro Ricardo de Albuquerque. O tutor Henrique Nunes ministrou a oficina de Robótica para os alunos desta instituição de ensino, onde ele abordou os princípios da robótica, automação e circuitos integrados. O Tutor também levou algumas peças de robótica como: arduino, led, senadores de presença, sensores digitais, etc. Com isso, os alunos participantes puderam ter uma “breve amostra” de como funciona o curso de robótica do espaço e quais materiais pedagógicos os alunos utilizam para confeccionar seus projetos.

DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO

A equipe do Espaço da CDD esteve presente no encontro do Pacto da Juventude, que ocorreu no dia 15, às 15h na quadra do Ciep João Batista. O Pacto pela Juventude tem como foco a formação e capacitação de jovens de 15 a 29 anos, para que possam repassar conhecimentos e propor soluções relacionadas a problemas da região onde moram e durante os últimos 7 meses os jovens do Pacto se dedicaram e identificaram os principais problemas dos seus territórios e apresentaram os projetos que estão desenvolvendo para solução dos problemas e dois grupos contam com a participação do Espaço da Juventude da CDD para construção das propostas.

Nos dias 24 e 25 nosso Espaço esteve aberto com o projeto “Livros nas praças”, o projeto tem como objetivo levar um ônibus adaptado como uma biblioteca e um acervo de 2 mil livros. Tivemos momentos de espetáculo com os irmãos Brothers, contações de histórias e muitas brincadeiras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

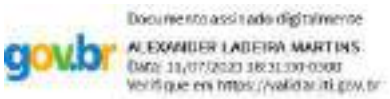
Para elaboração deste Relatório o Instituto Besouro, baseou-se nos parâmetros trazidos pelo Marco Regulatório das Organizações da Sociedade Civil (Lei 13.019/2014, regulamentado pelo Decreto Municipal 42.696/2016 e Resolução CGM Nº 1285 de 23 de fevereiro de 2017), que Consolida as normas de Parcerias Voluntárias no âmbito da Administração Pública Municipal e Institui o Roteiro Orientador para a prestação de contas de recursos concedidos pelo Município do Rio de Janeiro através de Parcerias Voluntárias, foi desenvolvida com base nos pilares de valorização da autonomia das OSC, transparência na aplicação de recursos públicos e eficiência das políticas públicas.

Com o MROSC, o modelo passou a ser prioritário para o controle de resultados. É o que se extrai do art. 2º, inciso XIV, do MROSC, que considera a prestação de contas “o procedimento em que se analisa e se avalia a execução da parceria, pelo qual seja possível verificar o cumprimento do objeto da parceria e o alcance das metas e dos resultados previstos”. Não se trata, pois, de mecanismo que tem por finalidade precípua o controle de despesas, mas sim a verificação dos resultados realmente alcançados pela parceria.

A elaboração deste relatório também pode ser considerada como a realização do monitoramento e avaliação do projeto, o que permite detectar falhas na implementação e possíveis ameaças à qualidade dos resultados a tempo de reagir oportunamente, bem como reúne informações a respeito da parceria para posterior avaliação.

O monitoramento pressupõe a ideia de continuidade, ou seja, é uma verificação do andamento da parceria ao mesmo tempo em que ela é executada. Desse modo, fica evidente o aspecto saneador de tais atividades de acompanhamento, e é crucial que a Convenente tenha as seguintes atitudes e preocupações:

- compreender claramente a delimitação e a sequência de objetivos, metas e resultados esperados da parceria;
- estabelecer processo de monitoramento por meio de diálogo e aprendizado constante;
- saber avaliar a relevância do contexto e compreender eventuais problemas sinalizados pela equipe ou identificados em suas atividades de acompanhamento, buscando soluções corretivas que beneficiem a execução do objeto;
- ter capacidade de contribuir para melhoria ou correção de possíveis dificuldades ou desvios na execução das parcerias.



Coordenador do projeto

Vinícius Mendes Lima
Diretor presidente

ANEXOS

ANEXO 1 – RELATÓRIO AVALIATIVO, FREQUÊNCIA E RELATÓRIO FOTOGRÁFICO_Indústria Avançada.docx (1).pdf

Curso: Robótica **Turma:** 8 horas (segunda-feira) **Tutora:** Cynthia Novaes

A turma é bem homogênea e cem por cento composta por alunos do sexo masculino, possuem ótimo relacionamento, brincam entre si, debatem temas propostos em aula e trazem curiosidades a serem levatadas e pesquisadas em coletivo, o que enriquece o conteúdo da aula.

Em um de nossos debates sobre a importância da robótica na automação e também sobre sustentabilidade e reciclagem surgiu a ideia de construirmos uma lixeira automática. A proposta também foi pensada para pessoas com algum tipo de deficiência, acamadas ou com alguma dificuldade de locomoção, tendo em vista a impossibilidade de usar lixeiras normais com pedais ou mesmo levantar a tampa manualmente. A lixeira possui um sensor ultrassônico que através da aproximação de uma pessoa, reconhece a aproximação de acordo com a distância programada e com o auxílio do servo-motor a tampa da lixeira levanta para que o usuário descarte seu lixo. Os alunos encontravam-se muito animados com o projeto idealizado, e a partir das aulas teóricas adentramos na execução prática. Assistimos em aula um vídeo do Youtube para que possamos ter inspiração a respeito da modelagem e mecânica, após definida a modelagem, partimos para a execução mecânica do levantamento da tampa e então programamos no arduíno IDE o código que permite todo o mecanismo do protótipo funcionar. O nosso protótipo de lixeira foi desenvolvido a partir do reaproveitamento de uma caixa de papelão e da coleta seletiva, separação de lixo reciclável, na qual a lixeira possui a cor azul que é destinada para o descarte de papel.





Aula em que os alunos fizeram a programação e montaram os componentes eletrônicos da lixeira automatizada.





Momento que elaboraram a estrutura mecânica do levantamento da tampa.





Pintura da caixa de papelão reaproveitada para dar vida a nossa lixeira automatizada.



Curso: Robótica | 3ª e 5ª - 08H

Diário de Classe | Cynthia Novaes

Curso: Robótica **Turma:**10:30h (terças e quintas-feiras) **Tutora:**Cynthia Novaes

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

Neste módulo de robótica tivemos baixa aderência de alunos nas turmas do turno da manhã. Tivemos que unir as turmas de oito horas com a turma de dez e meia da manhã para poder atingir um número de alunos maior e contribuir em uma melhor prática pedagógica.

A turma por ser pequena apresentava-se tímida, uma turma mista e era notório o destaque do aluno Igor. Igor apresenta bastante interesse na área tecnológica, possui paixão pela robótica, é um aluno que desmonta itens eletrônicos em desuso na sua casa e traz os componentes para as aulas com o entusiasmo de montar algo interessante. Tivemos uma aula em que o aluno trouxe uma pecinha auto falante e que com o auxílio de nosso coordenador pedagógico, podemos reaproveitar a peça e colocá-la para reproduzir a música do “parabéns” através de programação no arduíno IDE, os olhos de Igor sorriam e era nítido sua alegria.

O projeto desenvolvido pela turma foi inspirado no conceito do Cavaleiro Mecânico de Leonardo da Vinci. O qual foi o primeiro protótipo humanóide da história. A turma desenvolveu uma mão biônica, a qual pode abrir e fechar através da ação do micro servo-motor controlado pelo arduíno e a programação nele contida.





Aula expositivo dialógica




Projetando a mão biônica




Projetando e montando os componentes eletrônicos.

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



Curso: Op. de drone **Turma:** S1 **Tutor:** Matheus.

A turma apresenta-se animada e possui ótimo relacionamento entre si, ótimo trabalho em equipe e organização.

Nesta turma o aluno Marvyn apresenta destaque e bom desenvolvimento pessoal, Yuri possui ótimo desempenho na edição e desenvolvimento de vídeos. O aluno Marcos apresenta ótima oratória e destacou-se na narração do vídeo de sua turma. Layo foi um ótimo operador de drone, fez imagens excelentes por meio da câmera do drone.

A proposta do projeto final era produzir um curta-metragem. A turma apresentou o curta “Pelos Cantos do Estácio” no qual conta a história do bairro Estácio e mostra locais e entrevistas com os moradores do bairro.





Curso: Op. de drone **Turma:** 8h **Tutora:** Cynthia Novaes

A turma possui característica mista, é uma turma que possui boa relação entre seus pares, os alunos são aplicados, gostam do tema do curso e em algumas aulas trazem novidades que descobriram em pesquisas próprias. Tivemos aulas práticas desde o primeiro dia de aula do módulo, e foi notório a evolução dos alunos no manuseio do drone, algumas alunas iniciaram com medo/receio de operar o drone e ao final do módulo já estavam fazendo algumas manobras e até mesmo atingindo voos com 80 metros de altura do solo. A turma obteve um ótimo aproveitamento.

Em relação ao projeto final que tinha como proposta criar um curta-metragem com imagens obtidas através do drone. A turma debateu e pensou em conjunto a respeito do tema que fariam. Dividiram-se em grupos, delegaram funções entre si e deram início à execução do trabalho. (INSERIR TEMA DO CURTA)





Primeiro dia de aula com apresentação das estruturas do drone e botões de comando.





Primeiros comandos com o drone.





Aula com atividade de pesquisa e comparação entre modelos de drone.

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39





Alunos operando o drone com autonomia.





Execução do projeto final: Imagens aéreas por meio do drone e entrevista de transeuntes.



Curso: Op. de drone **Turma:** 10:30h **Tutora:** Cynthia Novaes

A turma é bem diversificada, apresenta ótimo entrosamento entre seus pares, e nela temos alguns alunos que já são profissionais da área de produção audiovisual. Nossas aulas práticas ocorreram desde o primeiro dia de aula do módulo, o que permitiu que todos no decorrer das aulas ganhassem segurança e domínio no manuseio e produção de imagens/takes com o drone. Pela turma possuir alunos produtores do setor audiovisual, as aulas práticas ganharam um novo olhar a respeito da produção e elaboração de fotos e vídeos.

A temática do projeto final demorou um pouco para ser definida pois havia uma riqueza e diversidade de ideias trazidas pela turma, todos sentiam-se entusiasmados com os temas o que acabou gerando dúvidas na escolha e também divisões de grupos. Até que em uma certa aula a aluna Náyra (aluna brilhante e que sempre traz ideias incríveis para seus projetos de conclusão de módulo. Observação: tal aluna já está conosco há algum tempo e já concluiu todos os cursos disponíveis no Espaço da Juventude, este módulo de drone é seu último) trouxe a proposta do tema “Histórias desconhecidas” e apresentou para a turma, explicou sobre a mensagem que queria passar e todos amaram, daí ficou decidido o tema do curta-metragem.

O curta elaborado pela turma tem como objetivo trazer um olhar para pessoas simples, normais do cotidiano e que ninguém dá atenção ou importância a elas, suas respectivas histórias e sonhos. Traz também entrevistas sobre estas pessoas, seu dia a dia, história de vida, sonhos e imagens feitas pelo drone. As pessoas que os alunos entrevistaram foram escolhidas por eles próprios, entre as quais temos um gari, um vendedor ambulante de doces, um engraxate, uma mãe de família e a tutora do Espaço da Juventude.



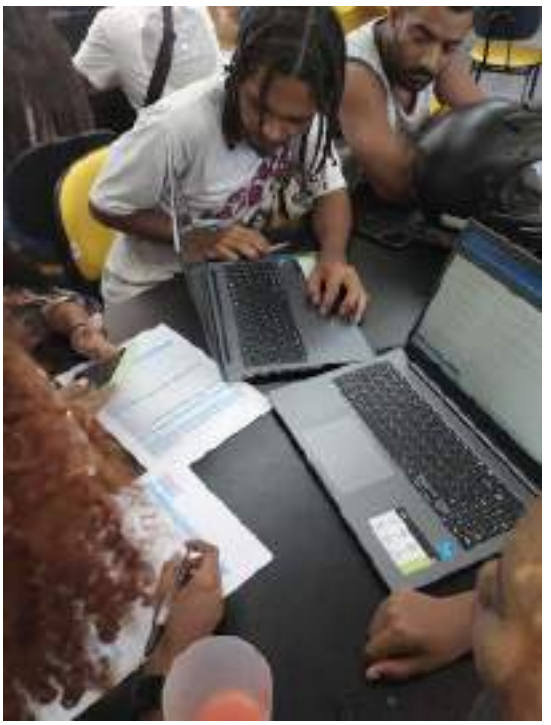


Primeiro contato dos alunos com o drone e apresentação das estruturas e comandos. (Foto do controle idealizada e tirada pelos alunos)





Primeiras imagens feitas pelos alunos.




Aula com atividade de pesquisa e comparação entre modelos de drone.




Alunos operando o drone de forma autonôma.

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



Curso: Op. de drone **Turma:** 13:30h **Tutora:** Cynthia Novaes

A turma é mista, há dois alunos (Isabele e João) que já estão conosco no Espaço há algum tempo, nesta turma também temos alunos que trabalham com produção audiovisual, no caso são apenas duas alunas, Letícia e Joyce. A turma apresenta-se bem divertida, gostam de brincar entre si e após as aulas alguns dos meninos apropriam-se das quadras poliesportivas ao lado do contêiner para jogar basquete e andar de skate. E partindo desta característica da turma surgiu a ideia de fazerem o projeto final com proposta ligada ao esporte, relacionando o uso do drone a filmagem de eventos esportivos ou desportos no geral. O curta-metragem tem como título “Modo Esporte Ativado” que faz referência à uma das opções de uso/modo do drone.





Primeiro contato com o drone em sala de aula.





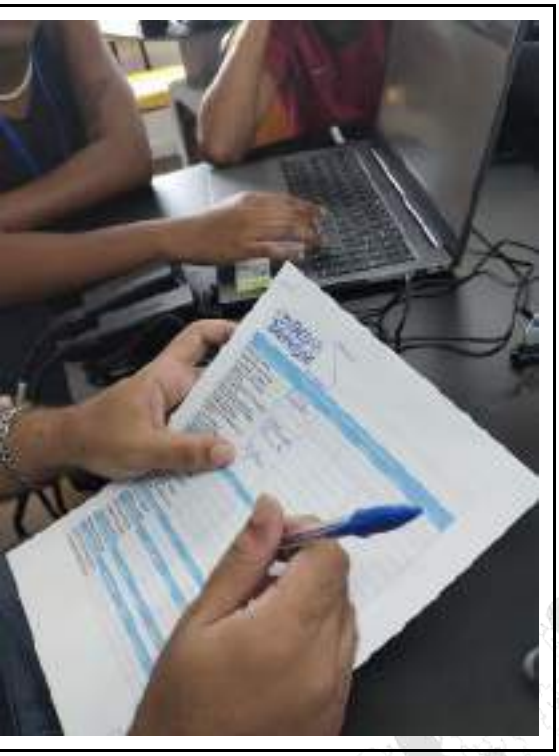
Conhecendo os comandos do controle e fazendo fotos.





Aula expositiva e aula prática





Aula com atividade de pesquisa e comparação entre modelos de drone.

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39





Elaboração/idealização do projeto final e filmagens operando o drone.



Curso: Robótica **Turma:** 19:00h **Tutor:** Matheus.

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

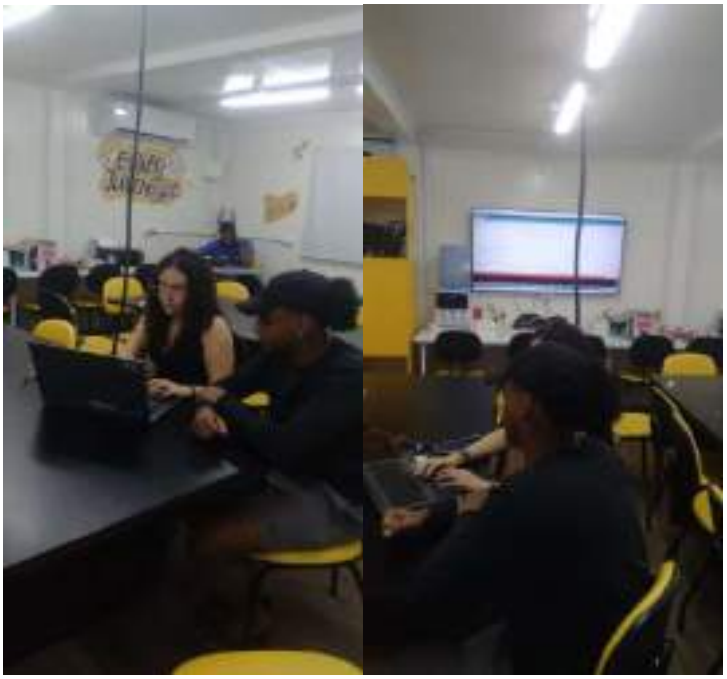
A turma da noite teve bom desempenho e ideias ótimas , os alunos tinham um ótimo relacionamento entre eles , foi uma turma bem introvertida no início porém após um tempo eles ficaram mais extrovertidos.

Um aluno destaque foi o Caio que obteve uma naturalidade ao programar pela primeira vez com C++.

O projeto da turma foi criar um alimentador de animais feito com caixa de leite , caixa de manteiga e requeijão. O alimentador tinha como objetivo liberar a ração a cada 12 horas segundo a programação do arduino.



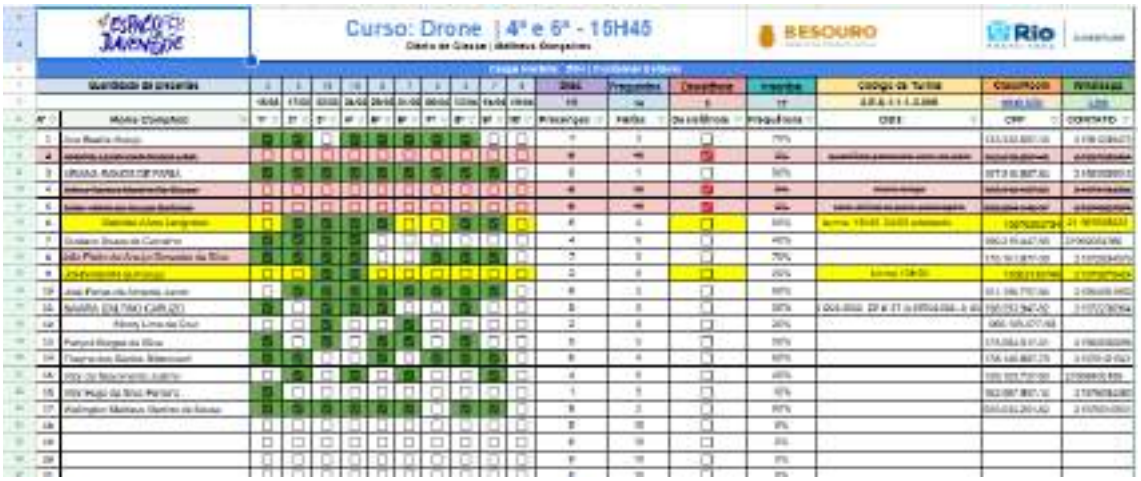
Desenvolvimento de códigos C++ com os alunos



Curso: Operador. de Drone **Turma:** T2 **Tutor:** Matheus.

A turma estava bem atrasada em relação as filmagens e operar o drone pois houve respectivamente uma troca de tutores , sua relação foi um pouco complexa para lidar no início porém com o andar do tempo foi ficando mais tranquila , os alunos ficaram bem animados em operar o drone e ao longo do projeto foram se adaptando mais ao controle do mesmo.

O resultado final foi o curta **Cidade nova** , no qual conta a história da Cidade Nova desde seus primórdios até hoje em dia como se encontra modernizada.



Curso: Operador de Drone **Turma:** N1 **Tutor:** Matheus.

A turma foi bem animada e obteve um bom relacionamento juntos e com o andar do tempo foi melhorando ainda mais o relacionamento dos mesmos , a animação era nítida nos olhos dos alunos , eles apresentaram um trabalho em equipe excelente entre eles.

O projeto da turma foi a filmagem da escola de samba da Estácio , as filmagens foram boas porém por problemas pessoais do editor não foi exibido na amostra de curtas do espaço da juventude.

O aluno Arthur está Editando uma nova versão com as mesmas filmagens feitas pela turma e em breve será disponibilizada.





Gravação com a turma na escola de samba da Estácio.

Curso: Robótica **Turma:** 13:30h **Tutor:** Matheus.

A turma se apresentou animada na iniciação em arduino e certos alunos que apresentaram um melhor desempenho em comparação aos demais na programação linguagem C++ .

Os alunos que apresentaram melhor desempenho em programação C++ foram Gabriela que demonstrou ser uma ótima programadora , Afonso que também demonstrou ótima aptidão em programar e também o aluno Peter que obteve ótimos resultados em programação C++.

A turma demonstrou divisão em sua colaboração de projeto final , sendo dividida em dois grupos , um para a programação e outro para o caminhão de arduino.





Desenvolvimento do projeto da turma.

Curso: Robótica **Turma:** 15:45h **Tutor:** Matheus.

A turma demonstrou muito interesse e animação com o projeto de arduino proposto pelo módulo , obtivemos bom desenvolvimento e ótimos resultados no resultado final do projeto .

Os alunos estavam bem entusiasmados na programação no C++ , a turma toda demonstrou interesse e bom desempenho no projeto geral.

O projeto deles se chama Big monster é um carro monstro com motor de 5v de carrinho de brinquedo que foi doado pelo aluno Gustavo que o mesmo o adaptou para arduino soldando os cabos negativo e positivo fazendo contato direto com a placa do arduino.

Na turma era notório que três alunos se destacaram , a Clara que demonstrou uma liderança e resiliência ao tomar decisões no grupo ,o Gustavo demonstrou ser um ótimo engenheiro ao construir do zero o mecanismo de engrenagens que funciona o motor e o chassi do mesmo que foi feito de palito de picolé e a Natalie demonstrou ser uma ótima programadora em C++ pois já faz faculdade de T.I.

BESOURO







MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

Desenvolvimento com a turma do projeto proposto pelo módulo.

Relatório Avaliativo

Curso: Robótica **Turma**: 08:00h - **Tutor**: Kauann O Dias e Maurício de Castro..

Neste módulo, no que diz respeito a parte pedagógica os alunos vieram entusiasmados com a novidade da Robótica, logo suas contribuições vieram ser ponto positivos para as aulas, tornando-as mais dinâmicas quando cairmos na imersão da temática que incluiu a sua origem, desenvolvimento, contemporaneidade e suas diversas áreas que é explorada.
Pontuando que nenhum aluno veio com conhecimento prévio, logo todos iniciaram esse módulo do zero.

Infelizmente, enfrentamos alguns problemas logísticos que o ocasionaram numa trajetória aquém do esperado, pois alguns materiais não chegaram, mas conseguimos realizar uma excelente exposição.

Os alunos se destacaram bastante no quesito criatividade , pois em meio a tanta dificuldade, tiveram foco e determinação para o projeto final: construção de algum objeto que simula algum movimento da realidade.

No projeto final, trabalhamos em grupo para o desenvolvimento de um pedágio. Os alunos se destacaram na parte de organização e comunicação do grupo, onde o educando Pedro Leonardo Villela Tavares se destacou na parte individual e em equipe.

Curso: Robótica
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 08:00 às 10:00H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe														
Nome		**Abril**												
		3	**4**	**5**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**17**	**18**	**Aulas**	**Presenças**	**Frequência**
1	Henrique Felipe de Amorim		P	P		P	P	P	P	F	P	10	7	70%
2	Hugo Leonardo Ribeiro Lopes		F	F		F						10	0	

3	Kauã André da Silva Costa		F	P		F	F					10	1	10%
4	Kauã Linch Venâncio de Moraes		P	P		P	P	F	P	F	P	10	6	60%
5	Miguel Renan da Silva		P	F		F	P	P	P	P	P	10	6	60%
6	Pedro Leonardo Villela Tavares		P	P		P	P	P	P	P	P	10	8	80%
7	Rodrigo Martins Schimith		P	F		F	F	F				10	1	10%
8	Sthefany Medeiros Paiva											10	0	
9	Yago Domingos Pimenta		F			F	P	F	F			10	2	20%
	Presenças	0	5	5	0	3	5	3	4	2	4			
	Faltas	0	3	3	0	5	2	3	1	2	0			
Média Frequência da turma														**44%**

OBS: No dia 03 e 10, infelizmente amanhecemos com problemas logísticos na comunidade e tivemos que cancelar a primeira turma de 08h por falta de segurança. 06 e 07 ponto facultativo e feriado.



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

BESOURO

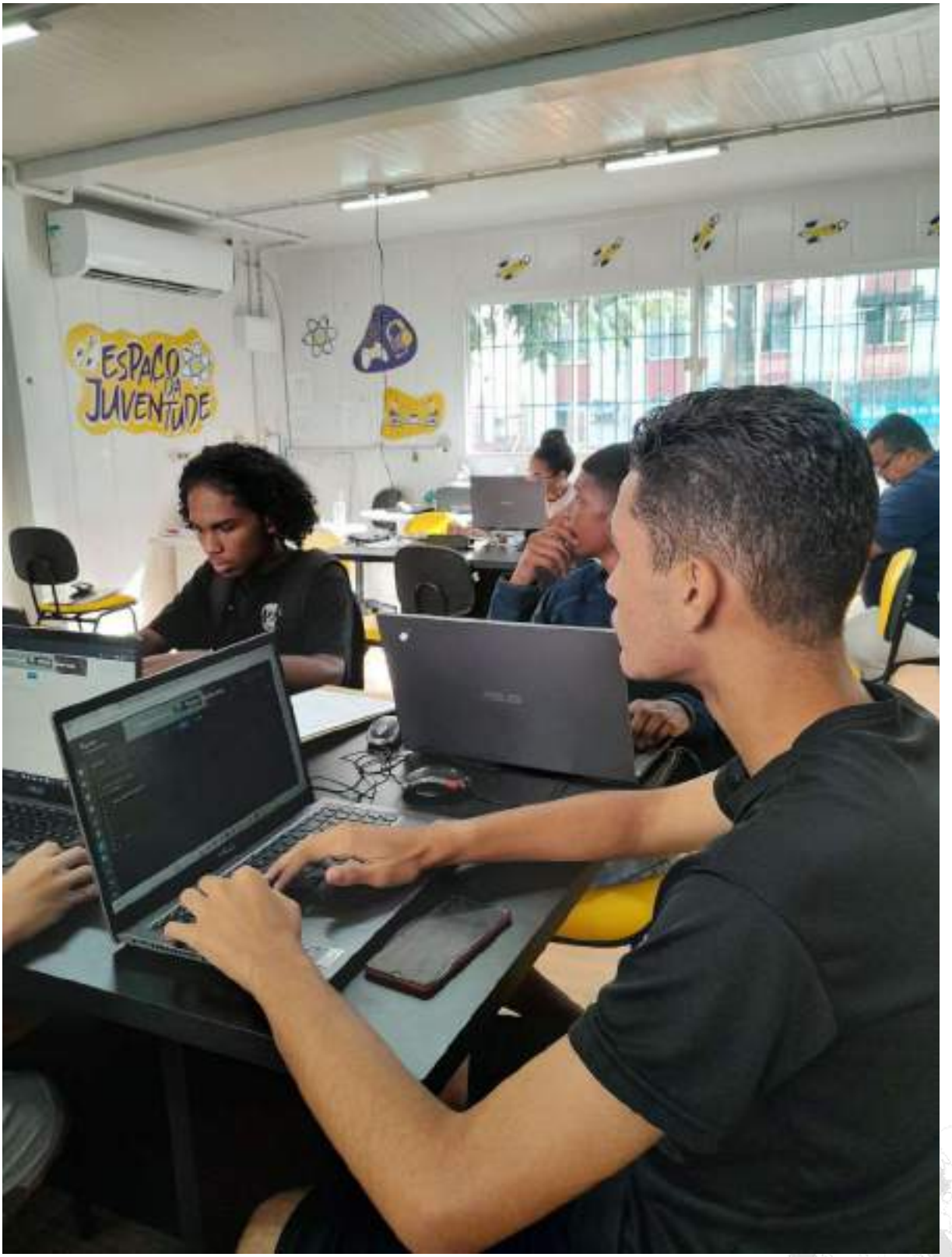


MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

BESOURO



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39





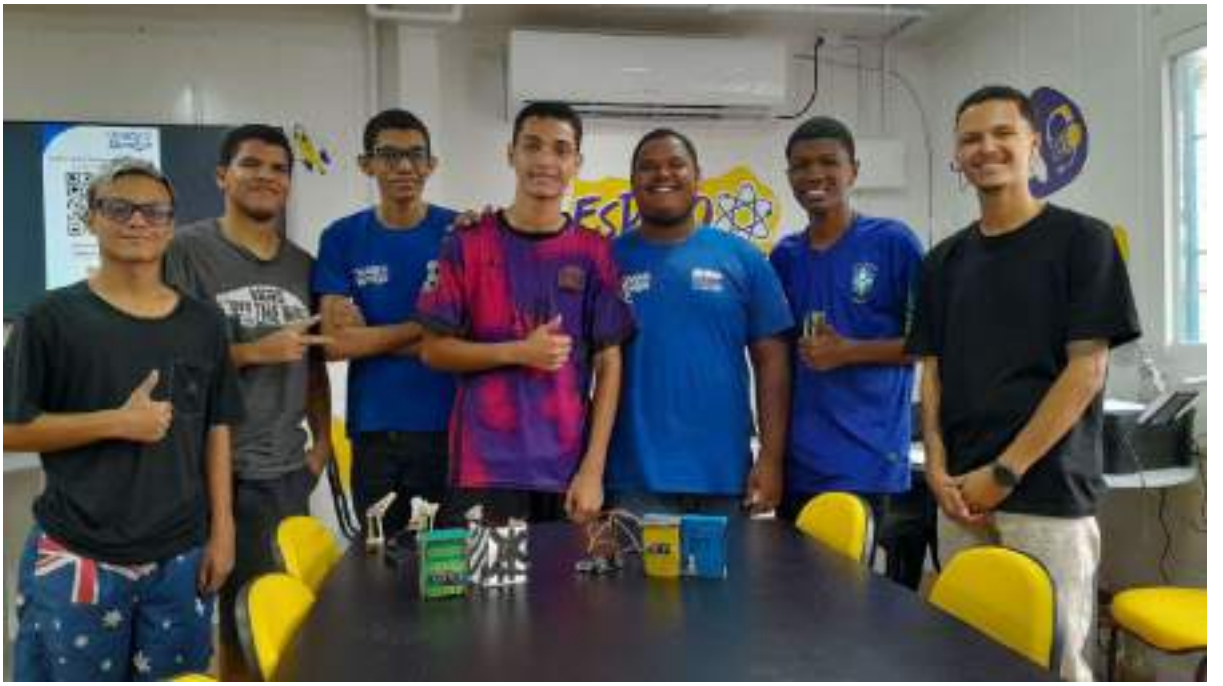


MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39





MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

Relatório Avaliativo

Curso: Robótica **Turma**: 10:15h - **Tutor**: Kauann O Dias e Maurício de Castro.

Neste módulo, no que diz respeito a parte pedagógica os alunos vieram entusiasmados com a novidade da Robótica, logo suas contribuições vieram ser ponto positivos para as aulas, tornando-as mais dinâmicas quando cairmos na imersão da temática que incluiu a sua origem, desenvolvimento, contemporaneidade e suas diversas áreas que é explorada.
Pontuando que nenhum aluno veio com conhecimento prévio, logo todos iniciaram esse módulo do zero.

Infelizmente, enfrentamos alguns problemas logísticos que o ocasionaram numa trajetória aquém do esperado, pois alguns materiais não chegaram, mas conseguimos realizar uma excelente exposição.

Os alunos se destacaram bastante no quesito criatividade , pois em meio a tanta dificuldade, tiveram foco e determinação para o projeto final: construção de algum objeto que simula algum movimento da realidade.

No projeto final, trabalhamos em grupo para o desenvolvimento de um robô que realiza o movimento de acenar quando alguém se aproxima. Os alunos se destacaram na parte de organização e comunicação do grupo, onde o educando Breno Henrique Bernabé de Arruda se destacou na parte individual e em equipe.

Curso: Robótica
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 10:15 às 12:15H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe	
Nome	**Abril**

		3	4	5	10	11	12	13	14	17	18	Aulas	Presenças	Frequência
1	Andrey Raphael Dourado de Souza	P	P	P	P	F	P	F	P	P	P	10	8	80%
2	Breno Henrique Bernabé de Arruda	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	10	10	100%
3	Bryan Caio Dias dos Santos	P	P	P	F	P	P	P	P	P	FJ	10	8	80%
4	Caio Machado Lopes Abrahão	P	P	P	F	F						10	3	30%
5	Douglas Nilo de Paiva Gonçalves	F	F	F	F							10	0	
6	Luíz Gustavo Medeiros da Silva Camargo	P	P	P	P	P	P	F	P	F	P	10	8	80%
7	Ruan Nery Barbosa	P	P	P	P	P	P	P	P	P	FJ	10	9	90%
8	Vitória de Oliveira da Silva (**Deficiência física ou motora**)	F	P	P	P	F	P	P	F	P	FJ	10	6	60%
	Presenças	6	7	7	5	4	6	4	5	5	3			
	Faltas	2	1	1	3	3	0	2	1	1	0			
Média Frequência da turma														**74%**

OBS: 06 e 07 ponto facultativo e feriado. No dia 18 tivemos alguns problemas logísticos no início da aula de 10h15 e alguns alunos que moram um pouco distante do espaço não se sentiram seguros em vir.


Rio
ESPAÇO DA JUVENTUDE

BESOURO



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

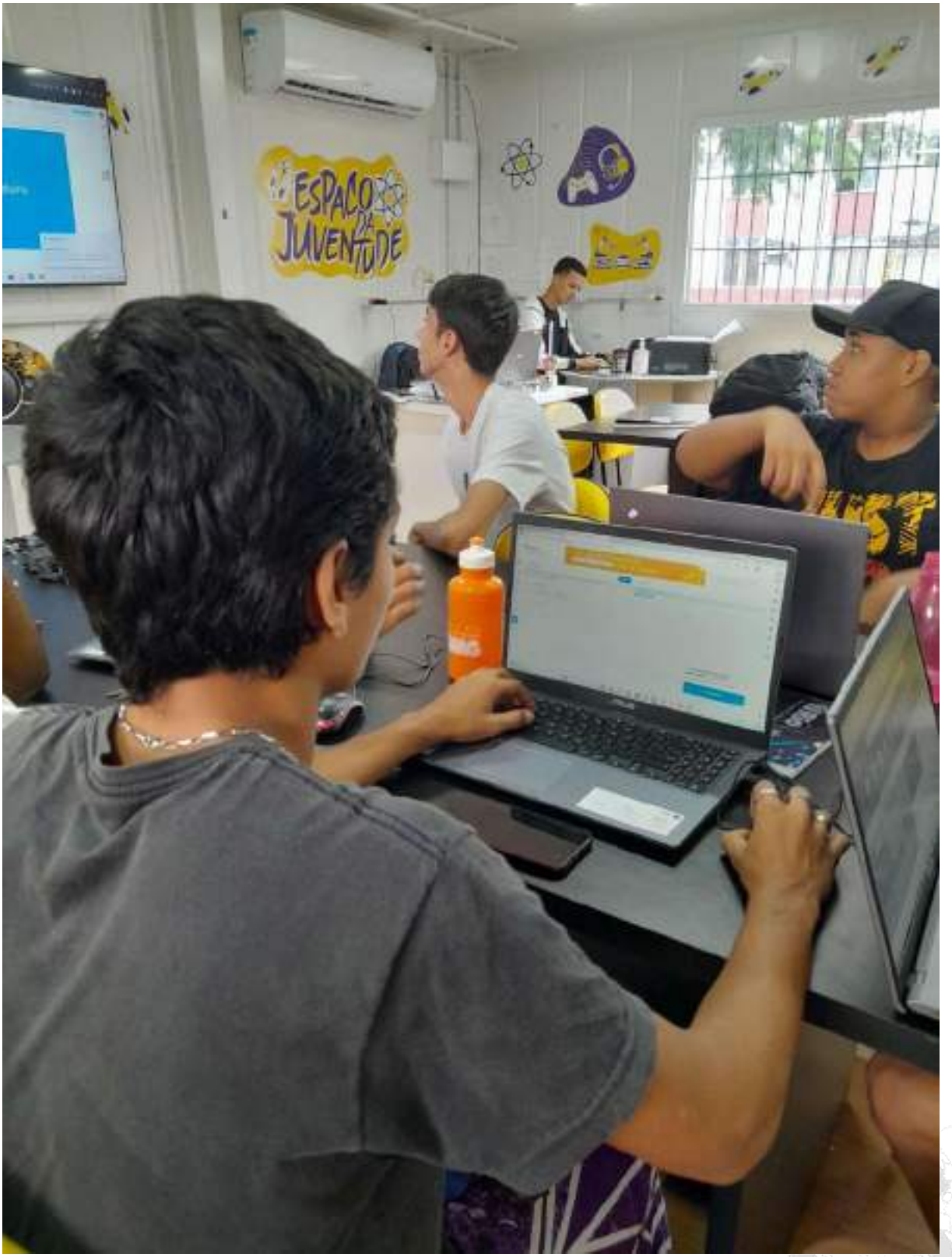
BESOURO



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



Relatório Avaliativo

Curso: Robótica **Turma**: 13:30h - **Tutor**: Kauann O Dias e Maurício de Castro..

Neste módulo, no que diz respeito a parte pedagógica os alunos vieram entusiasmados com a novidade da Robótica, logo suas contribuições vieram ser ponto positivos para as aulas, tornando-as mais dinâmicas quando cairmos na imersão da temática que incluiu a sua origem, desenvolvimento, contemporaneidade e suas diversas áreas que é explorada.
Pontuando que nenhum aluno veio com conhecimento prévio, logo todos iniciaram esse módulo do zero.

Infelizmente, enfrentamos alguns problemas logísticos que o ocasionaram numa trajetória aquém do esperado, pois alguns materiais não chegaram, mas conseguimos realizar uma excelente exposição.

Os alunos se destacaram bastante no quesito criatividade , pois em meio a tanta dificuldade, tiveram foco e determinação para o projeto final: construção de algum objeto que simula algum movimento da realidade.

No projeto final, trabalhamos em grupos para o desenvolvimento de animais que ao alguém se aproximar realizavam o movimento de suas caudas. Os alunos se destacaram na parte de organização e comunicação do grupo, onde os educandos Samara Rodrigues de Lima e Pedro Arthur Freitas Pagano se destacaram na parte individual e em equipe.

Curso: Robótica
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 13:30 às 15:30H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe															
	Nome	Abril										Aulas	Presenças	Frequência
		3	4	5	10	11	12	13	14	17	18			
1	Alessandra Silva de Souza	P	P	P	F	F	P	P	P	F		10	6	60%
2	Caio Fabio Machado de Santana	P	P	F	F	F	P	P	P	P		10	6	60%
3	Claudio Victor Lopes da Silva	F	P	P	F	P	P	P	P	P		10	7	70%
4	Daniel Willian Moura Santos	P	F	P	P	P	F	P	P	P		10	7	70%
5	João Victor Vieira Ferreira dos Santos	P	P	P	P	P	P	P	P	P		10	9	90%
6	Kauê Tavaes Soares	P	P	F	F	F	P	P	P	P		10	6	60%
7	Lucas Rodrigues de Souza	P	P	P	P	P	P	P	P	P		10	9	90%
8	Lucas Santana da Silva Figueiredo	P	F	F	F							10	1	10%
9	Luiz Miguel Monteiro da Assunção	F	P	P	P	P	P	P	P	P		10	8	80%
10	Pedro Arthur Freitas Pagano	P	P	P	P	P	P	P	P	P		10	9	90%
11	Pedro José Rosa de Souza	F	P	P	P	P	P	P	P	P		10	8	80%
12	Samara Rodrigues de Lima	F	P	P	F	P	P	P	P	F		10	6	60%
13														
	Presenças	8	10	9	6	8	10	11	11	9	0			
	Faltas	4	2	3	6	3	1	0	0	2	0			
Média Frequência da turma														**68%**

OBS: 06 e 07 ponto facultativo e feriado. No dia 18, infelizmente tivemos alguns problemas logísticos na comunidade e tivemos que cancelar a aula da turma de 13h30 por falta de segurança.



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

BESOURO



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

BESOURO



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

BESOURO



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

BESOURO

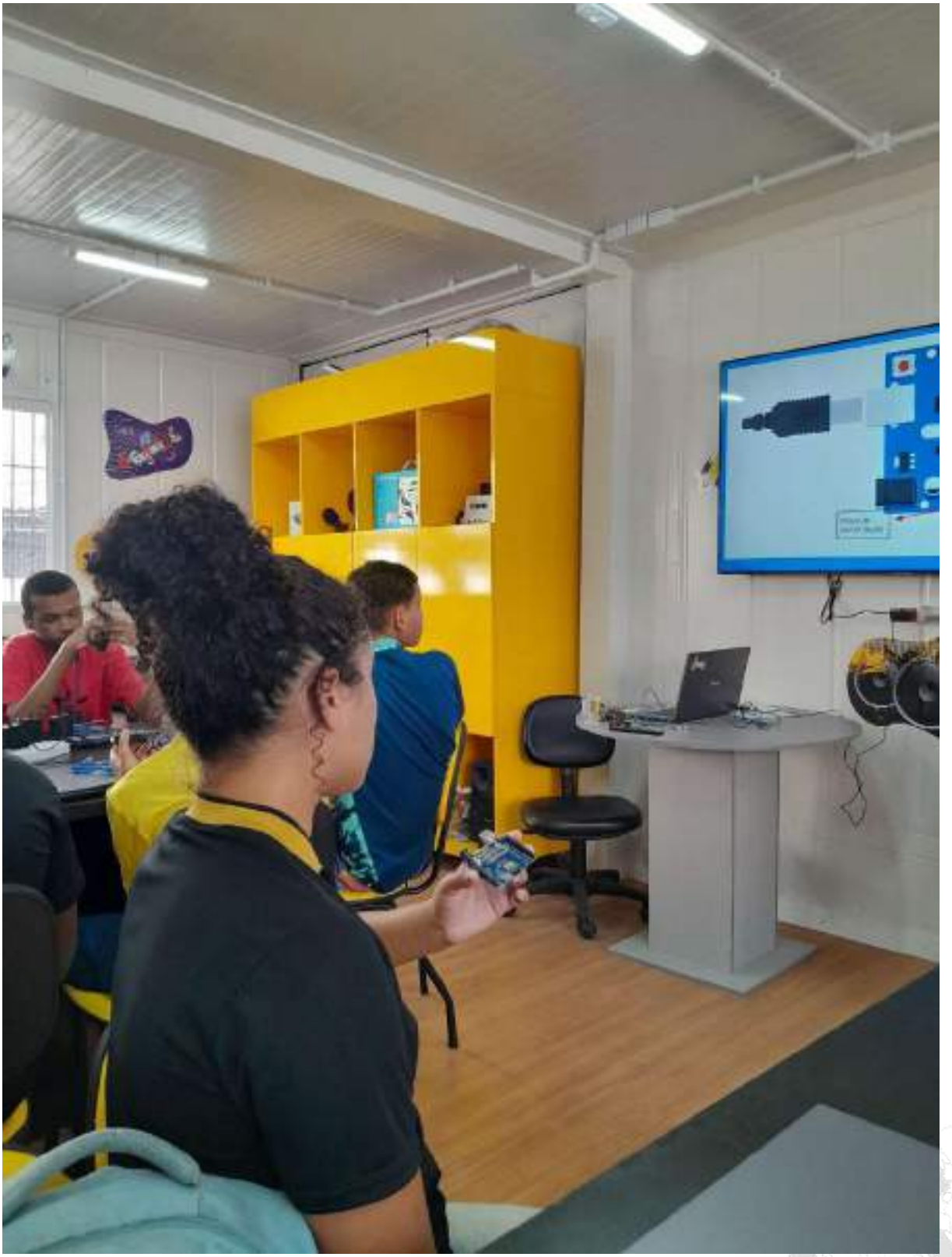


MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

BESOURO



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

BESOURO



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



Relatório Avaliativo

Curso: Robótica **Turma**: 15:45h - **Tutor**: Kauann O Dias e Maurício de Castro..

Neste módulo, no que diz respeito a parte pedagógica os alunos vieram entusiasmados com a novidade da Robótica, logo suas contribuições vieram ser ponto positivos para as aulas, tornando-as mais dinâmicas quando cairmos na imersão da temática que incluiu a sua origem, desenvolvimento, contemporaneidade e suas diversas áreas que é explorada.
Pontuando que nenhum aluno veio com conhecimento prévio, logo todos iniciaram esse módulo do zero.

Infelizmente, enfrentamos alguns problemas logísticos que o ocasionaram numa trajetória aquém do esperado, pois alguns materiais não chegaram, mas conseguimos realizar uma excelente exposição.

Os alunos se destacaram bastante no quesito criatividade , pois em meio a tanta dificuldade, tiveram foco e determinação para o projeto final: construção de algum objeto que simula algum movimento da realidade.

No projeto final, trabalhamos em grupo para o desenvolvimento de um robô que movimenta a cabeça quando alguém se aproxima. Os alunos se destacaram na parte de organização e comunicação do grupo, onde o

educando Daniell Ribeiro de Mendonça se destacou na parte individual e em equipe.

Curso: Robótica
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 15:45 às 18:00H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe															
	Nome	Abril										Aulas	Presenças	Faltas	Frequência
		3	4	5	10	11	12	13	14	17	18				
1	Arthur Santos Martins de Souza	P	F	F	F							10	1	3	10%
2	Daniell Ribeiro de Mendonça	P	P	P	P	P	P	P	P	P	FJ	10	9	0	90%
3	Joseph Silva	Se inscreveu no dia 04/04										10	0	0	
4	Levi Ricardo Conceição Silva	P	P	P	P	F	P	P	P	F	P	10	8	2	80%
5	Luciano Costa de Brito	P	P	P	F	F	F	P	P	P	P	10	7	3	70%
6	Maria Eduarda Soares de Oliveira	F	P	F	F	F	F	F	P	P	FJ	10	3	6	30%
7	Marllon dos Santos Simões	F	P	F	F	P	P	P	F	P	FJ	10	5	4	50%
8	Renata Luiza pinto Guimarães Machado Gonçalves	F	F	F	F							10	0	4	
9	Vitor Alexandre Conrado da Silva	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	10	10	0	100%
	Presenças	5	6	4	3	3	4	5	5	5	3				
	Faltas	3	2	4	5	3	2	1	1	1	0				
Média Frequência da turma															**61%**

OBS: 06 e 07 ponto facultativo e feriado. No dia 10 e 18 tivemos poucos alunos presentes, por falta de segurança dos alunos.


HIGIENE

BESOURO



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

BESOURO

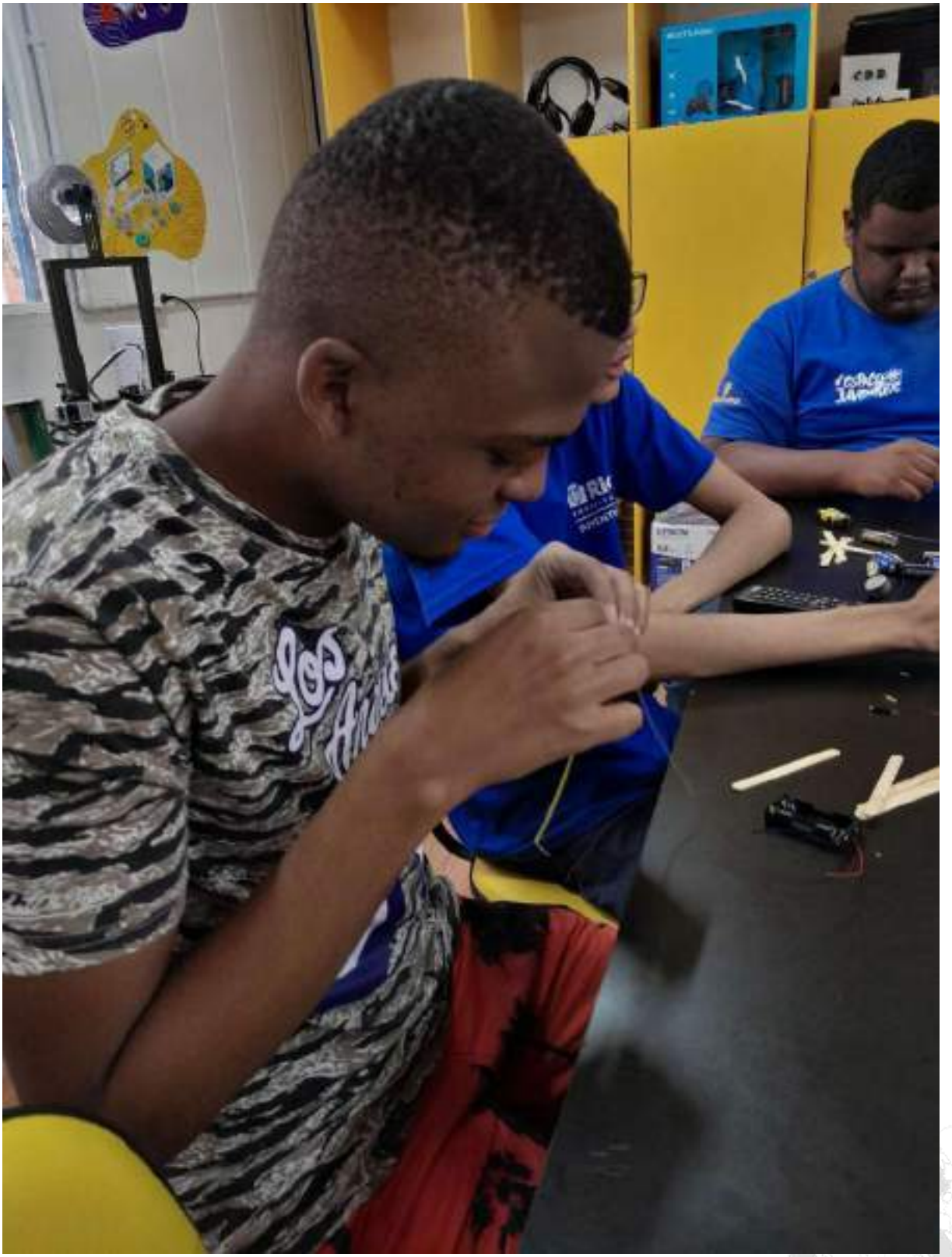


MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

BESOURO



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

BESOURO



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

BESOURO



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

BESOURO

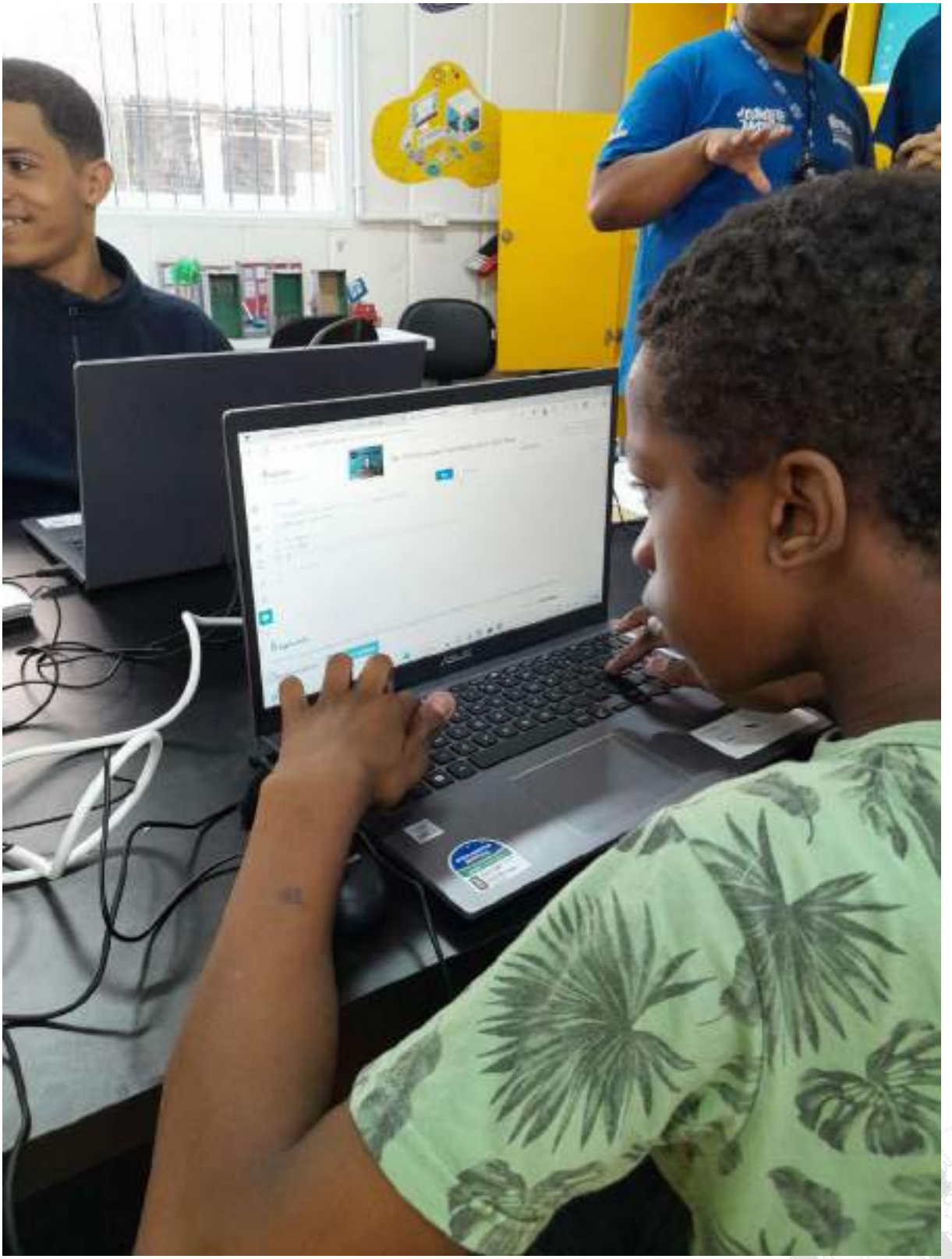


MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

BESOURO

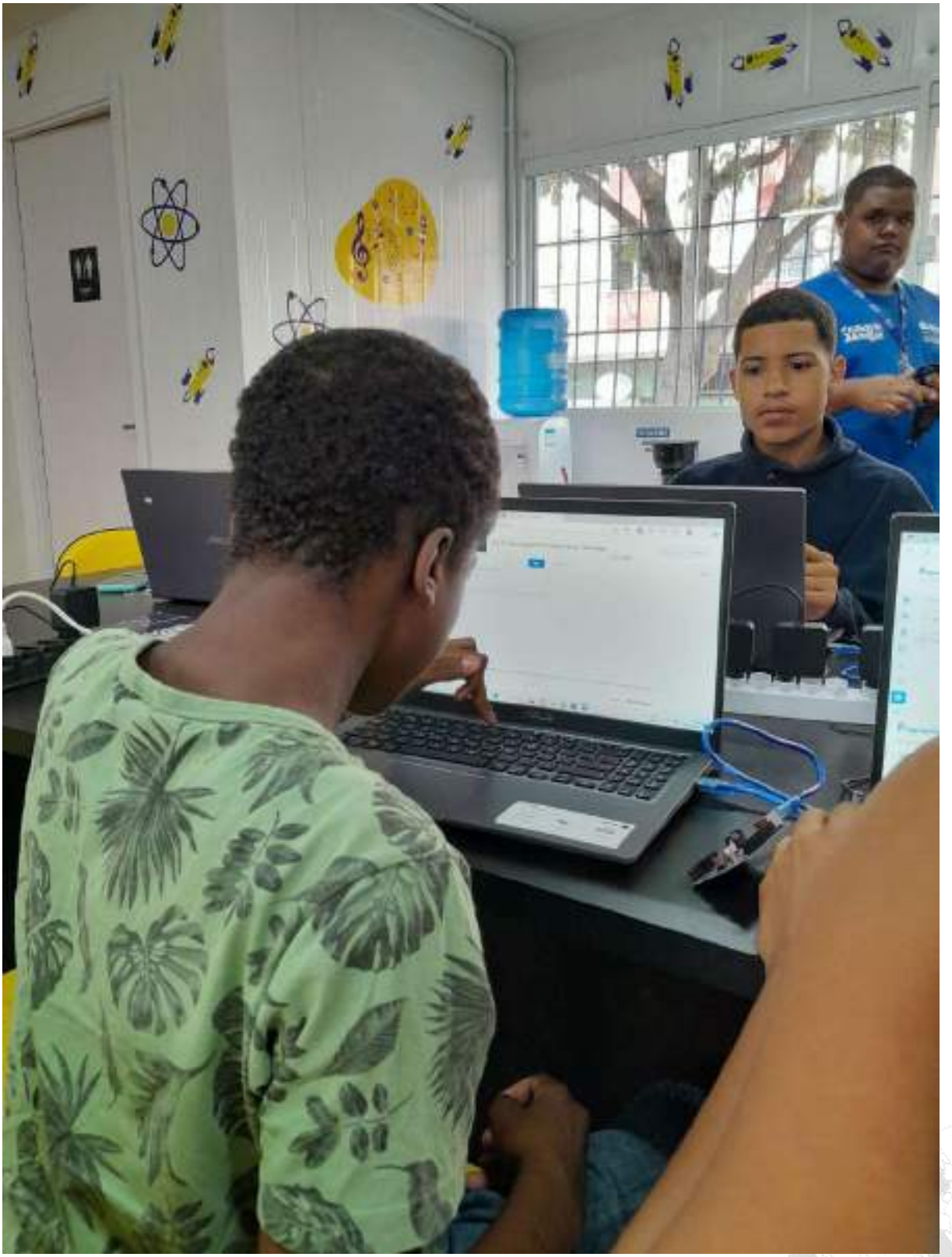


MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

BESOURO



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

Relatório Avaliativo

Curso: Robótica **Turma**: 19:00h - **Tutor**: Kauann O Dias e Maurício de Castro..

Neste módulo, no que diz respeito a parte pedagógica os alunos vieram entusiasmados com a novidade da Robótica, logo suas contribuições vieram ser ponto positivos para as aulas, tornando-as mais dinâmicas quando cairmos na imersão da temática que incluiu a sua origem, desenvolvimento, contemporaneidade e suas diversas áreas que é explorada.
Pontuando que nenhum aluno veio com conhecimento prévio, logo todos iniciaram esse módulo do zero.

Infelizmente, enfrentamos alguns problemas logísticos que o ocasionaram numa trajetória aquém do esperado, pois alguns materiais não chegaram, mas conseguimos realizar uma excelente exposição.

Os alunos se destacaram bastante no quesito criatividade , pois em meio a tanta dificuldade, tiveram foco e determinação para o projeto final: construção de algum objeto que simula algum movimento da realidade.

No projeto final, trabalhamos em grupos para o desenvolvimento de um Bob Esponja que realizava o movimento de cozinhar e um barco motorizado que realizava o movimento de remar . Os alunos se destacaram na parte de organização e comunicação do grupo, onde os educandos Pedro Henrique de Amorim Alves, Geovana Rodrigues da Silva e Davi de Souza Farias se destacaram na parte individual e em equipe.

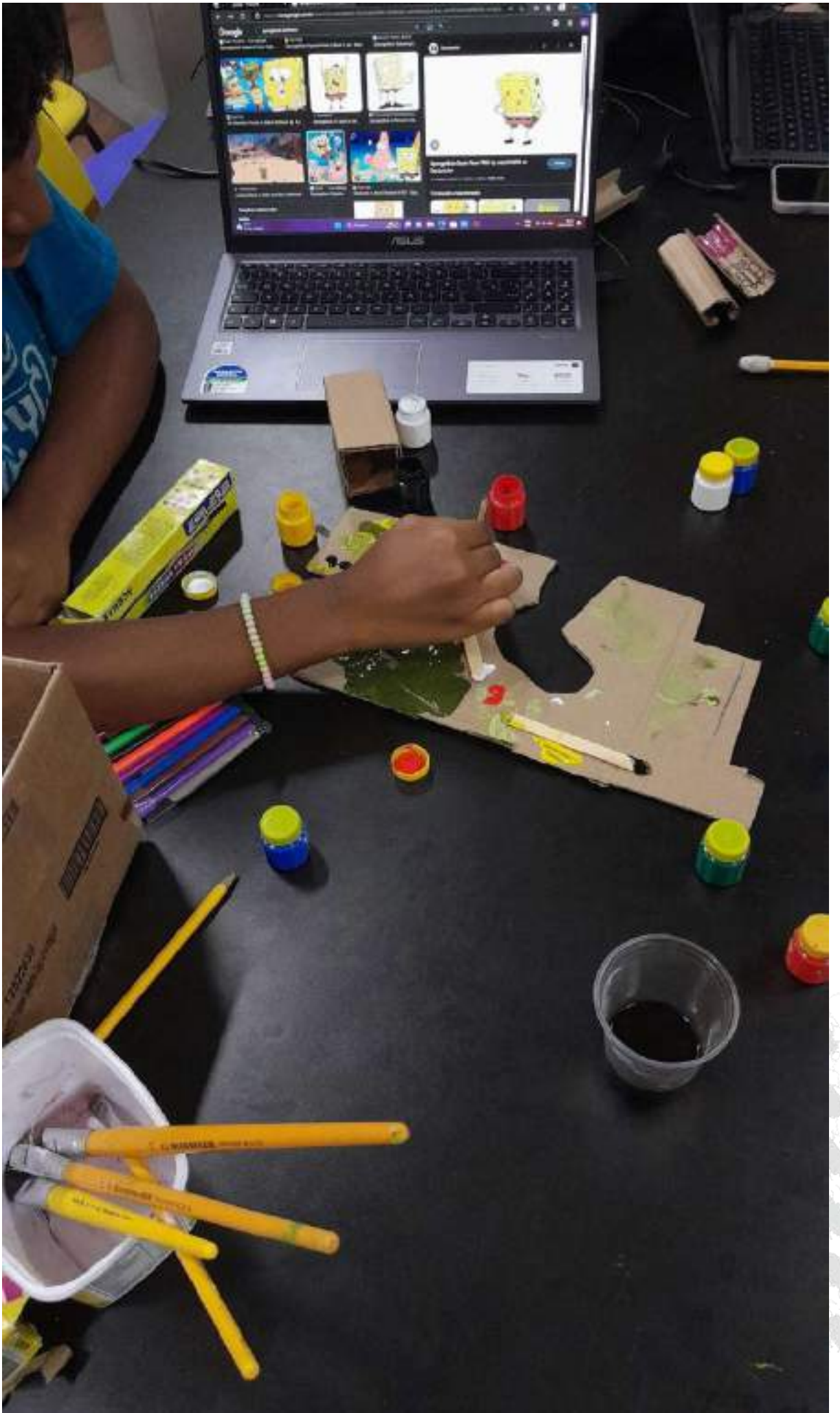
Curso: Robótica
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 19:00 às 21:00H / Container Cidade de Deus

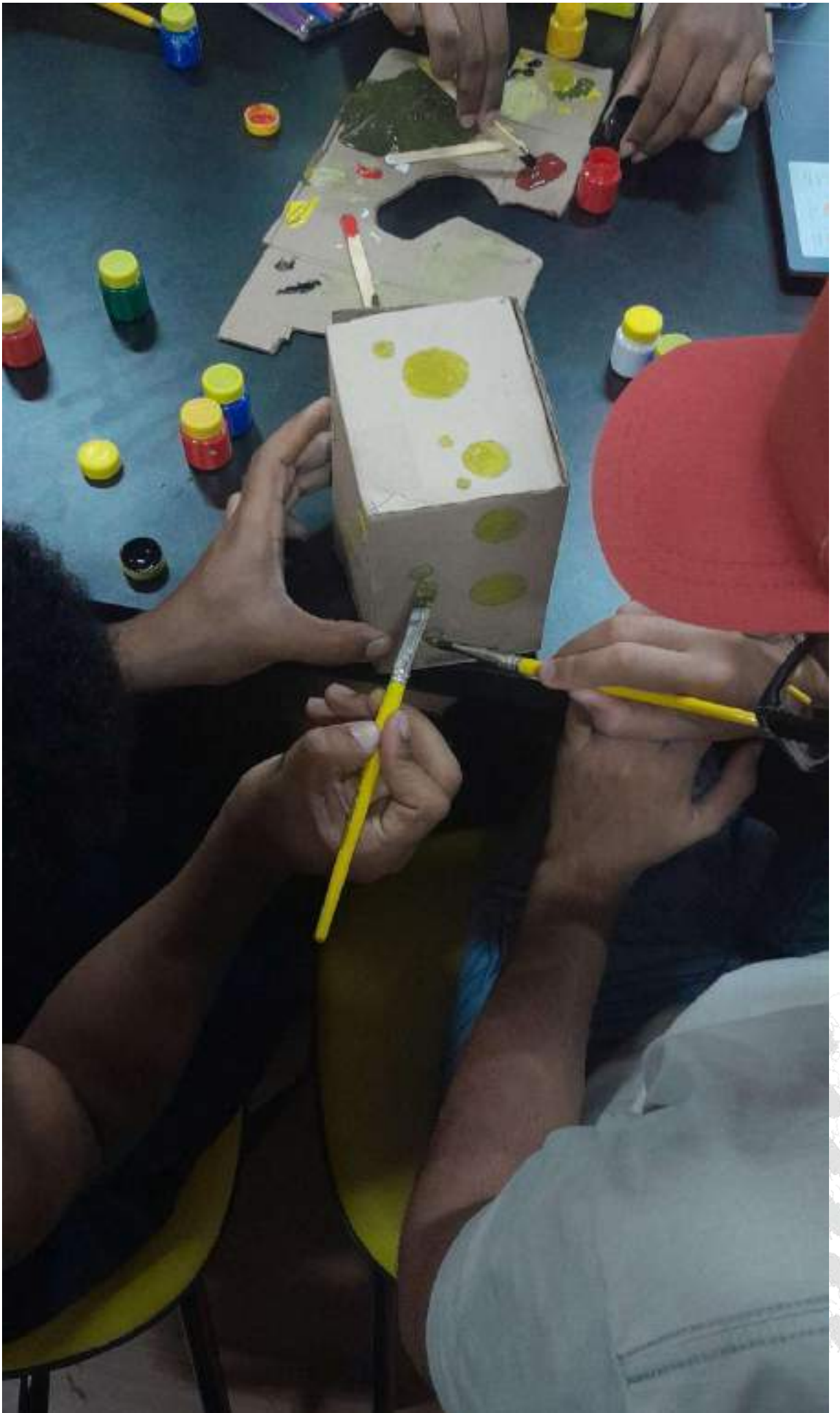
Diário de Classe														
Nome		**Abril**												
		3	**4**	**5**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**17**	**18**	**Aulas**	**Presenças**	**Frequência**
1	André Felipe Gonzo dos Santos	F	P	P		F	P	P	P	P	FJ	10	6	60%

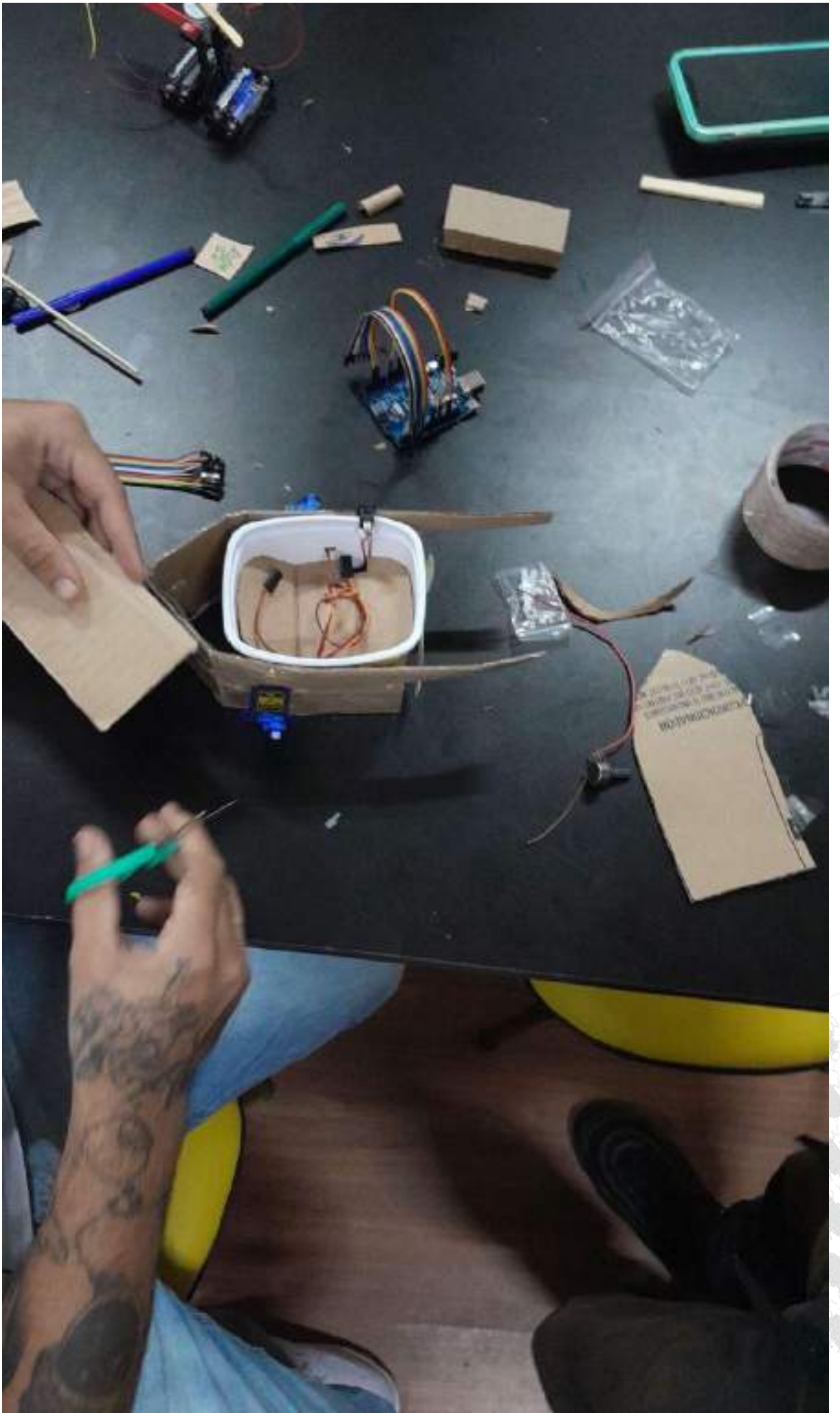
2	Bruna Karla Pereira da Silva	F	F	F		F						10	0	
3	Davi de Souza Farias	P	P	P		P	P	P	P	P	P	10	9	90%
4	Diego Augusto de Carvalho Ferreira	F	F	P		F	P	F	P	F	FJ	10	3	30%
5	Dyanna Aparecida Menezes Peixoto	P	P	P		P	F	F	F	F	FJ	10	4	40%
6	Fábio Richard Soares da Cruz **(Pacto da Juventude 14.02)**	P	P	P		P	P	P	P	P	FJ	10	8	80%
7	Gabriel Gonzo dos Santos	P	P	P		P	P	P	P	P	FJ	10	8	80%
8	Geovana Rodrigues da Silva	P	P	P		P	P	P	P	P	P	10	9	90%
9	Gleyson Soares de Lima	P	P	P		P	P	P	P	P	FJ	10	8	80%
10	Gutyanne dos Santos Coelho	F	F	F		F	F					10	0	
11	Jade Gonzo dos Santos	P	P	P		P	P	P	P	P	FJ	10	8	80%
12	Maria Eduarda Oliveira dos Santos	P	P	P		P	P	F	P	P	FJ	10	7	70%
13	Maycon Alvares Tavares de Carvalho	P	F	P		F	F	F	F			10	2	20%
14	Otton Matheus Tavares de Carvalho	F	P	P		P	P	P	P	P	FJ	10	7	70%
15	Pedro Henrique de Amorim Alves	P	P	P		P	P	P	P	F	P	10	8	80%
16	Rai Patrick Jesus dos santos	P	P	P		P	P	F	P	P	P	10	8	80%
17	Renan Tomaz Albuquerque	P	P	P		P	P	P	P	P	P	10	9	90%
18	Samuel de Mello Teixeira	P	P	F		P	P	P	P	P	FJ	10	7	70%
19	Sandro Luiz da Paixão Fortunato	F	F	P		F	P	P	F	F	FJ	10	3	30%
	Presenças	13	14	16	0	13	15	12	14	12	5			
	Faltas	6	5	3	0	6	3	5	3	4	0			
Média Frequência da turma														**67%**

OBS: 06 e 07 ponto facultativo e feriado. No dia 10, por motivos de problemas logísticos na comunidade, tivemos que cancelar aula. No dia 18 tivemos poucos alunos presentes, por

falta de segurança dos alunos.


ASUS







MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39


Oualy


IOT
QATAR




adidas



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luis | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

OPERADOR DE DRONE

Relatório Avaliativo

Curso: Drone **Turma:** 08:00h **Tutor:** Henrique Nunes

Iniciamos as aulas do módulo de Games no dia 05/04. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 22 alunos iniciaram o curso. Havia alunos com visão de empreender dentro dessa área, pois muitos relataram ter assistido conteúdo que fala sobre a profissão de fotografar filmar por drones.Iniciei as aulas com a apresentação sobre a tecnologia dos drones, onde os alunos descobriram diversos usos e finalidades para o drone.

Nas aulas seguintes, sempre antes de iniciar as práticas, era aplicado aos alunos testes comportamentais e sócio emocional para que habilidades sejam despertadas por meio de gatilhos, e assim fossem aplicadas tais habilidades no desenvolver de cada aula.

Sobre os Projetos: Turma foi dividida em equipes de 3 a 5 alunos. Todos foram empenhados, onde todo o conteúdo comportamental e sócio emocional fez muita diferença nas tomadas de decisões dos projetos.

Projetos por Equipes

Equipe 1	Projeto sobre o bairro de Vigário
Equipe 2	Projeto sobre a Praça 2
Equipe: 3	Projeto sobre Espaço da Juventude
Equipe: 4	Projeto sobre Escola Rep. Líbano
Equipe: 5	Projeto sobre Segurança na Educação







OPERADOR DE DRONE

Relatório Avaliativo

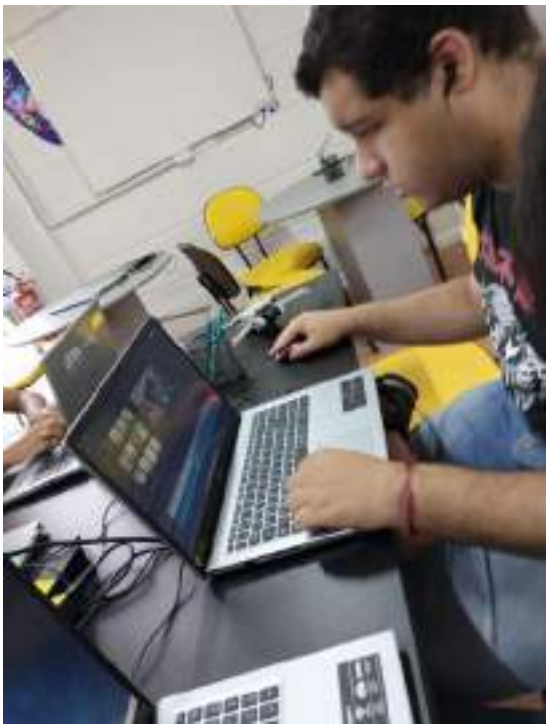
Curso: Drone **Turma:** 10:00h **Tutor:** Henrique Nunes

Iniciamos as aulas do módulo de Games no dia 05/04. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 10 alunos iniciaram o curso. Havia alunos com visão de empreender dentro dessa área, pois muitos relataram ter assistido conteúdo que fala sobre a profissão de fotografar filmar por drones. Iniciei as aulas com a apresentação de vídeo sobre a profissão com drones, onde os alunos foram convidados a uma imersão sobre esta tecnologia.

Nas aulas seguintes, sempre antes de iniciar as práticas, era aplicado aos alunos testes comportamentais e sócio emocional para que habilidades sejam despertadas por meio de gatilhos, e assim fossem aplicadas tais habilidades no desenvolver de cada aula.

Sobre os Projetos: Turma foi dividida em equipes de 3 alunos. Todos foram empenhados, onde todo o conteúdo comportamental e sócio emocional fez muita diferença nas tomadas de decisões dos projetos.

Equipe 1	Projeto sobre o Trevo das Margaridas
Equipe 2	Projeto sobre a Praça Catolé do Rocha
Equipe: 3	Projeto sobre comércio local
Equipe: 4	Projeto sobre Asilo Sagrado Coração
Equipe: 5	Projeto sobre Espaço da juventude







DESIGN DE GAMES

Relatório Avaliativo

Curso: Design de Games **Turma:** 19:00h **Tutor:** Yuri Maia

Iniciei com a turma no dia 13/03, o primeiro dia foi para identificar os alunos, suas vontades e o andamento de seus projetos. A turma estava bem evoluída, muitos já na segunda tinham jogos feitos em casa, outros estavam ainda dando os primeiros passos, como não pude ter os 10 dias de contato com a turma e sim 05, foi um pequeno desafio conseguir guiar todos para o caminho de completar os projetos, durante os 4 dias de aula e 1 dia de apresentação, consegui fazer uma dinâmica com a turma de "Brainstorm", onde os alunos, em grupo ou sozinhos, colocavam no papel todas as ideias e as organizaram, pois alguns aparentavam perdidos ou com problemas para encaixar as ideias com o seu grupo e executar na engine gráfica "Game Maker".

Como o tempo com a turma foi pouco, tivemos muito mais aulas práticas do que teóricas, nos dois primeiros dias o foco foi em desenvolver o gráfico dos jogos, as histórias e enredo, nos outros dois dias foram focados em desenvolver o código dos jogos (em escrito e não visual) , muitos tiveram problemas nessa parte, pois mesmo que o código viesse a funcionar, por terem copiado as demonstrações, foi necessário, enquanto demonstrava, explicar cada linha de código para os alunos e assim deixá-los com mais segurança e possibilitar maior customização em seus jogos.

Com isso, os alunos conseguiram desenvolver seus jogos, mesmo com algumas "ajudas", tivemos resultados excelentes, alguns diamantes a serem lapidados e muitos jovens que se interessaram por futuros cursos do projeto.

Agradeço essa chance que foi me dada para estar realizando este lindo trabalho que eu nunca pensei que estaria exercendo.

Projeto dos alunos

Projeto 1:

Alunos: Aysha & Victor Hugo

Nome do jogo: Lobso

Você é Lobso e está atrás da gema roubada de sua mãe no fundo do mar, você deve coletar algas para derrotar o ladrão. Gênero: Aventura.



Projeto 2:

Aluno:Gabriel;

Nome do jogo: Zombie Survival

Você é um sobrevivente do apocalipse zumbi, precisa matar o máximo de zumbis para sobreviver. Gênero: Ação e sobrevivência.



Projeto 3:

Alunos: Matheus e Marlon;

Nome do jogo: Miner Quest

Você é um garimpeiro ilegal e precisa invadir a mina para resgatar o seu minério. Gênero: Ação e sobrevivência.



Projeto 4:

Alunos:Jeniffer, Nicollas e Beatriz;

Nome do jogo: Rafzoom

Você teve seu filho sequestrado e precisa reencontrá-lo. Gênero: Ação e aventura.



IMPRESSÃO 3D

Curso: Impressão 3D **Turma:** 15:45 horas **Tutor:** Yuri Maia

Turma iniciada no dia 21/03/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, explicar para eles o que é a impressão 3D, passando um pouco da teoria e absorvendo o que cada aluno conhece e pretende usar a impressão 3D.

No segundo dia já lhes foi apresentado a ferramenta que seria trabalhada, TinkerCad, o objetivo era básico mas funcional, criar um chaveiro com sua letra inicial de seu nome, projeto tal seria imprimido pelos próprios alunos no futuro.

No quarto dia, foi lhes apresentado a impressora, e ensinado a como manusear a mesma, calibrar e colocar um objeto para impressão, junto disso foi feito uma pequena brincadeira com a turma, onde cada aluno tentava terminar toda as tarefas de pré-impressão em menos de 10 minutos, foi um sucesso e animou muito a turma.

Na segunda semana, já ingressamos no tópico de projeto final, onde os alunos tinham que pegar referências e inspirações e conseguir criar um projeto final para ser impresso e usado com o tema de Ajuda no Dia-a-Dia.





Curso: Impressão 3D **Turma:** 19 horas **Tutor:** Yuri Maia

Turma iniciada no dia 21/03/23, o procedimento foi muito parecido com o da turma de 15:45, foi feito assim de acordo com o tutor Henrique para que caso quaisquer aluno, por qualquer motivo, não pudesse vir em seu horário, estaria livre de vir em outro e não ficar “perdido”.

SócioEmocional durante o curso

Muitos alunos nunca tiveram contato com as ferramentas usadas, durante o curso, muitos se descobriram e deixaram a imaginação fluir, muitos gostaram do curso e vinham de muito longe para fazer o mesmo, desenvolveram o trabalho em equipe e a criatividade e foram “forçados” a pensarem fora da caixa para fazer suas criações, como um todo os alunos gostaram do curso e creio que vão voltar na segunda edição.

Projetos produzidos durante o curso e projetos finais:

Cada aluno ou grupo durante o curso tiveram a liberdade de criar os seus projetos, limitados apenas ao tempo de impressão, durante o curso dei o limite de 20 minutos para os chaveiros, 1 hora para os demais projetos que surgiram (dia das mães, páscoa e tema livre) e 3 horas para o projeto final.

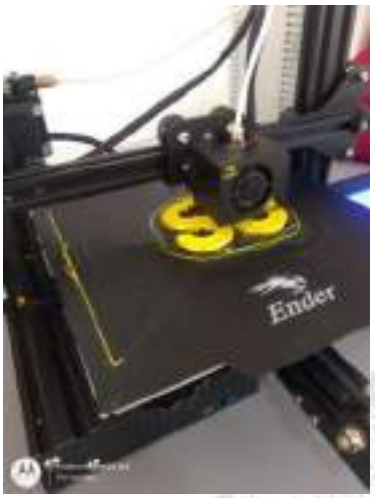






Equipe 01: Joyce dos santos e Pedro Fonseca.

Bag Holder - Facilitar o dia-a-dia de quem possui dificuldades ou tem grande necessidade de segurar bolsas no seu dia.



Equipe 02: Daniel e Vinicius.

Separador de ovo - Facilitar o dia-a-dia de quem utiliza a clara separada da gema dos ovos.

Equipe 03: Pedro e Mariana.

Apoiador de mesa - Um apoiador de mesa onde você coloca sua bolsa e não precisa ficar a segurando em alguns locais.

Equipe 04: Joab e Stefanny.

Placa decorativa - Uma placa decorativa escrito: Cantinho do chá

Equipe 05: Allan e Carolina.

Kit de café - Um kit para organizar o dia-a-dia dos aficionados em café, deixando tudo em seu lugar para fazer aquele café delicioso.

Equipe 06: Matheus.

Adaptador de talher - Ajudar os deficientes que possuem dificuldades em segurar quaisquer tipo de talher.

Atividade feita com os alunos

Preparativos pré-impressão

Os alunos aprenderam todos os preparativos pré-impressão como:

1. troca de filamento
2. alinhamento da mesa
3. higienização das partes
4. utilizar o painel digital da impressora

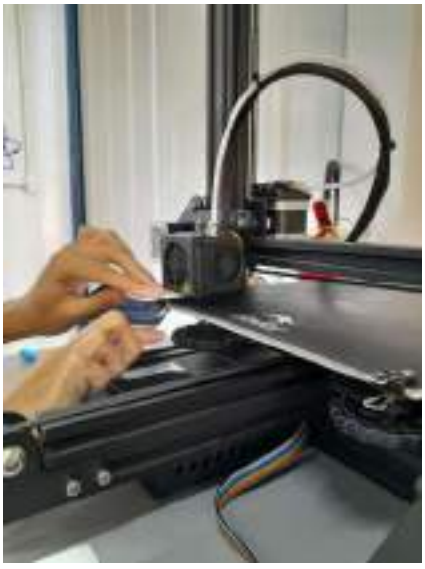
TROCA DE FILAMENTO



HIGIENIZAÇÃO DAS PARTES



ALINHAMENTO DA MESA



UTILIZAR O PAINEL LCD



OPERADOR DE DRONE

Curso: Operador de drone **Turma:** 13:30 horas **Tutor:** Yuri Maia

Turma iniciada no dia 05/04/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, contar um pouco da história dos drones, como eles chegaram no que é hoje, explicar regras a serem seguidas de acordo com o drone a ser usado e sua finalidade.

No segundo dia foi apresentada a ferramenta Canva com o intuito deles criarem capas para seus futuros curta-metragens.

No terceiro dia foi apresentada a ferramenta Capcut, a mesma será usada para a edição de vídeo e a qual os mesmos tiveram mais contato fora o Drone.

No quarto dia foi apresentado como fazer um script e a importância do mesmo, com isso eles conseguiram otimizar o seu tempo e deixar a criatividade solta.

A partir do quinto dia, foi um híbrido entre ensinar/filmar com o Drone, arrumar o script e edição, focado já no projeto final.

A turma teve uma recepção excelente ao conteúdo, muitos que tinham vergonha ou insegurança conseguiram combater esses sentimentos seja controlando o drone ou fazendo entrevistas na praça 02.

Curso: Operador de drone **Turma:** 15:45 horas **Tutor:** Yuri Maia

O que foi ensinado nesta turma seguiu o modelo da turma de 13:30.

A turma teve a melhor recepção de todas em relação ao ensinamento, os membros vieram quase todos os dias, e aqueles que não vieram ainda fizeram seus trabalhos finais de casa para entregar o que foi pedido, tivemos desde imagens fantásticas gravadas pelos alunos e planejadas pelos mesmos com ajuda do script até entrevistas com lojas grandes na praça 02, a princípio os alunos se sentiram muito à vontade com o curso e se divertiram muito durante seu período de aprendizado.

Curso: Operador de drone **Turma:** 19:00 horas **Tutor:** Yuri Maia

O que foi ensinado nesta turma seguiu o modelo da turma de 13:30.

A turma teve suas ideias limitadas ao período da noite, onde muitas coisas na praça 02 já estão fechadas mas outras estão abertas, e eles souberam explorar muito essa diferença.

Uma equipe, das duas que a turma foi dividida, fez um vídeo focado 100% na loja de açaí ao lado do container a qual só abre na parte da noite, tiveram entrevista com a própria dona.

A outra equipe aproveitou as lojinhas de lanches e afins que abrem durante a noite perto do campo da praça 02, e também aproveitaram o próprio futebol, chegando a entrevistar alguns jogadores que lá jogavam durante a escolinha da prefeitura.

Ambas as equipes tiveram um grande sucesso e conseguiram assimilar com facilidade todo o conhecimento que foi passado e superaram todos os desafios.

Projetos produzidos durante o curso e projetos finais

Equipe 01: Jhonathan, Gabrielle, Lorrana & Gabriel

Criaram um curta-metragem focado nos grafites ao redor da praça 02 e do container, usaram todas as ferramentas e concluíram antes do tempo pedido.

Equipe 02: João pedro, Isabella & Fernando Ferreira

Criaram uma reportagem focada no comércio da praça 02, onde conseguiram entrevistar um dos gerentes de uma grande loja da própria praça, fizeram todo o script com takes e perguntas e seguiram com sucesso, o entrevistador lutou contra a **vergonha** e concluiu o projeto.

Equipe 03: Joyce, Ruan, Thiago, Savio & Viviane

Criaram um programa de reportagem chamado "Entrevistando com Drone", onde eles entrevistaram pessoas que passavam pela praça 02.

Equipe 04: Marcos, Kaique & Felipe

Criaram um curta-metragem focado na história do Espaço da Juventude, contando como ele surgiu e como está agora, com muitos takes aéreos e vídeos da internet.

Equipe 05: Vinicius, Matheus, Marcos, Mariana & Vitor Hugo

Criaram um curta-metragem musical onde apresentavam o comércio e vida noturna da praça 02, usaram takes que combinavam com as batidas da música.

Equipe 06: Allan, Igor & Ana Carolina

Criaram um curta-metragem focado na história da loja de açaí ao lado do container de vigário, entrevistaram a dona onde ela contou sua história e como começou a trabalhar com açaí.

DESIGN DE GAMES:

Relatório Avaliativo

Curso: Design de Games **Turma:** 08:00h **Tutor:** Henrique Nunes

Iniciamos as aulas do módulo de Games no dia 06/03. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 20 alunos iniciaram o curso. Essa turma foi a mais interessada de todas, onde os alunos tinham total atenção tanto no ver as instruções como no ouvir.

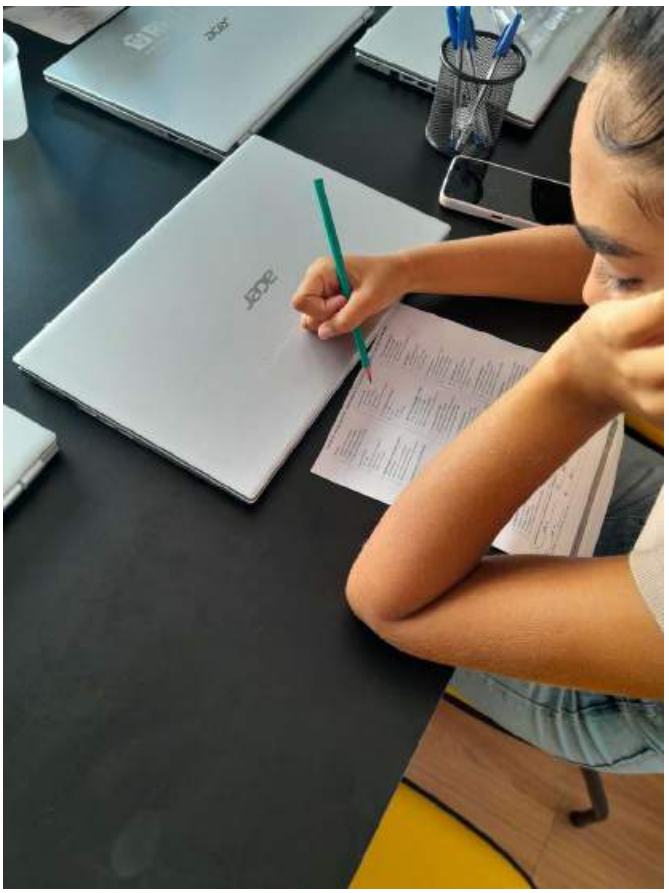
Iniciei as aulas com a apresentação sobre a IPD Introdução ao processamento de dados, onde os alunos foram convidados a voltar no passado antes da tecnologia e ver sua evolução durante as décadas seguintes.

Nas aulas seguintes, sempre antes de iniciar as práticas, era aplicado aos alunos testes comportamentais e sócio emocional para que habilidades sejam despertadas por meio de gatilhos, e assim fossem aplicadas tais habilidades no desenvolver de cada aula.

Sobre os Projetos: Turma foi dividida em equipes de 2 e 3 alunos. Todos foram empenhados, onde todo o conteúdo comportamental e sócio emocional fez muita diferença nas tomadas de decisões, resolução de problemas, raciocínio lógico e sociabilidade em grupo.

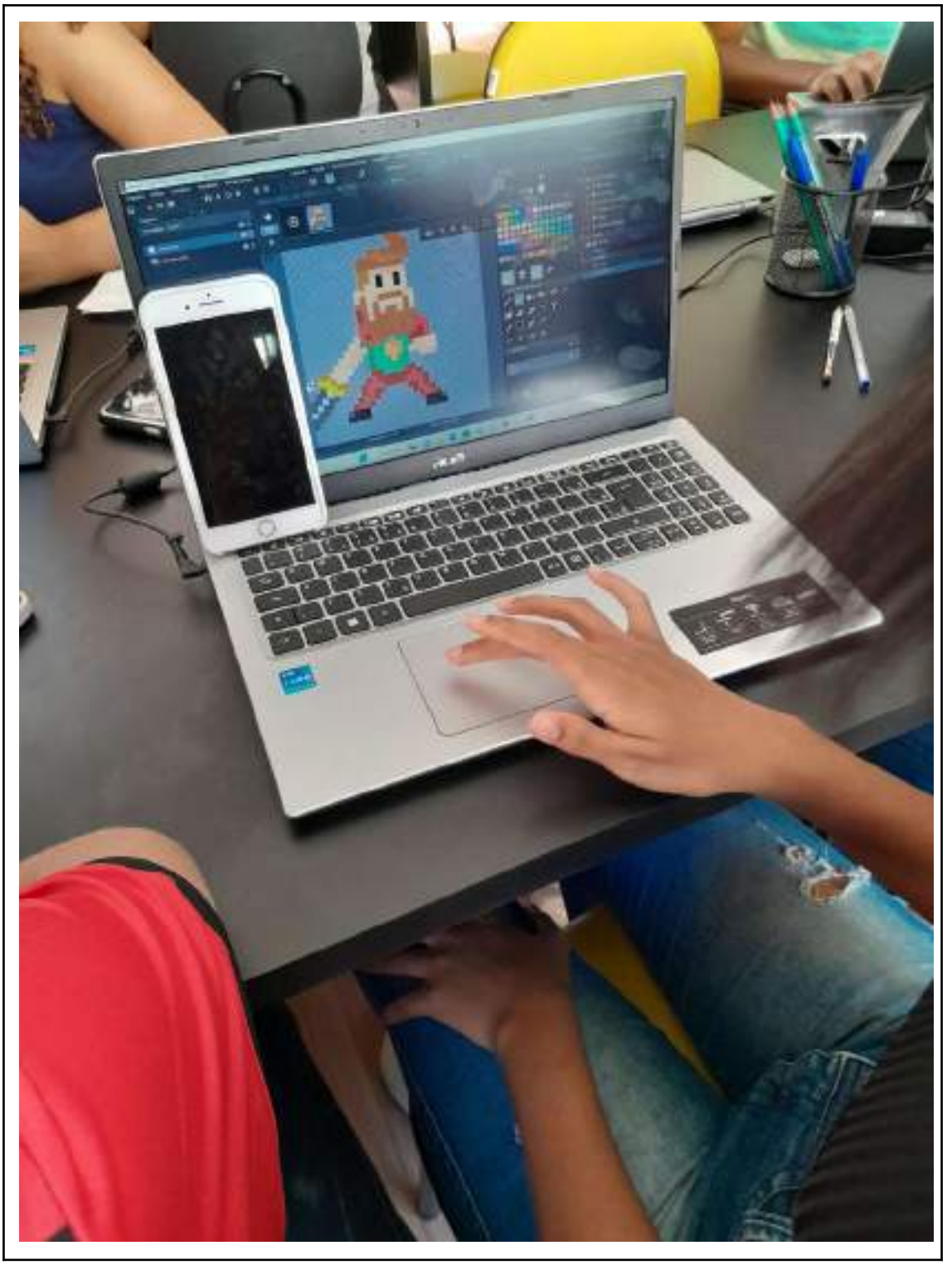
Projetos por Equipes

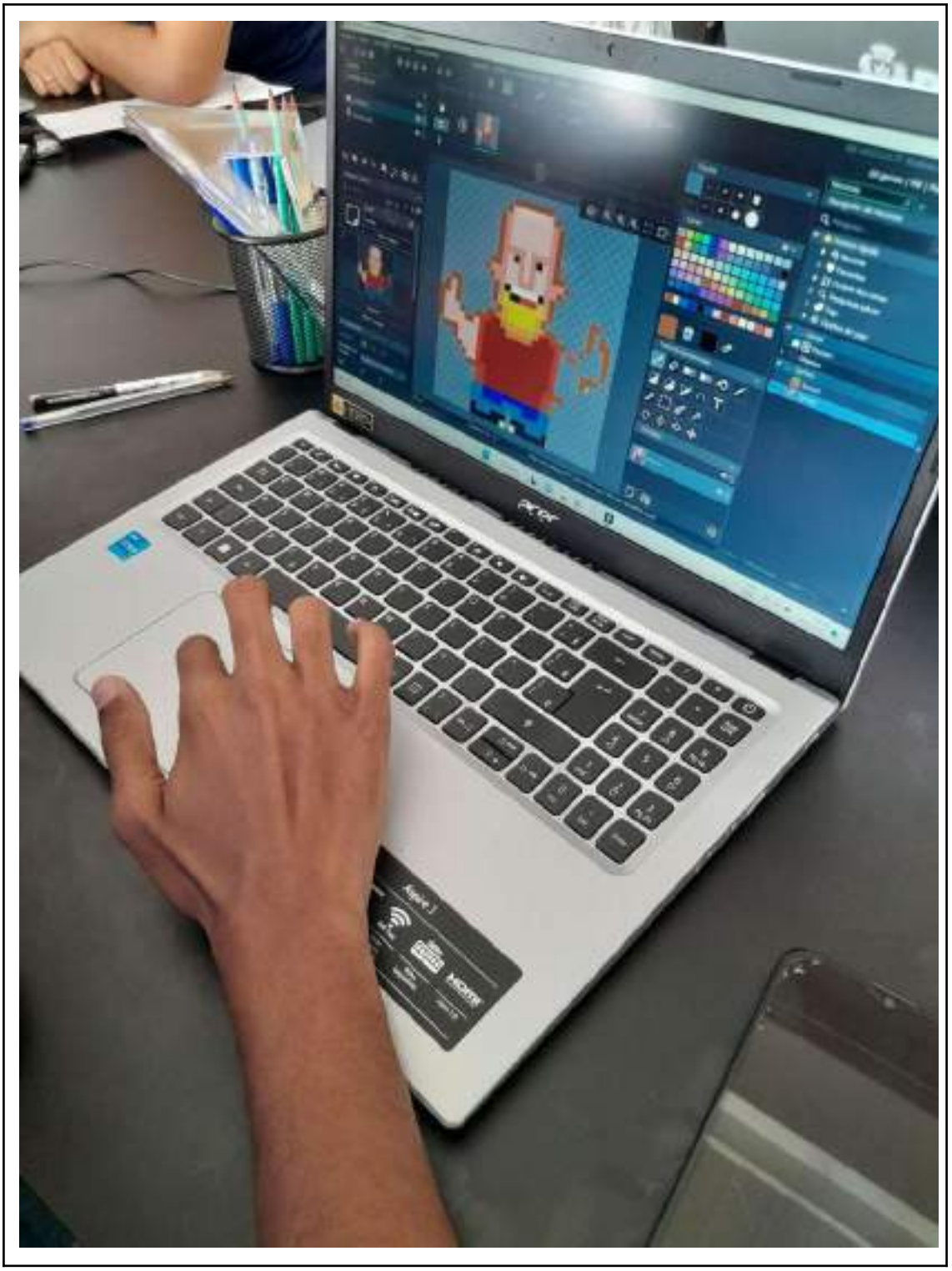
Equipe: VITNICK - Vitório e Nicole	Nome do jogo: Super Glass - Jogo de aventura	Recuperar os espelhos mágicos
Equipe Blues Inc - Marcos - José	Nome do jogo: Maga Soul - Jogo de aventura	Salvar o mundo da destruição
Equipe: Inovare GD - Graziele - Daniela	Nome do jogo: Mary in Sland - Jogo de Aventura	Fugir dos canibais em uma ilha e chegar ao barco perdido
Equipe: TC Labs - Crystian - Thainá	Nome do jogo: Aventura Doce - Jogo de Aventura	Capturar todos os doces antes que o vilão se alimente deles
Equipe: Blue Fox - Davi	Nome do jogo: Cubo World - Jogo de Labirinto	Achar a saída do labirinto antes de ser achado pelos inimigos





Execução de teste comportamental e sócio emocional





Aula: Criação de personagens em pixel art



Aula: Criação de objetos sprites para composição de cenário

Curso: Design de Games **Turma:** 10:30h **Tutor:** Henrique Nunes

Iniciamos as aulas do módulo de Games no dia 06/03. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 14 alunos iniciaram o curso. Essa turma é a mais irreverente e divertida. Tivemos como alunos 2 autistas, onde se saíram muito bem em todas as atividades, inclusive o projeto final.

Iniciei as aulas com a apresentação sobre a IPD Introdução ao processamento de dados, onde os alunos foram convidados a voltar no passado antes da tecnologia e ver sua evolução durante as últimas décadas.

Nas aulas seguintes, sempre antes de iniciar as práticas, era aplicado aos alunos testes comportamentais e sócio emocional para que habilidades sejam despertadas por meio de gatilhos, e assim fossem aplicadas tais habilidades no desenvolver de cada aula.

Sobre os Projetos: Turma foi dividida em equipes de 2 e 3 alunos. Todos foram empenhados, onde todo o conteúdo comportamental e sócio emocional fez muita diferença nas tomadas de decisões, resolução de problemas, raciocínio lógico e sociabilidade em grupo.

Projetos por Equipes

Equipe: JUVTECK - Felipe - Talita - Gabriele	Nome do jogo: Expectro	Fugir dos fantasmas maus de uma casa mal assombrada e achar a porta de saída
Equipe: Capy Games - Yasmim - Raiane	Nome do jogo: Capi Jump - Jogo de Aventura	Fugir dos caçadores na selva e encontrar o rio mágico
Equipe: Cyber Cat - Ana, Lorena, Maria	Nome do jogo: John Cat - Jogo de Aventura	Salvar o amigo rato que foi sequestrado por um cachorro vilão
Equipe: CatLemmon - Karol, Juan	Nome do jogo: Jump Jump Cat - Jogo de Aventura	Encontrar todas as garrafas de leite e não deixar os ratos o encontrar
Equipe: BGW Labs - Jorge, Caio, Alexandre	Nome do jogo: Castlevania - Jogo de Aventura	Destruir os zumbis e coletar todas as gemas do poder



Aula: Teste comportamental e sócio emocional



Aula: Criação de ítens em pixel art para composição do jogo

Curso: Design de Games **Turma:** 13:30h **Tutor:** Henrique Nunes

Iniciamos as aulas do módulo de Games no dia 06/03. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 11 alunos iniciaram o curso. Esta turma foi a menor em número de alunos, e inclusive, alunos bem introvertidos e com muito pouco conhecimento técnico em relação às outras turmas.

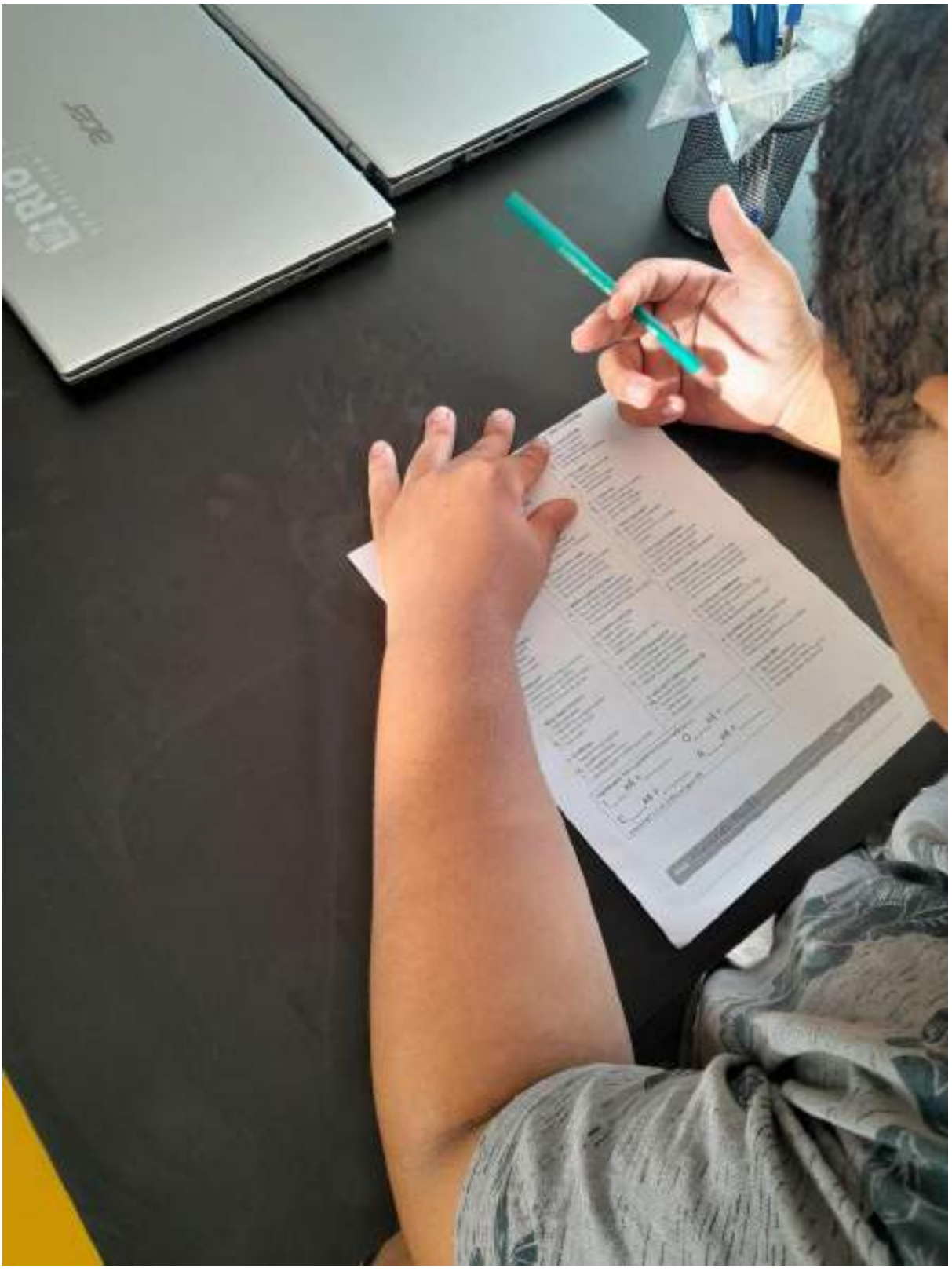
Iniciei as aulas com a apresentação sobre a IPD Introdução ao processamento de dados, onde os alunos foram convidados a voltar no passado antes da tecnologia e ver sua evolução durante as últimas décadas.

Nas aulas seguintes, sempre antes de iniciar as práticas, era aplicado aos alunos testes comportamentais e sócio emocional para que habilidades sejam despertadas por meio de gatilhos, e assim fossem aplicadas tais habilidades no desenvolver de cada aula.

Sobre os Projetos: Turma foi dividida em equipes de 3 alunos. Todos foram empenhados, onde todo o conteúdo comportamental e sócio emocional aplicado fez muita diferença nas tomadas de decisões, resolução de problemas, raciocínio lógico e sociabilidade em grupo.

Projetos por Equipes

Equipe: Duck Port - Willians - Matheus	Nome do jogo: Super Bárbaro - Jogo de Aventura	Fugir dos dinossauros e pegar todos os ovos escondidos
Tecno Game - Ana, Joyce, Lorrana	Nome do Jogo: Frogg o Sapo - Jogo de Aventura	Comer todos os insetos e fugir da cobra vilã
Equipe: Aqua Tech - João - Cauê	Nome do jogo: Super Trown - Jogo de Labirinto	Fugir dos fantasmas robô e encontrar as energias perdidas



Aula: Teste Comportamental e sócio emocional





Aula: Criação de personagem e conteúdo gráfico em pixel art para a composição do projeto

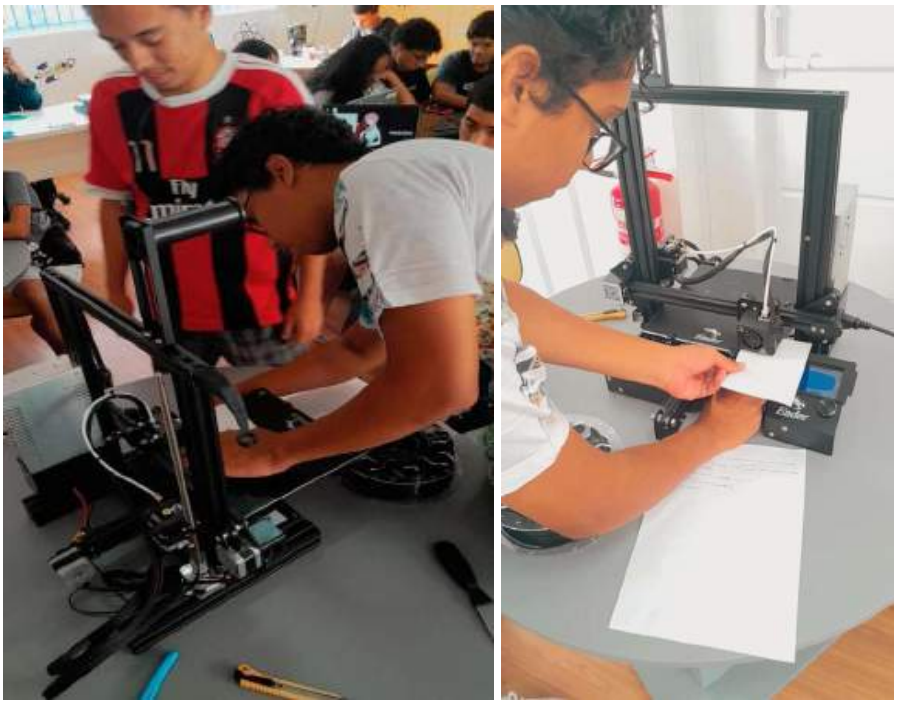
IMPRESSÃO 3D:

Relatório Avaliativo

Curso: Impressão 3D **Turma:** 08:00h **Tutor:** Henrique Nunes

Iniciamos as aulas do módulo de Games no dia 21/03. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 20 alunos iniciaram o curso. Iniciei as aulas com a apresentação sobre a História da Impressão, onde os alunos foram convidados a voltar no passado antes da tecnologia ser o que é hoje.

Sobre os Projetos: Cada aluno teve a liberdade de criar seu próprio protótipo de impressão, com a única limitação de que o tamanho do projeto se limitasse ao tempo de 2 horas de tempo de impressão.



Alunos realizando a regulagem do alinhamento da base de impressão



Alunos realizando a limpeza da base de impressão

Relatório Avaliativo

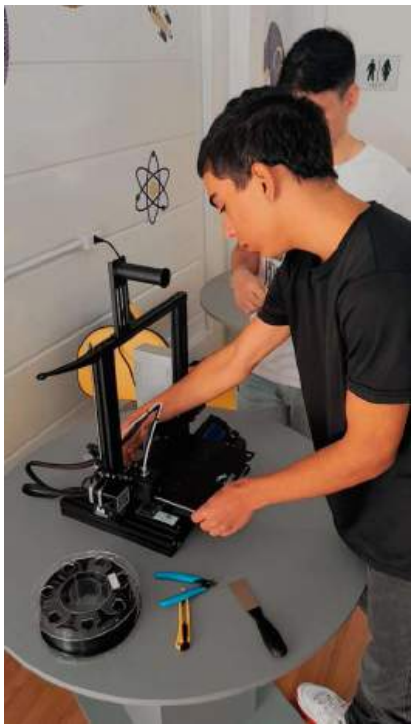
Curso: Impressão 3D **Turma:** 10:30h **Tutor:** Henrique Nunes

Iniciamos as aulas do módulo de Games no dia 21/03. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 15 alunos iniciaram o curso. Iniciei as aulas com a apresentação sobre a História da Impressão, onde os alunos foram convidados a voltar no passado antes da tecnologia ser o que é hoje.

Sobre os Projetos: Cada aluno teve a liberdade de criar seu próprio protótipo de impressão, com a única limitação de que o tamanho do projeto se limitasse ao tempo de 2 horas de tempo de impressão.







Alunas trabalhando na colocação do filamento na impressora

Relatório Avaliativo

Curso: Impressão 3D **Turma:** 13:30h **Tutor:** Henrique Nunes

Iniciamos as aulas do módulo de Games no dia 21/03. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 12 alunos iniciaram o curso. Iniciei as aulas com a apresentação sobre a História da Impressão, onde os alunos foram convidados a voltar no passado antes da tecnologia ser o que é hoje.

Sobre os Projetos: Cada aluno teve a liberdade de criar seu próprio protótipo de impressão, com a única limitação de que o tamanho do projeto se limitasse ao tempo de 2 horas de tempo de impressão.



INSTITUTO BESOURO

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO FINANCEIRA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 31 DE MAIO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses	**TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 10/2022**	
	INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO: 14/08/23**

BANCO SANTANDER	AGÊNCIA 1318	CONTA CORRENTE	13002240-1	RECEITA DO PERÍODO DA PRESTAÇÃO DE CONTAS: R$		142.002,12

	NATUREZA DA DESPESA	DATA DA DESPESA	Nº DO DOC	TIPO DO DOC	NOME DO BENEFICIÁRIO, FORNECEDOR OU PRESTADOR DE SERVIÇO	Nº DO DOC NO EXTRATO BANCÁRIO	VALORES EM R$
1	PESSOAL						
1	1.1 Coordenador pedagógico	1/6/2023	mai/23	FOLHA DE PAGTO	ALEXANDER LADEIRA MARTINS	000000	1.732,13
1	1.1 Coordenador pedagógico	1/6/2023	mai/23	FOLHA DE PAGTO	LUANA MARTINS FERREIRA_PENSÃO ALIMENTÍCIA	502950	445,91
1	1.3 Tutores	1/6/2023	mai/23	FOLHA DE PAGTO	CHYNTIA NOVAES MACHADO COELHO	000000	1.433,04
1	1.2 Assessor Pedagógico	1/6/2023	mai/23	FOLHA DE PAGTO	TATIANE CAVOTI PEREIRA DE SOUSA	000000	1.766,45
1	1.3 Tutores	1/6/2023	mai/23	FOLHA DE PAGTO	KAUANN DE OLIVEIRA DIAS	000000	1.433,04
1	1.1 Coordenador pedagógico	1/6/2023	mai/23	FOLHA DE PAGTO	JOÃO VITOR DE OLIVEIRA FELIX	000000	2.305,39
1	1.1 Coordenador pedagógico	1/6/2023	mai/23	FOLHA DE PAGTO	DEBORA BARRETO DA SILVA	000000	2.182,65
1	1.2 Assessor Pedagógico	1/6/2023	mai/23	FOLHA DE PAGTO	MARCOS VINICIUS ABREU ROSA	000000	1.766,45
1	1.2 Assessor Pedagógico	1/6/2023	mai/23	FOLHA DE PAGTO	GABRIEL LINHARES DE SOUZA	000000	1.885,57
1	1.3 Tutores	1/6/2023	mai/23	FOLHA DE PAGTO	YURI RABELO MAIA	000000	1.342,16
1	1.3 Tutores	1/6/2023	mai/23	FOLHA DE PAGTO	LUIZ HENRIQUE ALBUQUERQUE NUNES	000000	1.401,98
1	1.3 Tutores	1/6/2023	mai/23	FOLHA DE PAGTO	PEDRO THEODORO VIEIRA DA SILVA	000000	1.427,85
1	1.1 Coordenador pedagógico	1/6/2023	mai/23	FOLHA DE PAGTO	RAQUEL PINTO RESENDE	000000	2.297,88
1	1.3 Tutores	1/6/2023	mai/23	FOLHA DE PAGTO	MATHEUS GONÇALVES LEITE DA SILVA	000000	1.342,11
1	1.3 Tutores	1/6/2023	mai/23	FOLHA DE PAGTO	MARCO ANTONIO DE OLIVEIRA COSTA	000000	1.342,11
1	1.3 Tutores	1/6/2023	mai/23	FOLHA DE PAGTO	MAURICIO DE CASTRO BISPO JUNIOR	000000	1.333,50
1	1.2 Assessor Pedagógico	1/6/2023	mai/23	FOLHA DE PAGTO	CRISTIANE BARBOSA CARLOS	000000	1.424,14
1	1.3 Tutores	1/6/2023	mai/23	FOLHA DE PAGTO	LARYSSA RODRIGUES HONORATO	000000	717,55
2	1.4.1 INSS	20/6/2023		DARF	INSS	07.16.23150.3433918-1	10.866,52
3	1.4.2 FGTS	12/6/2023		GRF	FGTS	000000	2.536,13
4	1.4.3 PIS	23/6/2023	8301	DARF	PIS	000000	317,01
2	1.4.4 IRRF	20/6/2023		DARF	IRRF	07.16.23150.3433918-1	37,75
5	1.6.1 Vale Transporte	26/5/2023	73869422	RECIBO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	DÉBITO	3061,80
6	1.6.2 Vale Alimentação	26/5/2023	41571533	ALELO	VA - FUNCIONÁRIOS	DÉBITO	4.284,00
	1.6.2 Vale Alimentação	**16/5/2023**	**7105443**	**FATURA**	**ALELO -**	000000	**156,00**

1.6.2	**Vale Alimentação**	**15/5/2023**	**7105443**	**FATURA**	**ALELO – CRISTIANE BARBOSA CARLOS**	000000	**248,92**
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 49.088,04**
2	OPERACIONAL						
2.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	4/5/2023	300	NOTA FISCAL	JOAO L. MENESES COMERCIO DE ELETRONICOS LTDA	DÉBITO	22.262,50
#N/D							
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 22.262,50**
3	DIVERSOS						
3.1	Custeio operacional	10/5/2023	3	NOTA FISCAL	PAULO CESAR SILVA DE OLIVEIRA	PIX ENVIADO	6.020,00
3.1	Custeio operacional	10/5/2023	4	NOTA FISCAL	PAULO CESAR SILVA DE OLIVEIRA	PIX ENVIADO	3.262,00
3.1	Custeio operacional	24/5/2023	7	NOTA FISCAL	PAULO CESAR SILVA DE OLIVEIRA	PIX ENVIADO	2.631,60
3.1	Custeio operacional	30/5/2023	1117	NOTA FISCAL	A PAIXAO JUSTINO SERVIÇOS GRAFICOS	PIX ENVIADO	810,00
3.1	Custeio operacional	12/5/2023	1537	NOTA FISCAL	JORGE RICARDO GOMES TAVARES DISTRIB DE GÁS	PIX ENVIADO	90,00
3.1	Custeio operacional	19/5/2023	1913	NOTA FISCAL	PLUS MASTER COMERCIAL E SERVIÇOS LTDA	PIX ENVIADO	6.970,00
3.1	Custeio operacional	19/5/2023	1914	NOTA FISCAL	PLUS MASTER COMERCIAL E SERVIÇOS LTDA	PIX ENVIADO	190,00
3.1	Custeio operacional	19/5/2023	1915	NOTA FISCAL	PLUS MASTER COMERCIAL E SERVIÇOS LTDA	PIX ENVIADO	2.475,00
3.1	Custeio operacional	19/5/2023	1916	NOTA FISCAL	PLUS MASTER COMERCIAL E SERVIÇOS LTDA	PIX ENVIADO	475,00
3.1	Custeio operacional	19/5/2023	1917	NOTA FISCAL	PLUS MASTER COMERCIAL E SERVIÇOS LTDA	PIX ENVIADO	1.045,00
3.1	Custeio operacional	19/5/2023	1919	NOTA FISCAL	PLUS MASTER COMERCIAL E SERVIÇOS LTDA	PIX ENVIADO	4.842,00
3.1	Custeio operacional	3/5/2023	4328	NOTA FISCAL	IDEALPRINT PRODUÇÕES GRAFICAS LTDA	PIX ENVIADO	93,20
3.1	Custeio operacional	12/5/2023	6687845	NOTA FISCAL	ANDRELLINA DAS NEVES BARROS	DÉBITO	117,00
3.1	Custeio operacional	9/6/2023	1672352	RECIBO	FNT TELECOMUNICAÇÕES	000000	299,00
3.1	Custeio operacional	28/6/2023	1160	NOTA FISCAL	A PAIXAO JUSTINO SERVIÇOS GRAFICOS	000000	220,00
3.1	Custeio operacional	16/5/2023	44	NOTA FISCAL	ALEXANDRE CAETANO MEDEIROS	000000	5.625,00
3.1	Custeio operacional	29/5/2023	514	NOTA FISCAL	CAIO ALEXANDRE A DE SOUZA	000000	625,00
3.1	**Custeio operacional**	**5/5/2023**	**508**	**NOTA FISCAL**	**CAIO ALEXANDRE A DE SOUZA**	000000	**1.960,00**
3.1	**Custeio operacional**	**10/5/2023**	**286740**	**FATURA**	**NEXTOP INFORMÁTICA**	000000	**100,00**
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 37.849,80**
4	CUSTOS INDIRETOS						
4.5	PRES.SERV TERCEIROS	5/5/2023	35	NOTA FISCAL	MARIA CLARA VASCONCELOOS MENESES	000000	2.400,00
						TOTAL DAS DESPESAS	**2.400,00**
TOTAL GERAL >>>>

INSTITUTO BESOURO

RELATÓRIO DE DEMONSTRATIVO DA DESPESA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 31 DE MAIO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses					**TERMO DE COLABORAÇÃO: 10/22**	
					INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO: 14/8/23**
BANCO SANTANDER		**AGÊNCIA**	**1318**	**CONTA CORRENTE**	**13002240-1**	
(A) NATUREZA DA DESPESA		**(B) VALOR**	**(C) SALDO DO PERIODO ANTERIOR**	**(D) VALOR RECEBIDO NO PERIODO**	**(E) VALOR UTILIZADO NO PERIODO**	**(F SALDO PARA O PERIODO SEGUINTE**
1) - ITEM DA DESPESA						
1	**Pessoal**	**590.940,00**	**-31.823,02**	**49.245,00**	**27.579,91**	**-10.157,93**
1.1	Coordenador pedagógico	193.536,00	-9.683,80	16.128,00	8.963,96	-2.519,76
1.2	Assessor Pedagógico	157.332,00	-6.970,06	13.111,00	6.842,61	-701,67
1.3	Tutores	240.072,00	-15.169,16	20.006,00	11.773,34	-6.936,50
1.4	ENCARGOS	**223.375,33**	**-23.490,34**	**18.614,61**	**13.757,41**	**-18.633,14**
1.4.1	INSS	170.190,73	-18.966,71	14.182,56	10.866,52	-15.650,67
1.4.2	FGTS	47.275,20	-3.944,51	3.939,60	2.536,13	-2.541,04
1.4.3	PIS	5.909,40	-531,39	492,45	317,01	-355,95
1.4.4	IRRF	0,00	-47,73	0,00	37,75	**-85,48**
1.5	PROVISIONAMENTO	**187.741,63**	**1.277,30**	**15.645,14**	**0,00**	**16.922,44**
1.5.1	Férias	65.653,43	5.471,12	5.471,12	0,00	10.942,24
1.5.2	Rescisão	23.637,60	-10.651,55	1.969,80	0,00	-8.681,75
1.5.3	Aviso Prévio	49.225,30	4.102,11	4.102,11	0,00	8.204,22
1.5.4	13º salário	49.225,30	2.355,62	4.102,11	0,00	6.457,73
1.6	BENEFICIOS	**148.579,20**	**-19.929,89**	**12.381,60**	**7.750,72**	**-15.299,01**
1.6.1	Vale Transporte	59.875,20	-8.928,20	4.989,60	3.061,80	-7.000,40
1.6.2	Vale Alimentação	88.704,00	-11.001,69	7.392,00	4.688,92	-8.298,61
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
2) - ITEM DA DESPESA						
2	**Operacional**	**2.990.770,37**	**1.558.269,37**	**28.833,00**	**22.262,50**	**1.564.839,87**
2.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	2.644.774,37	1.530.151,87	0,00	22.262,50	1.507.889,37
2.2	Serviços Gráficos	345.996,00	28.117,50	28.833,00	0,00	56.950,50
2.2.1	Apostilas	283.500,00	23.625,00	23.625,00	0,00	47.250,00
2.2.2	Certificados	23.184,00	1.486,50	1.932,00	0,00	3.418,50
2.2.3	Fichas de inscrição	39.312,00	3.006,00	3.276,00	0,00	6.282,00
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
3) - ITEM DA DESPESA						
3	**Diversos**	**211.200,00**	**-159.739,49**	**17.600,00**	**37.849,80**	**-179.989,29**
3.1	Custeio Operacional	211.200,00	-159.739,49	17.600,00	37.849,80	0,00
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
4) - ITEM DA DESPESA						
4	Custos indiretos (inc. III, art. 46 da Lei	**174.104,26**	**62.471,33**	**5.692,77**	**2.400,00**	**65.764,10**
TOTAL DO ITEM DA DESPESA						
TOTAL (= 1+ 2+ 3 + 4)		**4.526.710,79**	**1.387.035,26**	**148.012,12**	**111.600,34**	**1.423.447,04**

Porto Alegre/RS, 08 de abril de 2025.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005

Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Dados: 2025.04.08 15:49:25 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049

Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Dados: 2025.04.08 16:22:33 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 010/2022

RELATÓRIO PARCIAL DE EXECUÇÃO FÍSICA DO OBJETO

MAIO DE 2023

Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa

SUMÁRIO

IDENTIFICAÇÃO	3
INTRODUÇÃO	4
OBJETO	5
PÚBLICO ATENDIDO	5
OBJETIVOS	5
DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS	6
DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS	7
DIFICULDADES ENFRENTADAS	8
ATIVIDADES COMPLEMENTARES	8
DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO	8
CONSIDERAÇÕES FINAIS	9

IDENTIFICAÇÃO

Termo de Colaboração: 010/2022

Concedente: Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV-RIO

Objeto da Parceria: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses, bem como a promoção de todas as atividades constantes no Plano de Trabalho (Anexo I) e da Planilha de Custos (Anexo II).

Vigência: 15/08/2022 à 14/08/2023

Valor de repasse: R$ 4.526.710,79 (quatro milhões, quinhentos e vinte seis mil, setecentos e dez mil reais e setenta e nove centavos).

Identificação do Proponente:

Nome da Instituição: Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa CNPJ: 07.105.443/0001-96

Endereço Instituição:

Rua Barão do Triunfo, 419, Sala 602 – Menino Deus - Porto Alegre- RS - CEP 90130-101

Telefones: 21 96786-5815

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.com

Site: https://www.agenciabesouro.com.br/

Responsável pela Instituição Proponente Diretor presidente: Vinícius Mendes Lima

CPF: 008.451.180-05

Endereço: Rua Adriano Pereira da Silva, 290 casa 04 Porto Alegre-RS - CEP: 91740-612 Telefones: 51.9 8136-8742

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.comRepresentante

Representante Legal: Fernanda Carvalho Braga De Sousa

CPF: 155.537.157-41

E-mail: besouro.rj@agenciabesouro.com.br

INTRODUÇÃO

Parceria firmada entre o Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa e a Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV -Rio, por meio do Termo de Colaboração nº 010/2022, promove a inclusão profissional e emancipação de jovens cariocas de 15 a 29 anos, a partir de cursos, oficinas e atividades de capacitação e qualificação profissional voltados a temáticas da tecnologia e indústria 4.0.

O termo indústria 4.0 foi adotado para explicar o surgimento de novas tecnologias no século XXI. A inovação e tecnologia estão muito presentes no novo modelo de indústria que se instaura, causando impacto em diversos setores da economia. O objetivo da implementação da indústria 4.0 é a obtenção de lucro e aumento da competitividade da empresa no mercado de trabalho. Sendo assim, a indústria 4.0 também pode ser conhecida como a quarta revolução industrial.

A parceria deu-se mediante publicação de Edital para ampla concorrência de parceiros, sendo o Instituto Besouro a instituição que teve maior desempenho em relação aos requisitos do edital.

OBJETO

Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses.

PÚBLICO ATENDIDO

A execução do objeto alcançará, de forma direta, jovens cariocas de 15 a 29 anos, preferencialmente em situação de vulnerabilidade social, moradores do território da cidade do Rio de Janeiro. De maneira indireta, a comunidade do entorno das unidades dos Espaços da Juventude serão beneficiadas e a prototipagem de soluções para problemas comunitários poderá ser analisada e implementada de acordo com as práticas de metodologias ativas.

OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Oferecer um Programa Educacional voltado para a capacitação de jovens baseado na temática da indústria 4.0 através dos Espaços da Juventude com vista a ampliar o acesso dos jovens cariocas aos serviços e ações públicas que os apoiem nas suas trajetórias de inclusão, autonomia e participação.

Objetivos Específicos

a) Valorizar a autonomia e protagonismo do jovem;
b) Ofertar formação profissional de tutores voluntários ou profissionais envolvidos em atividades da Secretaria Especial da Juventude Carioca para atuar nos Espaços da Juventude;
c) Criar um Programa Educacional voltado para cursos na área de tecnologia e indústria 4.0;
d) Contribuir para a qualificação e a inserção profissional dos jovens atendidos;
e) Expandir o alcance territorial dos equipamentos da JUV-RIO em áreas de pouca oferta educacional para o público-alvo.

DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS

Meta 1:

1.1 Capacitação de Tutores: Não realizado.

1.2 Capacitação de Jovens: 453

1.2.1 Unidade Estácio:154

1.2.2 Unidade Cidade Deus: 148

1.2.3 Unidade Vigário Geral: 151

Meta 2:

Não realizado.

DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS

Em nova reunião realizada entre as equipes do Instituto Besouro e JuvRio, houve escolha do local para próxima unidade: Vargem Pequena. Iniciamos prontamente o atendimento e preparação do espaço para implantação da unidade. Vale ressaltar que houve grande dificuldade de atendimento da concessionária Light, que por diversas vezes informou não localizar o "número de instalação" necessário para prosseguir.

Dificuldade semelhante encontramos com a concessionária de água, que informou, devido ser uma comunidade "nova" ter dificuldade para alimentar o ramal.

Passado o pior período, damos andamento às contratações e capacitação da equipe.

A inauguração do equipamento está prevista para a 2ª quinzena de junho.

Ainda nesta reunião foi definido que a partir do próximo mês todos os espaços irão trabalhar com o mesmo cronograma, ou seja, ter os mesmos cursos acontecendo simultaneamente em todos os espaços, tal medida é avaliada como forma de melhorar a divulgação e ampliar a possibilidade de atendimento dos jovens.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Estácio

Maio começou com os cursos de Indústria Avançada e Programação Móvel - IOT, os preparativos para o evento “Café das Mães” e “Campanha do Agasalho”. Também fizemos oficinas de Robótica, Drone e divulgações nas escolas, encerramentos dos cursos com o primeiro SUMMIT, apresentando os projetos produzidos.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Cidade de Deus

O mês inicia com o curso de IOT (Internet das Coisas - Programação Móvel).

Tivemos mais uma turma concluída no dia 11, às 18h. O espaço da CDD foi aberto para os alunos e seus familiares na cerimônia de entrega dos certificados e o projeto final foi uma competição no Kahoot, com 1 representante de cada turma para o teste de conhecimento sobre indústria 4.0.

No dia 15 iniciamos o módulo Prática de DJ, que tem o total de 10 aulas até o encerramento dia 26/05 (previsão).

No dia 30, às 19h, o espaço da CDD foi aberto para os alunos e seus familiares na cerimônia de entrega dos certificados do curso Prática de DJ, os alunos comemoraram em grande estilo no “Baile de formatura” deles.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Vigário Geral

Iniciou-se o mês de Maio com a finalização do curso de Robótica. Os alunos estavam nas aulas finais do curso aprimorando o projeto final de cada curso, para que no dia 08/05 acontecesse o encerramento do curso de Robótica, com a apresentação dos projetos e a entrega dos certificados.

No dia 10 de Maio, o Espaço da Juventude - Vigário Geral inicia mais um curso: Indústria Avançada.

No dia 24 de Maio o Espaço da Juventude - Vigário Geral realizou mais um encerramento, desta fez foi o curso de Indústria Avançada.

DIFICULDADES ENFRENTADAS

Não atingimento de metas total prevista no plano de trabalho já que os espaços não foram inaugurados no primeiro mês, devido à dependência de agentes externos para que o espaço possa funcionar. O que se faz necessário observar a necessidade de estratégias para implantação dos espaços tendo em vista o fim da congestão em agosto de 2023.

Vigário Geral:

No dia 19 de Maio, tivemos um imprevisto relacionado à segurança local do espaço, por conta disso tivemos que interromper de 08:00 até as 10:30 por algum momento.

Estácio:

Não houve dificuldades nesta unidade.

Cidade de Deus:

Na manhã do dia 16, por motivos de problemas logísticos e por falta de segurança, cancelamos a aula da turma de 08h. Algumas horas depois com a comunidade segura, mantemos as aulas do dia.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

No dia 30 de Maio, o Instituto Besouro promoveu mais uma Imersão Pedagógica, realizada no Epicentro, em Madureira. Com a presença de toda equipe. Tivemos a presença da Coordenadora de Projetos Besouro Clara Menezes e a Gestora de Projetos Fernanda Carvalho, esteve presente também, por videoconferência, o Gestor Pedagógico da Besouro Leonardo Barnet. Tivemos um excelente café da manhã e diversos momentos de interação e bons diálogos. Nesta imersão foram apresentadas novas práticas pedagógicas, projetos futuros e alinhamentos de ideias e tarefas.

Na quarta feira, dia 10 às 9h tivemos na unidade Estácio o evento “Café da Mães” que foi amplamente divulgado para alunos e ex-alunos

DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Foram mantidas ações de atividades e divulgações nas escolas dos territórios dos espaços e também, em outros territórios da cidade do Rio de Janeiro.

No sábado, dia 06 de maio, o Espaço da Juventude do Estácio levou a Oficina de Drone no evento de aniversário de 212 Anos do bairro Rio Comprido, que fica aqui nas proximidades da Grande Tijuca. A oficina teve uma boa recepção, por que o que levamos foi algo diferenciado no evento. No final fizemos imagens de Drone do evento para servir como material de divulgação da associação de moradores do bairro.

No dia 15 a unidade Estácio promoveu oficinas de Drone e Robótica no Colégio Estadual Paulo de Frontin que fica nas proximidades e os seus 2000 alunos dos três turnos tem a média de idade do nosso público alvo. Foram oficinas na parte da manhã, tarde e noite e tivemos um ótimo empenho e aderência dos alunos que adoraram saber sobre os cursos do espaço. Nossa equipe se dividiu também para ir em outras salas durante a realização das oficinas para fazer divulgação dos cursos e isso gerou um número maior de adeptos ao projeto.

No dia 25 a unidade Estácio promoveu no Espaço a primeira oficina de Inteligência Artificial às 9h com 20 alunos participantes e muito entusiasmo para conhecer esses temas que já estão no nosso presente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para elaboração deste Relatório o Instituto Besouro, baseou-se nos parâmetros trazidos pelo Marco Regulatório das Organizações da Sociedade Civil (Lei 13.019/2014, regulamentado pelo Decreto Municipal 42.696/2016 e Resolução CGM Nº 1285 de 23 de fevereiro de 2017), que Consolida as normas de Parcerias Voluntárias no âmbito da Administração Pública Municipal e Institui o Roteiro Orientador para a prestação de contas de recursos concedidos pelo Município do Rio de Janeiro através de Parcerias Voluntárias, foi desenvolvida com base nos pilares de valorização da autonomia das OSC, transparência na aplicação de recursos públicos e eficiência das políticas públicas.

Com o MROSC, o modelo passou a ser prioritário para o controle de

resultados. É o que se extrai do art. 2º, inciso XIV, do MROSC, que considera a prestação de contas “o procedimento em que se analisa e se avalia a execução da parceria, pelo qual seja possível verificar o cumprimento do objeto da parceria e o alcance das metas e dos resultados previstos”. Não se trata, pois, de mecanismo que tem por finalidade precípua o controle de despesas, mas sim a verificação dos resultados realmente alcançados pela parceria.

A elaboração deste relatório também pode ser considerada como a realização do monitoramento e avaliação do projeto, o que permite detectar falhas na implementação e possíveis ameaças à qualidade dos resultados a tempo de reagir oportunamente, bem como reúne informações a respeito da parceria para posterior avaliação.

O monitoramento pressupõe a ideia de continuidade, ou seja, é uma verificação do andamento da parceria ao mesmo tempo em que ela é executada. Desse modo, fica evidente o aspecto saneador de tais atividades de acompanhamento, e é crucial que a Convenente tenha as seguintes atitudes e preocupações:

- compreender claramente a delimitação e a sequência de objetivos, metas e resultados esperados da parceria;
- estabelecer processo de monitoramento por meio de diálogo e aprendizado constante;
- saber avaliar a relevância do contexto e compreender eventuais problemas sinalizados pela equipe ou identificados em suas atividades de acompanhamento, buscando soluções corretivas que beneficiem a execução do objeto;
- ter capacidade de contribuir para melhoria ou correção de possíveis dificuldades ou desvios na execução das parcerias.

gov.br Documento assinado digitalmente
ALEXANDER LABEIRA MARTINS
Data: 11/07/2023 18:31:39-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Coordenador do projeto

Vinícius Mendes Lima

Diretor presidente

ANEXOS

ANEXO 1 – RELATÓRIO AVALIATIVO, FREQUÊNCIA E RELATÓRIO FOTOGRÁFICO_Indústria Avançada.docx (1).pdf

Curso: Indústria Avançada **Turma:** T1 **Tutora:** Cynthia Novaes

Relatório Avaliativo

A turma iniciou o módulo bem tímida e pouco participativa nas aulas, apenas a aluna Isabelle participava e falava pois é uma aluna que frequenta o nosso Espaço desde o início do ano e já está fechado todos os cursos fornecidos, já possui afinidade comigo (tutora) e com a equipe. Foi necessário muito estímulo e brincadeira para que os alunos se soltassem, o que no decorrer do módulo foi atingido com êxito. Apresento destaque para o aluno Yuri pois foi notório seu desenvolvimento e sempre trouxe relevante interesse e participação nos debates e conversas sobre os temas propostos em aula. Gabriela e Afonso também apresentaram muita afinidade com temas trabalhados dentro da Indústria 4.0, inclusive optaram por criarem sua startup dentro de três pilares, juntos aos alunos Renato e Diogo Moreno, este último também apresento como destaque pois é muitíssimo inteligente, conhece bem os temas trabalhados e me parece ser um menino autodidata devido as nossas conversas após algumas aulas. Este grupo de alunos criou a NebulaTech Inc. que é uma startup focada em fornecer soluções avançadas de cibersegurança para empresas que adotam tecnologias da Indústria 4.0, desenvolvem sistemas inovadores baseados em nuvem e robótica que ajudam a proteger ativos digitais e processos de produção contra ameaças cibernéticas.

A startup Simex criada pelos alunos Paulo Miguel e Jovana tinha como proposta fornecer soluções de simulação para uma engenharia inovadora, trazendo soluções customizáveis, completas e integradas para o mercado mundial de simulação.

O grupo dos alunos Kauã, Isabelle, Yuri e Murilo criaram a SPD (Suporte Preciso para Deficiência) que através da Manufatura Digital e Aditiva constroem próteses, órteses, acessórios para tecnologia assistiva e também projetos de acessibilidade arquitetônica por meio da impressão 3D.

BESOURO

Relatório Fotográfico





Momento de pesquisa para elaboração do projeto final.



Aula com a dinâmica da brincadeira “Qual pilar da indústria 4.0 sou eu?





Aula com experiência imersiva através do óculos de realidade virtual.

Relatório de Frequência



Curso: Indústria Avançada | 3ª e 5ª - 13H30

Diário de Classe | Cynthia Novaes

Nome Completo	Faltas	Desistência	Frequência	Turma
[redacted]	8	☑	0%	
Gabriela Alves Langruber	1	☐	90%	
[redacted]	3	☐	70%	
[redacted]	4	☐	60%	Justificou 16/05
Kauã castilho ferreira	6	☐	40%	
[redacted]	10	☑	0%	
[redacted]	8	☑	0%	
Murilo de Oliveira Soares	1	☐	90%	
Paulo Miguel Dias Ferreira	1	☐	90%	
[redacted]	10	☑	0%	
Rafaela Gabriel de Almeida Vicente	3	☐	70%	
[redacted]	8	☑	20%	
[redacted]	2	☐	80%	
Diego Moraes da Silva	5	☐	50%	

Curso: Indústria Avançada **Turma:** T2 **Tutor:** Matheus Gonçalves

Relatório Avaliativo

A turma é formada em sua maioria por alunos do sexo masculino e é notório o destaque da aluna Clara Lima da Silva que lidera o grupo, elabora o projeto final e delega a execução do trabalho em grupo entre seus pares. Também apresento destaque para o aluno Éric que é muito bom e traz excelentes

levantamentos durante as aulas. No projeto de Startups essa turma criou a empresa ION. A ideia era criar um sistema geral de transporte que seja completamente integrado e funcionasse em todo Brasil . O desenvolvimento foi tão intenso que inicialmente eles estavam pensando em algo parecido com o sistema do Rio Card, mas depois foram progredindo para sistema de biometria e Banco digital. Perceber essa escala de criatividade foi esclarecedor para o projeto que deu espaço para as habilidades para os alunos.

Eles criaram a logo, nome, sistemas incríveis de organização de empresa que já estão pensando em ampliar o projeto e levando para o mundo empresarial real.

Os destaques são para a aluna Clara Lima da Silva e o aluno Érik Mendonça de Carvalho que tomaram a frente do projeto e se tornaram CEOs da Startup. Eles são bem desenvolvidos e tiveram a maior participação dentro da empresa. São grandes perfis de liderança, nas atitudes, propostas e auxiliaram na movimentação da turma.

Relatório Fotográfico



Reunião da turma para a escolha da empresa Startup

Relatório de Frequência



Curso: Indústria Avançada | 3ª e 5ª - 15H45

Diário de Classe | Matheus Gonçalves

BESOURO

Carga Horária: 20H | Container Estácio

Quantidade de presentes	5	4	5	7	5	3	4	5	5	4	Dias	Alunos	Desistência	Inscritos	Código da Turma
	25/04	27/04	02/05	04/05	09/05	11/05	16/05	18/05	23/05	25/05	10	7	7	14	3.IE.3.1.1.15.009
Nº	Nome Completo	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	9ª	10ª	Presenças	Faltas	estórno	Frequência	OBS:
14	[redacted]											1	5		50%	
11	[redacted]											1	5		70%	
9	[redacted]											1	5		70%	
6	[redacted]											1	4		60%	
3	[redacted]											0	10		0%	
2	[redacted]											0	10		0%	
13	[redacted]											4	6		40%	
2	[redacted]											4	4		50%	
8	[redacted]											4	6		30%	
4	[redacted]											1	9		10%	
5	[redacted]											1	9		10%	
10	[redacted]											0	10		0%	
12	[redacted]											3	7		30%	
1	[redacted]											3	7		30%	

Curso: Indústria Avançada **Turma:** N1 **Tutor:** Matheus Gonçalves

Relatório Avaliativo

Essa turma se destacou pela grande quantidade de alunos presentes em todas as aulas. O turno da tarde e noite tem muitos inscritos e frequentes, pois essa é uma característica do nosso polo “Estácio”. Essa diferença vem também relacionado por ser um pólo próximo do metrô e dos centros de trabalho do Rio, então os jovens que estão no mercado de trabalho, estudam ou fazem estágio próximo do centro.

O projeto que eles desenvolveram foi a Staytech. Uma startup que desenvolve estruturas educacionais para facilitar o trabalho do professor por meio da IA - Inteligência Artificial. Com criação de planejamento e atividades personalizadas para cada aluno, baseado nas avaliações mensais ou diárias da turma e nos gostos peculiares dos alunos.

Todos os alunos são bem participativos e extrovertidos e isso influenciou bastante na proposta do projeto, pois todos davam bastante ideias e colocavam a mão na massa para construção da startup. Dois alunos se destacam bastante e assumiram o CEO da empresa. O alunos Diogo Montechiori e Arthur Clemente coordenaram o projeto, também sairam na frente com as ideias e ajudando os alunos a chegarem nos objetivos propostos.

Essa turma em especial de indústria avançada tem uma aluna autista muito participativa e interage muito bem com a didática apresentada. A aluna Luana é autista mostrou seu conhecimento da visão da educação Maker no espaço de forma bem aplicada.

Relatório Fotográfico



Reunião da turma para a escolha da empresa Startup

Relatório de Frequência



Curso: Indústria Avançada | 3ª e 5ª - 19H

Diário de Classe | Matheus Gonçalves

Nº	Nome Completo	31/04	27/04	02/05	04/05	09/05	11/05	16/05	18/05	23/05	25/05	Presenças	Faltas	Desistência	Frequência
1	Anna Paula Barbosa Bisinho Maria	✓			✓	✓	✓	✓		✓		6	4		60%
2	Anna Pontes Gomes Marcelo Muniz	✓			✓	✓	✓	✓		✓		6	4		60%
3	Arthur Cardoso Nakamura	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	1		90%
4	Bryan carvalho de oliveira		✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	8	2		80%
6	Carlos Henrique Lopes Gomes											0	10	✓	0%
8	Diogo Hermenio Barbosa Campos				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	3		70%
7	Josenha Cristiano Gomes	✓	✓	✓	✓	✓						5	5		50%
5	Luana Fernandes Ferrell	✓		✓	✓	✓		✓		✓		6	4		60%
9	Mario Zaphein		✓	✓	✓	✓	✓					5	5		50%
10	Nathalia Goncalves Gomes											0	10	✓	0%
11	Rafael silva da Silva											0	10	✓	0%
12	Stella Acevedo Marques	✓	✓		✓				✓		✓	5	5		50%
13	Vitória da silva soares	✓	✓	✓	✓	✓	✓					6	4		60%
14	Vinicius Vinicius Diogo da Silva Costa											0	10	✓	0%

Curso: Indústria Avançada **Turma:** S1 **Tutora:** Cynthia Novaes

Relatório Avaliativo

A turma de Indústria Avançada de segunda-feira não obteve muitos inscritos, começamos com uma aluna que frequentou apenas um dia de aula e precisou abster-se do curso pois conseguiu um emprego. No segundo dia de aula, surgiram dois novos alunos para a turma: Lucas e Ana Luisa. Lucas cursou o módulo de robótica conosco, produziu a lixeira automatizada junto de sua turma e Ana Luísa é aluna nova em nosso Espaço. Ambos possuiam bom aproveitamento nas aulas, participavam dos debates propostos dentro dos temas dos pilares da indústria 4.0 e realizavam as pesquisas sugeridas em aula. O aluno Lucas por motivos pessoais precisou ausentar-se antes do fim do módulo e Ana Luisa desenvolveu o projeto final sozinha em aula mas não pode ir ao encerramento apresentá-la pois também conseguiu um emprego.

O projeto final do módulo consistia na criação de uma Startup baseada dentro de um dos pilares da Indústria Avançada trabalhados durante as aulas. Dentre tais pilares temos: Robótica, Inteligência Artificial, Big Data, Simulação, Internet das Coisas, Manufatura Digital e Aditiva, Computação em Nuvem, Cibersegurança, Realidade Aumentada e Integração de Sistemas. A aluna criou sua Startup baseada no pilar de Big Data. A empresa com nome de “InfoMinds” tem como propósito a venda de serviços dentro da tecnologia do Big Data capturando e entregando os melhores dados do mercado, auxiliando empresas em diversos desafios oferecendo a informação que procuram para impulsionarem seus negócios ou trazer soluções, além também de visualizar riscos financeiros ou de qualquer outro tipo.

Relatório Fotográfico

Relatório de Frequência



Curso: Indústria Avançada | 2ª - 08H

Diário de Classe | Cynthia Novaes

Carga Horária: 20H | Container Escola

	Quantidade de presentes	1	2	1	1	1	Dias:	Alunos	Desistência	Inscritos
		24/04	08/05	15/05	22/05	29/05	5	3	4	7
Nº	Nome Completo	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	Presenças	Faltas	Desistência	Frequência
9	Amanda cura de Brito	☑	☐	☐	☐	☐	1	4	☐	20%
1	Ana luiza dos Santos de Lima	☐	☑	☑	☑	☑	4	1	☐	80%
2	~~Ana Paula Rocha Ferreira~~	☐	☐	☐	☐	☐	0	4	☑	0%
3	~~Jonatas Heraldo Felipe De França~~	☐	☐	☐	☐	☐	0	4	☑	0%
6	Lucas Andrade Machado	☐	☑	☐	☐	☐	1	4	☐	20%
5	~~Sylvia Regina Vaz de Faria~~	☐	☐	☐	☐	☐	0	5	☑	0%
4	~~João Victor Leandro Dias da Silva~~	☐	☐	☐	☐	☐	0	4	☑	0%

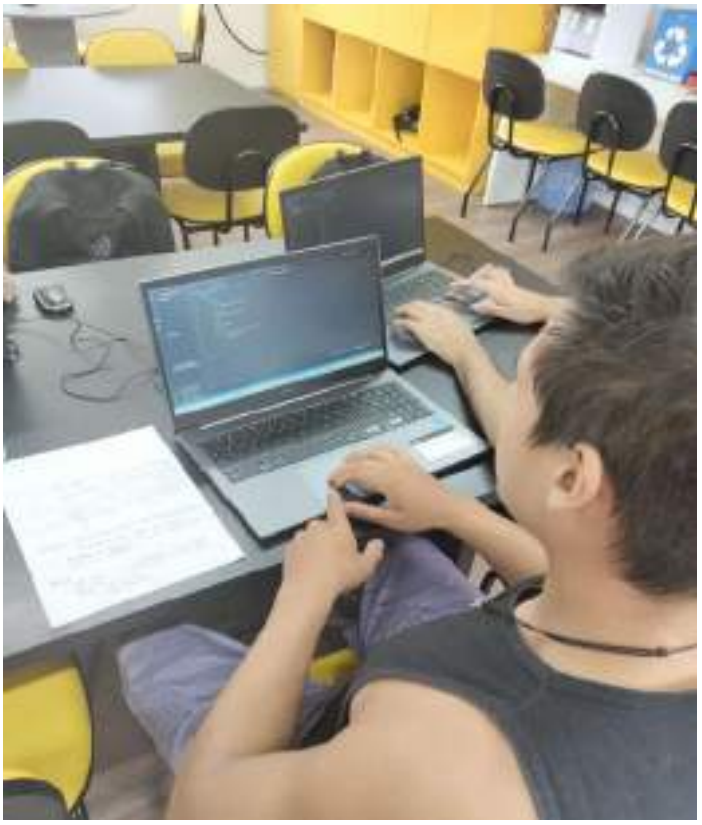
Curso: IOT **Turma:** M1 **Tutora:**Cynthia Novaes

Relatório Avaliativo

A turma é composta majoritariamente por alunos do sexo masculino. A turma é muito boa, os alunos na maioria obtiveram ótimo aproveitamento e alcançaram resultados além do esperado dentro das linguagens de programação, exceto Richard, acredito que este possa ter alguma questão de caráter neurológico ou psicológico, devido a observação durante as aulas.

O projeto final tinha como proposta criar um aplicativo para as empresas das turmas de Indústria Avançada, os alunos de ambos os cursos reuniram-se através do Whatsapp para analisarem e desenvolverem segundo a idealização e necessidade da startup. Esta turma criou o aplicativo do grupo da empresa SPD, que tinha como base a Manufatura Digital e Aditiva.

Relatório Fotográfico



Conhecendo sobre a linguagem de programação e podendo programar dentro do Visual Code Studio.

Relatório de Frequência



Curso: IOT | 4ª e 6ª - 08H

Diário de Classe | Cynthia Novais

BESOURO

Quantidade de presentes											Dias:	Aulas:	Ausência:	Inscritos:	Código da Turma
	25/04	28/04	02/05	05/05	09/05	12/05	16/05	19/05	23/05	26/05	10	7	4	11	3.IE.3.1.1.16.004
Nº	Nome Completo	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	9ª	10ª	Presenças	Faltas	Desistência	Frequência	OBS:
59	[redacted]											3	44		0%	
3	Anna Julya da Silva Viana											3	1		30%	
7	[redacted]											5	1		69%	
9	Gabriel Motta Viana											6	1		60%	
6	[redacted]											3	44		0%	
4	[redacted]											4	44		0%	
5	[redacted]											3	44		0%	
8	Marcelo Lopes de Assis											3	1		60%	
6	Hassan Albuquerque Pereira											5	5		50%	
11	[redacted]											5	4		60%	
12												3	11		0%	

Curso: IOT **Turma:** M2 **Tutora:** Cynthia Novaes

Relatório Avaliativo

A turma possui caráter misto, é bem entrosada e animada. Nesta turma destaco os alunos Kimberly e Allan que descobriram no Espaço da Juventude aptidão para a programação e pretendem continuar seus estudos dentro da área.

Conforme proposta do módulo, a turma desenvolveu um aplicativo para a empresa dos alunos Paulo e Jovana de Indústria Avançada, a Simex. Reuniram-se também através do Whatsapp para conhecimento da empresa e desenvolvimento do app. Tal turma realizou um excelente trabalho em equipe e foram além dos recursos e estrutura solicitados pela empresa dos alunos Paulo e Jovana, apresentaram também muito empenho e criatividade.

Relatório Fotográfico



Trabalho em equipe na elaboração do projeto final.

Relatório de Frequência



Curso: IOT | 4ª e 6ª - 10H30

Diário de Classe | Cynthia Neves

Nº	Nome Completo	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	9ª	10ª	Presenças	Faltas	Desistência	Frequência	OBS
	Quantidade de presenças											10	6	2	8	
		26/04	28/04	03/05	05/05	10/05	12/05	17/05	19/05	24/05	26/05					
1	Allan Gustavo Cosmo de Santana	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	10	0	□	100%	
2	João Pedro Rizzo Poly	■	■	■	■	■	■	□	■	■	■	9	1	□	90%	
3	José Fernando Almeida Junior	■	■	■	■	■	■	□	■	■	■	9	1	□	90%	
8	Kimberly Ribeiro dos Santos	■	□	■	■	■	■	□	■	■	■	8	2	□	80%	
4	Maria Eduarda Cosmo Marques	■	■	■	■	■	■	□	■	■	■	9	1	□	90%	
5	Thiago Gonzaga Andrade de Souza	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	0	9	■	0%	Conseguiu emprego
7	Fabricia Marques dos Santos	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	0	9	■	0%	
8	Nicolas Camargo de Sousa	□	■	■	□	■	□	□	□	□	□	3	7	□	30%	

Curso: IOT **Turma:** T1 **Tutor:** Matheus Gonçalves

Relatório Avaliativo

A turma é interessada e desenvolveu-se muito bem dentro do tema do módulo, os alunos Afonso Tadeu e Gabriela Lengruber que foram destaque no último módulo de robótica, encontram-se nesta turma e apresentam grande interesse na área, vale salientar que ambos cursam graduação na área da tecnologia da informação. Os alunos Diogo Montechiari e Clara Lima que estão também na turma de Indústria Avançada, estão juntos nessa turma de Programação Móvel - IOT.

Eles escolheram a própria empresa Staytech para desenvolver o site e aplicativos na turma. Todo o desenrolar foi um sucesso.

Relatório Fotográfico



Relatório de Frequência



Curso: IOT | 4ª e 6ª - 13H30

Diário de Classe | Matheus Gonçalves

Curso: IOT **Turma:** T2 **Tutor:** Matheus Gonçalves

Relatório Avaliativo

Essa turma de Programação Móvel - IOT teve altos e baixos com a presença desses alunos. Metade da turma desistiu do curso por falta de passagem para frequentar o curso e infelizmente tivemos essa baixa.

O aluno Matheus Nascimento foi o maior desempenho dessa turma e inclusive esse horário as turmas da tarde e noite interagiam por conta do horário com

essa turma de IOT. Como está no relatório fotográfico a visão geral das turmas mescladas.

A equipe de produção escolheu a startup ION para produzir o site e aplicativo.

Relatório Fotográfico



Produção do Aplicativo em conjunto com o FabApp

Relatório de Frequência



Curso: IOT | 4ª e 6ª - 15H45

Diário de Classe | Matheus Gonçalves

Nº	Nome Completo	28/04	28/04	03/05	05/05	10/05	12/05	17/05	19/05	24/05	26/05	Presenças	Faltas	Desistência	Frequência	OBS:
1	Augusto Soares de Oliveira Silva	P	P	P	P	P	P	F	F	F	F	6	4		60%	
2	Bruno Lobo Ferreira	P	F	F	F	F	F	F	F	F	F	1	9		10%	
4	Caio Mendes da Silva	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P	9	1		90%	
6	Douglas da Silva Dias do Cruz	F	F	P	F	P	F	F	F	F	F	2	8		20%	
9	Guilherme Henrique Martins	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	0	10		0%	
8	Gustavo de Azevedo Ferreira	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	0	10		0%	BAIXA DE TEMPO FORA DO
7	João Guilherme da Cruz Soares	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	0	10		0%	INELEGÍVEL DE TEMPO DO
5	Lohan Luiz Cobbo Calderaro	F	F	P	F	P	P	P	P	P	P	7	3		70%	
9	Matheus Nascimento Lima	F	P	P	P	P	P	P	P	P	P	9	1		90%	
10	Max Mendes Correa	P	P	P	F	F	P	P	P	P	F	7	3		70%	
11	Nelson Marques Feitosa	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	0	10		0%	
12	Ryancar Cardoso de Barros Teixeira	F	P	P	P	P	F	P	P	F	P	7	3		70%	

Curso: IOT **Turma:** N1 **Tutor:** Matheus Gonçalves

Relatório Avaliativo

Essa foi uma turma muito tranquila e incrível, já que o turno da noite é muito consistente e participativo. Eles tiveram bastante desenvolvimento dos aplicativos pelo site FabApp que permite a criação por várias mãos ao mesmo tempo. Eles escolheram a empresa Nebula Tec Ind para produzir a logo, site e aplicativo. Tudo foi um sucesso.

Essa turma em especial de indústria avançada tem dois alunos autistas muito participativos e interagem muito bem com a didática apresentada. O Aluno Miguel e a aluna Luana são autistas em graus de suporte diferentes e mostraram também seu conhecimento da visão da educação Maker no espaço.

Os alunos Vinicius de Souza e Bryan Carvalho se destacam pela ótima frequência e pela criatividade que desenharam o projeto.

Relatório Fotográfico



Relatório de Frequência



Curso: IOT | 4ª e 6ª - 19H

Diário de Classe | Matheus Gonçalves

Nº	Nome Completo	Presenças	Faltas	Desistência	Frequência
1	Andressa Almeida da Silva Cabral	8	2		80%
2	[illegible]	8	2		80%
3	[illegible]	8	2		80%
4	[illegible]	9	1		90%
5	[illegible]	4	4		50%
6	Laura Fernandes Picoli	8	2		80%
7	[illegible]	4	6		50%
8	[illegible]	8	2		80%
9	Vinicius de Souza Caldas	9	1		90%
10	[illegible]	0	8		0%
11	[illegible]	6	3		60%
12	[illegible]	8	2		80%

Curso: IOT **Turma:** S1 **Tutor:** Matheus Gonçalves

Relatório Avaliativo

A turma apresenta-se participativa, nela temos o aluno André que já cursou alguns módulos anteriores conosco, apesar de ser tímido e introspectivo, o aluno apresenta bom desempenho e grande interesse na área da programação.

Temos uma aluna chamada Nicole Costa que já cursa programação em outro projeto da Prefeitura do Rio de Janeiro e apresenta notório saber na área. Os demais alunos não possuem conhecimento sobre o tema do atual módulo, é o primeiro contato.

O projeto final da turma consistia em criar um aplicativo para o grupo de alunos da turma do curso de Indústria Avançada, sorteados aleatoriamente pelos tutores, a turma ficou responsável pelo desenvolvimento do app da startup “Infominds”, o trabalho se deu em equipe onde houve compartilhamento de ideias e pesquisa.

BESOURO

Relatório Fotográfico



Criação do Aplicativo no FabApp

Relatório de Frequência

ESPAÇO DA JUVENTUDE

Curso: IOT | 2ª - 16H

Diário de Classe | Matheus Gonçalves

BESOURO

Quantidade de presentes		1	1	2	2	1	Dias	Alunos	Desistência	Inscritos	Código da Turma
		24/04	08/05	15/05	22/05	29/05	5	3	11	13	3.8.3.1.1.1.6.011
Nº	Nome Completo	1°	2°	3°	4°	5°	Presenças	Faltas	Desistência	Frequência	OBS:
1	[illegible]	☐	☐	☐	☐	☐	0	4	☑	0%	
2	André Luiz Dias Mendonça de Oliveira	☑	☐	☑	☑	☑	4	1	☐	80%	
3	[illegible]	☐	☐	☐	☐	☐	0	5	☑	0%	
4	[illegible]	☐	☑	☐	☐	☐	1	4	☑	20%	
5	[illegible]	☑	☐	☐	☐	☐	1	4	☑	20%	
6	[illegible]	☑	☐	☐	☐	☐	1	4	☑	20%	
7	Nicole Costa Pedro da Silva	☐	☑	☑	☑	☑	4	1	☐	80%	
8	[illegible]	☐	☐	☐	☐	☐	0	5	☑	0%	
9	[illegible]	☐	☐	☐	☐	☐	0	5	☑	0%	
10	[illegible]	☐	☐	☐	☐	☐	0	5	☑	0%	
11	[illegible]	☐	☑	☐	☐	☐	1	4	☑	20%	
12	[illegible]	☐	☑	☐	☐	☐	1	4	☑	20%	
13	[illegible]	☐	☑	☐	☐	☐	1	4	☑	20%	

Relatório Avaliativo

Curso: Indústria avançada **Turma**: 08:00h - **Tutor**: Maurício de Castro.

Neste módulo, no que diz respeito a parte pedagógica os alunos vieram entusiasmados com a novidade da Indústria avançada, logo suas contribuições vieram ser ponto positivos para as aulas, tornando-as mais dinâmicas quando cairmos na imersão da temática que incluiu a sua origem, desenvolvimento, contemporaneidade e suas diversas áreas que é explorada. Pontuando que nenhum aluno veio com conhecimento prévio, logo todos iniciaram esse módulo do zero.

Os alunos se destacaram bastante no quesito de competitividade , pois em meio a tanta dificuldade, tiveram foco e determinação para o projeto final: Um teste de conhecimento sobre a indústria 4.0

No projeto final, trabalhamos de forma individual com os alunos que precisaram demonstrar todo o conhecimento que adquiriram durante o curso através de um teste de conhecimento utilizando a plataforma online Kahoot. Os alunos se destacaram na parte de perseverança e competitividade, onde o educando **Igor de Oliveira Duarte** se destacou na parte individual.

Curso: Indústria Avançada
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 08:00 às 10:00H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

		Abril												
	Nome	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**2**	**3**	**4**	**5**	**8**	**Aulas**	**Presenças**	**Frequência**
1	Caio Vinicius Goulart Da Costa	FJ	FJ	FJ	P	P	P	P	P	P	P	10	7	70%
2	Henrique Felipe de Amorim	P	P	P	F	P	P	F	P	P	P	10	8	80%
3	Igor de Oliveira Duarte	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	10	10	100%
4	Kauã Linch Venâncio de Moraes	F	P	F	P	F	P	P	P	P	P	10	7	70%
5	Lorhann Cristian da Silva Moraes	P	P	P	P	P	P	P	P	F	P	10	9	90%
6	Maria Eduarda Santos da Silva	P	P	P	P	F	P	F	P	P	P	10	8	80%
7	Miguel Renan da Silva	F	P	P	F	P	P	P	F	P	F	10	6	60%
8	Pedro Leonardo Villela Tavares	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P	10	9	90%
9	Yan Rodrigues de Oliveira	P	F	P	P	P	F	P	P	P	P	10	8	80%
	Presenças	6	7	7	7	6	8	7	8	8	8			
	Faltas	2	1	1	2	3	1	2	1	1	1			
Média Frequência da turma														**80%**

OBS:




ESPAÇO DA JUVENTUDE




MRV


ESPAÇO DA JUVENTUDE









(TESTE DE CONHECIMENTO NO DIA DA FORMATURA)



(FORMATURA DOS ALUNOS)

Relatório Avaliativo

Curso: Indústria avançada **Turma**: 10:15h - **Tutor**: Maurício de Castro.

Neste módulo, no que diz respeito a parte pedagógica os alunos vieram entusiasmados com a novidade da Indústria avançada, logo suas contribuições vieram ser ponto positivos para as aulas, tornando-as mais dinâmicas quando cairmos na imersão da temática que incluiu a sua origem, desenvolvimento, contemporaneidade e suas diversas áreas que é explorada. Pontuando que nenhum aluno veio com conhecimento prévio, logo todos iniciaram esse módulo do zero.

Os alunos se destacaram bastante no quesito de competitividade , pois em meio a tanta dificuldade, tiveram foco e determinação para o projeto final: Um teste de conhecimento sobre a indústria 4.0

No projeto final, trabalhamos de forma individual com os alunos que precisaram demonstrar todo o conhecimento que adquiriram durante o curso através de um teste de conhecimento utilizando a plataforma online Kahoot. Os alunos se destacaram na parte de perseverança e competitividade, onde o educando **Luíz Gustavo Medeiros da Silva Camargo** se destacou na parte individual.

Curso: Indústria Avançada
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 10:15 às 12:15H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

		Abril													
	Nome	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**2**	**3**	**4**	**5**	**8**	**Aulas**	**Presenças**	**Faltas**	**Frequência**
1	Breno Henrique Bernabé de Arruda	P	P	P	F	P	F	P	P	P	P	10	8	2	80%
2	Carlos Eduardo de Souza	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P	10	9	1	90%
3	João Victor Franquini Gonçalves Alves	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	10	10	0	100%
4	Luíz Gustavo Medeiros da Silva Camargo	P	P	P	P	P	P	P	P	P	F	10	9	1	90%
5	Ruan Nery Barbosa	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	10	10	0	100%
	Presenças	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4				

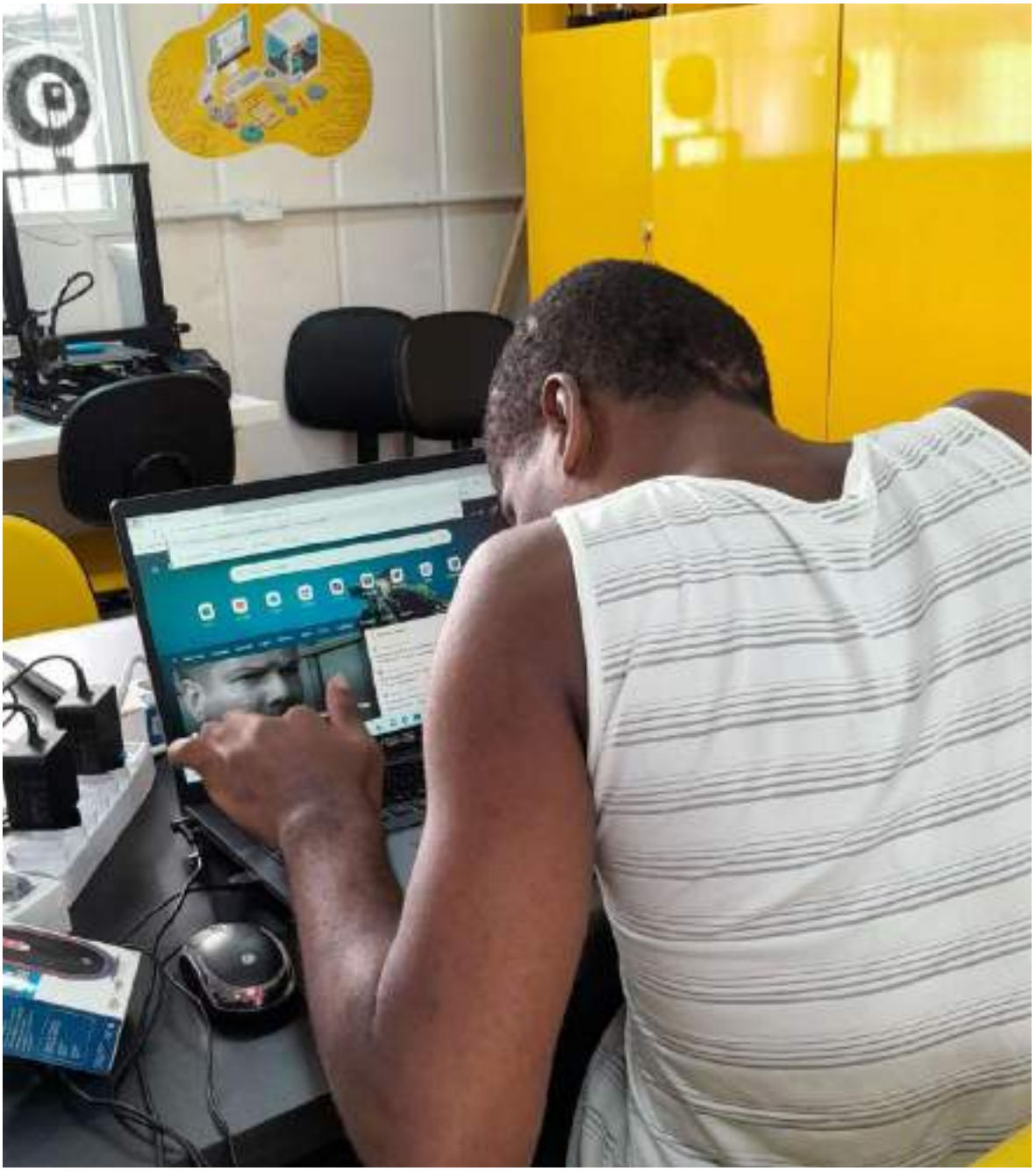
	Faltas	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1				
Média Frequência da turma															**92%**
OBS:															




ESPAÇO
JUVENTUDE













(TESTE DE CONHECIMENTO NO DIA DA FORMATURA)



(FORMATURA DOS ALUNOS)

Relatório Avaliativo

Curso: Indústria avançada **Turma**: 13:30h - **Tutor**: Kauann O. Dias e Maurício de Castro.

Neste módulo, no que diz respeito a parte pedagógica os alunos vieram entusiasmados com a novidade da Indústria avançada, logo suas contribuições vieram ser ponto positivos para as aulas, tornando-as mais dinâmicas quando cairmos na imersão da temática que incluiu a sua origem, desenvolvimento, contemporaneidade e suas diversas áreas que é explorada. Pontuando que nenhum aluno veio com conhecimento prévio, logo todos iniciaram esse módulo do zero.

Os alunos se destacaram bastante no quesito de competitividade , pois em meio a tanta dificuldade, tiveram foco e determinação para o projeto final: Um teste de conhecimento sobre a indústria 4.0

No projeto final, trabalhamos de forma individual com os alunos que precisaram demonstrar todo o conhecimento que adquiriram durante o curso através de um teste de conhecimento utilizando a plataforma online Kahoot. Os alunos se destacaram na parte de perseverança e competitividade, onde o educando **Pedro Arthur Freitas Pagano** se destacou na parte individual.

Curso: Indústria Avançada
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 13:30 às 15:30H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

		Abril													
	Nome	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**2**	**3**	**4**	**5**	**8**	**Aulas**	**Presenças**	**Faltas**	**Frequência**
1	Daniel Willian Moura Santos	P	P	F	P	P	P	P	P	F	P	10	8	2	80%
2	João Victor Vieira Ferreira dos Santos	P	P	P	P	F	P	P	P	P	F	10	8	2	80%
3	Juliana Ribeiro Alves	FJ	FJ	P	P	F	P	P	F	P	P	10	6	2	60%
4	Kauê Tavaes Soares	F	P	F	P	F	F	P	P	F	F	10	4	6	40%
5	Lucas Rodrigues de Souza	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	10	10	0	100%
6	Luiz Miguel Monteiro da Assunção	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	10	10	0	100%

7	Maria Eduarda Oliveira dos Santos	P	P	F	F	F						10	2	3	20%
8	Pedro Arthur Freitas Pagano	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	10	10	0	100%
9	Pedro José Rosa de Souza	P	P	P	P	P	P	P	P	F	P	10	9	1	90%
10	Samara Rodrigues de Lima	F	F	P	P	P	P	P	P	P	P	10	8	2	80%
11	Vitor Alexandre Conrado da Silva	P	P	P	P	P	P	P	P	P	F	10	9	1	90%
	Presenças	8	9	8	10	7	9	10	9	7	7				
	Faltas	2	1	3	1	4	1	0	1	3	3				
Média Frequência da turma															**76%**

OBS:


ESPAÇO
JUVENTUDE


ESPAÇO
JUVENTUDE




ESPAÇO DA JUVENTUDE









(TESTE DE CONHECIMENTO NO DIA DA FORMATURA)



(FORMATURA DOS ALUNOS)

Relatório Avaliativo

Curso: Prática de DJ **Turma**: 19:00h - **Tutor**: Kauann O. Dias.

Neste módulo, no que diz respeito a parte pedagógica os alunos vieram entusiasmados com a novidade da Indústria avançada, logo suas contribuições vieram ser ponto positivos para as aulas, tornando-as mais dinâmicas quando cairmos na imersão da temática que incluiu a sua origem, desenvolvimento, contemporaneidade e suas diversas áreas que é explorada. Pontuando que nenhum aluno veio com conhecimento prévio, logo todos iniciaram esse módulo do zero.

Os alunos se destacaram bastante no quesito de competitividade , pois em meio a tanta dificuldade, tiveram foco e determinação para o projeto final: Um teste de conhecimento sobre a indústria 4.0

No projeto final, trabalhamos de forma individual com os alunos que precisaram demonstrar todo o conhecimento que adquiriram durante o curso através de um teste de conhecimento utilizando a plataforma online Kahoot. Os alunos se destacaram na parte de perseverança e competitividade, onde o educando **Davi de Souza Farias** se destacou na parte individual.

Curso: Indústria Avançada
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 19:00 às 21:00H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

		Abril													
	Nome	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**2**	**3**	**4**	**5**	**8**	**Aulas**	**Presenças**	**Faltas**	**Frequência**
1	Andre Felipe Gonzo dos Santos	F	F	P	F	F						10	1	4	10%
2	Davi de Souza Farias	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	10	10	0	100%
3	Fábio Richard Soares da Cruz **(Pacto da Juventude 14.02)**	P	P	F	P	P	P	P	P	F	F	10	7	3	70%
4	Gabriel Gonzo dos Santos	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	10	10	0	100%
5	Geovana Rodrigues da Silva	F	F	F	P	P	P	P	P	P	P	10	7	3	70%
6	Jade Gonzo dos Santos	P	P	P	P	P	P	P	P	P	F	10	9	1	90%
7	Mateus França da Silva	P	P	F								10	2	1	20%
8	Rai Patrick Jesus dos santos	F	P	F	F	F	P	P	P	P	P	10	6	4	60%
9	Renan Tomaz Albuquerque	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	10	10	0	100%

10	Samuel de Mello Teixeira	F	P	P	P	F	F	F	P	F	F	10	4	6	40%
	Presenças	6	8	6	7	6	7	7	8	6	5				
	Faltas	4	2	4	2	3	1	1	0	2	3				
Média Frequência da turma														**66%**	
OBS:															















(TESTE DE CONHECIMENTO NO DIA DA FORMATURA)



(FORMATURA DOS ALUNOS)

Relatório Avaliativo

Curso: Prática de DJ **Turma**: 08:00h - **Tutor**: Mauricio de Castro.

Neste relatório, serão discutidos os principais aspectos do curso, incluindo sua estrutura curricular, os tópicos abordados e os recursos utilizados para aprimorar a aprendizagem dos participantes. Além disso, serão apresentados os resultados alcançados pelos alunos, bem como as conclusões e recomendações derivadas dessa experiência de aprendizado.

Através de uma combinação cuidadosa de teoria e prática, os participantes tiveram a oportunidade de aprender sobre os fundamentos do DJ, estilos musicais , técnicas de mixagem, uso de equipamentos profissionais e manipulação de efeitos sonoros. Com uma abordagem hands-on, os alunos puderam aprimorar suas habilidades e desenvolver sua própria identidade artística como DJs aprendendo na prática.

Ao longo do curso, os participantes tiveram acesso a um estúdio de gravação totalmente equipado, controladora digital e software de produção musical de ponta. Esses recursos de alta qualidade garantiram que os alunos pudessem praticar e aprimorar suas habilidades em um ambiente realista, simulando situações reais de performance e produção. Os instrutores forneceram orientação personalizada e feedback construtivo, contribuindo para o crescimento individual de cada aluno.

Vale ressaltar que, embora o curso seja focado na prática como DJ, ele não se limita apenas a isso. Durante as aulas, os alunos também têm a oportunidade de aprender sobre a produção de podcasts.

Após um longo processo de aprendizado e dedicação, os alunos foram capazes de empregar todo o conhecimento adquirido na elaboração de seus projetos finais. Para otimizar o trabalho e fomentar a colaboração, os alunos foram organizados em grupos, nos quais tiveram a oportunidade de escolher entre a criação de um podcast ou a realização de uma apresentação de DJ.

Em suma, a realização dos projetos finais foi um marco importante para os alunos, pois consolidou seu aprendizado e lhes proporcionou a oportunidade de aplicar todo o conhecimento adquirido. Além disso, a experiência em grupo fortaleceu a coesão e a colaboração entre os alunos, preparando-os para os desafios futuros que encontrarão em suas jornadas acadêmicas e profissionais.

Destaques:

Ao longo do curso de prática de DJ, um dos educandos que se destacou foi **Igor de Oliveira Duarte**. Sua dedicação e habilidades notáveis no campo da música foram evidentes durante todo o processo.

Desde o início do curso, **Igor de Oliveira Duarte** demonstrou um interesse genuíno pela arte da mixagem e pela criação de experiências sonoras cativantes. Sua paixão pela música transparecia em cada etapa do projeto final, refletindo-se em um trabalho de alta qualidade.

Ao longo do curso de prática de DJ, um dos educandos que se destacou foi **Pedro Leonardo Villela Tavares.** Desde o início do curso, **Pedro Leonardo Villela Tavares** demonstrou um interesse genuíno pelo podcast, mostrando-se entusiasmado em aprender sobre a arte de criar conteúdo sonoro.

Curso: Prática de DJ
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 08:00 às 10:00H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

		Maio													
	Nome	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**29**	**Aulas**	**Presenças**	**Frequência**
1	Igor de Oliveira Duarte	P	Sem aula	P	P	Sem aula	P	P	P	P	P	P	9	9	100%
2	Kauã Linch Venâncio de Moraes	F	Sem aula	P	F	Sem aula	P	P	F	P	P	P	9	6	67%
3	Lorhann Cristian da Silva Moraes	P	Sem aula	P	P	Sem aula	F	P	F	P	P	P	9	7	78%
4	Maria Eduarda Santos da Silva	P	Sem aula	P	P	Sem aula	F	P	F	P	F	F	9	5	56%
5	Pedro Leonardo Villela Tavares	P	Sem aula	P	P	Sem aula	P	P	P	P	P	P	9	9	100%
6	Yan Rodrigues de Oliveira	F	Sem aula	F	F	Sem aula	P	P	P	P	P	P	9	6	67%
	Presenças	4	0	5	4	0	4	6	3	6	5	5			
	Faltas	2	0	1	2	0	2	0	3	0	1	1			
Média Frequência da turma															**78%**

OBS: Amanhecemos com problemas logísticos na comunidade, cancelamos a aula do dia 16/05. No dia 19/05 o espaço esteve em manutenção com a troca dos pisos.


O QUE TEM HAVER
UM DJ COM MÚSICA?




Hanser DDJ REV1-N






Rio
BRASIL
Pioneer DJ


#ESPAÇO DA JUVENTUDE
Rio
PREFEITURA
JUVENTUDE


DDJ-REV1-N
Pioneer DJ



Relatório Avaliativo

Curso: Prática de DJ **Turma**: 10:15h - **Tutor**: Mauricio de Castro.

Neste relatório, serão discutidos os principais aspectos do curso, incluindo sua estrutura curricular, os tópicos abordados e os recursos utilizados para aprimorar a aprendizagem dos participantes. Além disso, serão apresentados os resultados alcançados pelos alunos, bem como as conclusões e recomendações derivadas dessa experiência de aprendizado.

Através de uma combinação cuidadosa de teoria e prática, os participantes tiveram a oportunidade de aprender sobre os fundamentos do DJ, estilos musicais , técnicas de mixagem, uso de equipamentos profissionais e manipulação de efeitos sonoros. Com uma abordagem hands-on, os alunos puderam aprimorar suas habilidades e desenvolver sua própria identidade artística como DJs aprendendo na prática.

Ao longo do curso, os participantes tiveram acesso a um estúdio de gravação totalmente equipado, controladora digital e software de produção musical de ponta. Esses recursos de alta qualidade garantiram que os alunos pudessem praticar e aprimorar suas habilidades em um ambiente realista, simulando situações reais de performance e produção. Os instrutores forneceram orientação personalizada e feedback construtivo, contribuindo para o crescimento individual de cada aluno.

Vale ressaltar que, embora o curso seja focado na prática como DJ, ele não se limita apenas a isso. Durante as aulas, os alunos também têm a oportunidade de aprender sobre a produção de podcasts.

Após um longo processo de aprendizado e dedicação, os alunos foram capazes de empregar todo o conhecimento adquirido na elaboração de seus projetos finais. Para otimizar o trabalho e fomentar a colaboração, os alunos foram organizados em grupos, nos quais tiveram a oportunidade de escolher entre a criação de um podcast ou a realização de uma apresentação de DJ.

Em suma, a realização dos projetos finais foi um marco importante para os alunos, pois consolidou seu aprendizado e lhes proporcionou a oportunidade de aplicar todo o conhecimento adquirido. Além disso, a experiência em grupo fortaleceu a coesão e a colaboração entre os alunos, preparando-os para os desafios futuros que encontrarão em suas jornadas acadêmicas e profissionais.

Destaques:

Ao longo do curso de prática de DJ, um dos educandos que se destacou foi **Luíz Gustavo Medeiros da Silva Camargo**. Desde o início do curso, **Luíz Gustavo Medeiros da Silva Camargo** demonstrou um interesse genuíno pelo podcast, mostrando-se entusiasmado em aprender sobre a arte de criar conteúdo sonoro**.**

Curso: Prática de DJ
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 10:15 às 12:15H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

		Maio													
	Nome	15	16	17	18	19	22	23	24	25	26	29	Aulas	Presenças	Frequência
1	Bryan Caio Dias dos Santos	P	P	P	P	Sem aula	F	F	P	P	F	F	10	6	60%
2	Carlos Eduardo de Souza	P	P	P	P	Sem aula	F	P	P	P	F	P	10	8	80%
3	João Victor Franquini Gonçalves Alves	F	P	P	P	Sem aula	F	P	P	P	P	P	10	8	80%
4	Luíz Gustavo Medeiros da Silva Camargo	F	P	P	P	Sem aula	P	P	P	P	P	P	10	9	90%
5	Marcos Vinícius Oliveira da Cruz	P	P	F	F	Sem aula	P	F	F	F	P	F	10	4	40%
	Presenças	3	5	4	4	0	2	3	4	4		3			
	Faltas	2	0	1	1	0	3	2	1	1		2			
Média Frequência da turma															**70%**

OBS: No dia 19/05 o espaço esteve em manutenção com a troca dos pisos.




ESPAÇO DA JUVENTUDE


ESPAÇO DA JUVENTUDE


ESPAÇO DA JUVENTUDE
Rio


ESPAÇO DA JUVENTUDE




ESPAÇO
JUVENTU





Relatório Avaliativo

Curso: Prática de DJ **Turma**: 13:30h - **Tutor**: Kauann O. Dias e Maurício de Castro.

Neste relatório, serão discutidos os principais aspectos do curso, incluindo sua estrutura curricular, os tópicos abordados e os recursos utilizados para aprimorar a aprendizagem dos participantes. Além disso, serão apresentados os resultados alcançados pelos alunos, bem como as conclusões e recomendações derivadas dessa experiência de aprendizado.

Através de uma combinação cuidadosa de teoria e prática, os participantes tiveram a oportunidade de aprender sobre os fundamentos do DJ, estilos musicais , técnicas de mixagem, uso de equipamentos profissionais e manipulação de efeitos sonoros. Com uma abordagem hands-on, os alunos puderam aprimorar suas habilidades e desenvolver sua própria identidade artística como DJs aprendendo na prática.

Ao longo do curso, os participantes tiveram acesso a um estúdio de gravação totalmente equipado, controladora digital e software de produção musical de ponta. Esses recursos de alta qualidade garantiram que os alunos pudessem praticar e aprimorar suas habilidades em um ambiente realista, simulando situações reais de performance e produção. Os instrutores forneceram orientação personalizada e feedback construtivo, contribuindo para o crescimento individual de cada aluno.

Vale ressaltar que, embora o curso seja focado na prática como DJ, ele não se limita apenas a isso. Durante as aulas, os alunos também têm a oportunidade de aprender sobre a produção de podcasts.

Após um longo processo de aprendizado e dedicação, os alunos foram capazes de empregar todo o conhecimento adquirido na elaboração de seus projetos finais. Para otimizar o trabalho e fomentar a colaboração, os alunos foram organizados em grupos, nos quais tiveram a oportunidade de escolher entre a criação de um podcast ou a realização de uma apresentação de DJ.

Em suma, a realização dos projetos finais foi um marco importante para os alunos, pois consolidou seu aprendizado e lhes proporcionou a oportunidade de aplicar todo o conhecimento adquirido. Além disso, a experiência em grupo fortaleceu a coesão e a colaboração entre os alunos, preparando-os para os desafios futuros que encontrarão em suas jornadas acadêmicas e profissionais.

Destaques:

Ao longo do curso de prática de DJ, um dos educandos que se destacou foi **Pedro Arthur Freitas Pagano** Desde o início do curso, **Pedro Arthur Freitas Pagano** demonstrou um interesse genuíno pelo podcast, mostrando-se entusiasmado em aprender sobre a arte de criar conteúdo sonoro.pela música transparecia em cada etapa do projeto final, refletindo-se em um trabalho de alta qualidade.

Curso: Prática de DJ
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 13:30 às 15:30H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

		Maio													
	Nome	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**29**	**Aulas**	**Presenças**	**Frequência**
1	Anny Beatriz de Souza Vargas	P	F	F	F	Sem aula	F						10	1	10%
2	Daniel Willian Moura Santos	P	P	P	P	Sem aula	P	P	F	P	P	F	10	8	80%
3	Juan Vieira Santos	F	P	F	F	Sem aula	F						10	1	10%
4	Kauã Rodrigues de Sant'Ana	P	P	P	F	Sem aula	P	P	P	F	F	F	10	6	60%

5	Luiz Miguel Monteiro da Assunção	P	P	P	P	Sem aula	P	P	P	P	P	F	10	9	90%
6	Oliver da Silva Vitorino	P	F	F	P	Sem aula	F	F	F	P	F	P	10	4	40%
7	Pedro Arthur Freitas Pagano	P	P	P	P	Sem aula	P	P	P	P	P	P	10	10	100%
8	Pedro José Rosa de Souza	F	F	P	P	Sem aula	P	P	P	F	P	P	10	7	70%
9	Vitor Alexandre Conrado da Silva	P	P	P	P	Sem aula	P	P	P	P	P	P	10	10	100%
	Presenças	7	6	6	6	0	6	6	5	5		4			
	Faltas	2	3	3	3	0	3	1	2	2		3			
Média Frequência da turma															**62%**
OBS:															


#ESPAÇO DA JUVENTUDE




ESPAÇO DA JUVENTUDE


Rio
ETIHAD
AIRWAYS
Pioneer DJ






ETIHAD


#ESPAÇO DA JUVENTUDE



Curso: Indústria avançada **Turma**: 19:00h - **Tutor**: Kauann O. Dias.

Neste relatório, serão discutidos os principais aspectos do curso, incluindo sua estrutura curricular, os tópicos abordados e os recursos utilizados para aprimorar a aprendizagem dos participantes. Além disso, serão apresentados os resultados alcançados pelos alunos, bem como as conclusões e recomendações derivadas dessa experiência de aprendizado.

Através de uma combinação cuidadosa de teoria e prática, os participantes tiveram a oportunidade de aprender sobre os fundamentos do DJ, estilos musicais , técnicas de mixagem, uso de equipamentos profissionais e manipulação de efeitos sonoros. Com uma abordagem hands-on, os alunos puderam aprimorar suas habilidades e desenvolver sua própria identidade artística como DJs aprendendo na prática.

Ao longo do curso, os participantes tiveram acesso a um estúdio de gravação totalmente equipado, controladora digital e software de produção musical de ponta. Esses recursos de alta qualidade garantiram que os alunos pudessem praticar e aprimorar suas habilidades em um ambiente realista, simulando situações reais de performance e produção. Os instrutores forneceram orientação personalizada e feedback construtivo, contribuindo para o crescimento individual de cada aluno.

Vale ressaltar que, embora o curso seja focado na prática como DJ, ele não se limita apenas a isso. Durante as aulas, os alunos também têm a oportunidade de aprender sobre a produção de podcasts.

Após um longo processo de aprendizado e dedicação, os alunos foram capazes de empregar todo o conhecimento adquirido na elaboração de seus projetos finais. Para otimizar o trabalho e fomentar a colaboração, os alunos foram organizados em grupos, nos quais

tiveram a oportunidade de escolher entre a criação de um podcast ou a realização de uma apresentação de DJ.

Em suma, a realização dos projetos finais foi um marco importante para os alunos, pois consolidou seu aprendizado e lhes proporcionou a oportunidade de aplicar todo o conhecimento adquirido. Além disso, a experiência em grupo fortaleceu a coesão e a colaboração entre os alunos, preparando-os para os desafios futuros que encontrarão em suas jornadas acadêmicas e profissionais.

Destaques:

Ao longo do curso de prática de DJ, um dos educandos que se destacou foi **Jade Gonzo dos Santos**. Sua dedicação e habilidades notáveis no campo da música foram evidentes durante todo o processo.

Desde o início do curso, **Jade Gonzo dos Santos** demonstrou um interesse genuíno pela arte da mixagem e pela criação de experiências sonoras cativantes. Sua paixão pela música transparecia em cada etapa do projeto final, refletindo-se em um trabalho de alta qualidade.

Ao longo do curso de prática de DJ, um dos educandos que se destacou foi **Davi de Souza Farias e Fábio Richard,** Desde o início do curso, **Davi de Souza Farias e Fábio Richard** demonstraram um interesse genuíno pelo podcast, mostrando-se entusiasmado em aprender sobre a arte de criar conteúdo sonoro.

Curso: Prática de DJ
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª à 6ª - Turma: 19:00 às 21:00H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

		Maio													
	Nome	15	16	17	18	19	22	23	24	25	26	29	Aulas	Presenças	Frequência
1	Davi de Souza Farias	P	P	P	P	Sem aula	P	P	P	P	P	P	10	10	100%
2	Dyanna Aparecida Menezes Peixoto	P	P	F	F	Sem aula	F						10	2	20%
3	Erick da Silva Campelo do Carmo	P	F	P	P	Sem aula	P	F	P	P	F	F	10	6	60%
4	Fábio Richard Soares da Cruz (Pacto da Juventude 14.02)	P	P	P	P	Sem aula	P	F	P	F	P	P	10	8	80%
5	Gabriel Gonzo dos Santos	P	P	P	P	Sem aula	P	P	P	P	P	P	10	10	100%
6	Geovana Rodrigues da Silva	P	P	P	P	Sem aula	P	P	P	P	P	F	10	9	90%
7	Hellen Adriana de Souza Ferreira	P	P	P	P	Sem aula	F	P	P	F	P	P	10	8	80%
8	Jade Gonzo dos Santos	P	P	P	P	Sem aula	P	P	P	P	P	P	10	10	100%
9	Pedro Henrique de Amorim Alves	P	P	P	P	Sem aula	P	P	P	P	F	P	10	9	90%
10	Rai Patrick Jesus dos santos	P	P	P	P	Sem aula	F	P	P	F	P	P	10	8	80%
11	Renan Tomaz Albuquerque	P	P	P	P		P	P	F	P	P	P			
12	Thiago de Oliveira Santos Porto	P	P	F	P		P	P	P	P	P	P			
13	William Carvalho dos Santos	P	F	P	F		P	F	F	P	P	P			
	Presenças	13	11	11	11	0	10	9	10	9		10			
	Faltas	0	2	2	2	0	3	3	2	3		2			
Média Frequência da turma															80%

OBS:














OFICINA
DJ




CERTIFICADO

ROBÓTICA

Relatório Avaliativo

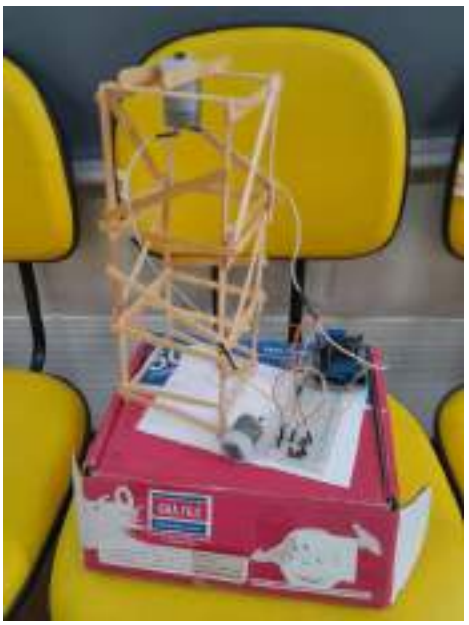
Curso: Drone **Turma:** 08:00h **Tutor:** Henrique Nunes

Iniciamos as aulas do módulo de Robótica no dia 24/04. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 22 alunos iniciaram o curso. Havia alunos com visão de empreender dentro dessa área, pois muitos relataram ter assistido conteúdo que fala sobre a profissão de fotografar filmar por drones.Iniciei as aulas com a apresentação sobre a tecnologia dos drones, onde os alunos descobriram diversos usos e finalidades para o drone.

Nas aulas seguintes, sempre antes de iniciar as práticas, era aplicado aos alunos testes comportamentais e sócio emocional para que habilidades sejam despertadas por meio de gatilhos, e assim fossem aplicadas tais habilidades no desenvolver de cada aula.

Sobre os Projetos: Turma foi dividida em equipes de 3 a 5 alunos. Todos foram empenhados, onde todo o conteúdo comportamental e sócio emocional fez muita diferença nas tomadas de decisões dos projetos





ROBÓTICA

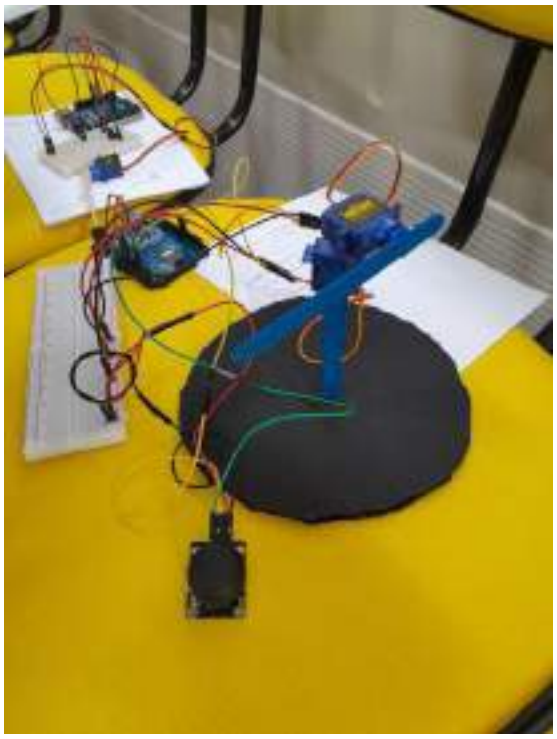
Relatório Avaliativo

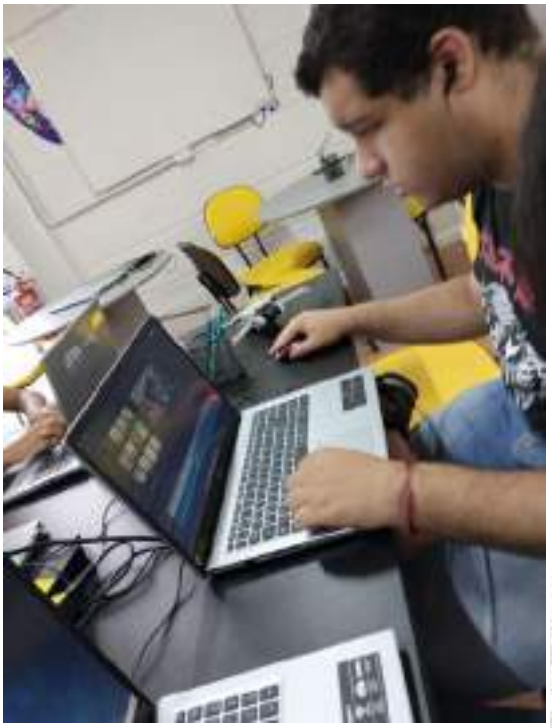
Curso: Drone **Turma:** 10:00h **Tutor:** Henrique Nunes

Iniciamos as aulas do módulo de Games no dia 24/04. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 10 alunos iniciaram o curso. Havia alunos com visão de empreender dentro dessa área, pois muitos relataram ter assistido conteúdo que fala sobre a profissão de fotografar filmar por drones. Iniciei as aulas com a apresentação de vídeo sobre a profissão com drones, onde os alunos foram convidados a uma imersão sobre esta tecnologia.

Nas aulas seguintes, sempre antes de iniciar as práticas, era aplicado aos alunos testes comportamentais e sócio emocional para que habilidades sejam despertadas por meio de gatilhos, e assim fossem aplicadas tais habilidades no desenvolver de cada aula.

Sobre os Projetos: Turma foi .dividida em equipes para a elaboração de seus respectivos projetos. Foram dados todos os recursos disponíveis para que cada aluno em individual ou equipe preparar e criar seus projeto.





ROBÓTICA

Relatório Avaliativo

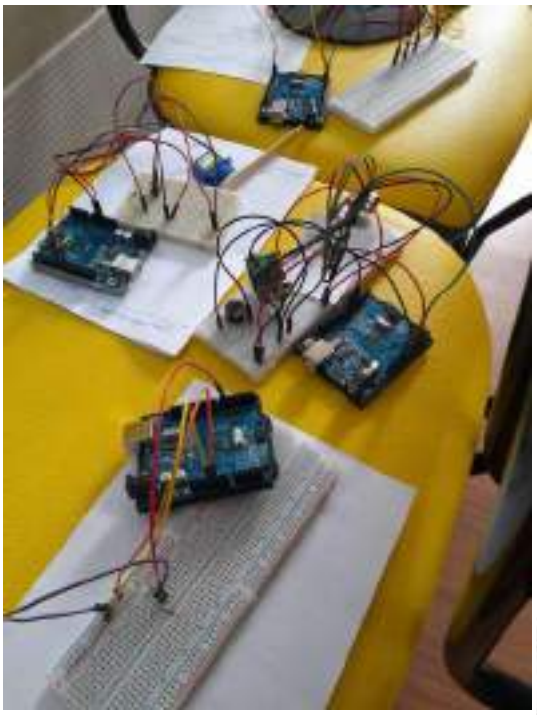
Curso: Drone **Turma:** 13:30h **Tutor:** Henrique Nunes

Iniciamos as aulas do módulo de Games no dia 24/04. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 5 alunos iniciaram o curso. Havia alunos com visão de empreender dentro dessa área, pois muitos relataram ter assistido conteúdo que fala sobre a profissão de fotografar filmar por drones. Iniciei as aulas com a apresentação de vídeo sobre a profissão com drones, onde os alunos foram convidados a uma imersão sobre esta tecnologia.

Nas aulas seguintes, sempre antes de iniciar as práticas, era aplicado aos alunos testes comportamentais e sócio emocional para que habilidades sejam despertadas por meio de gatilhos, e assim fossem aplicadas tais habilidades no desenvolver de cada aula.

Sobre os Projetos: Turma foi .dividida em equipes para a elaboração de seus respectivos projetos. Foram dados todos os recursos disponíveis para que cada aluno em individual ou equipe preparar e criar seus projeto.





PLANILHA DE PRESENÇA: 08:00 - 10:15



Curso: Robótica | 08h00 - 10h15

Planilha de Presença | Henrique Nunes

BESOURO

Rio Prefeitura | Juventude

Carga Horária: 20H | 7 Container Vigário Geral

Quantidade de presentes		1	11	3	9	6	5	7	8	9	10	Dias:	Código da Turma		Grupo de Whatsapp	ClassRoom	
		1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	10	3.E.3.1.1.3.4-001				
Nº	Nome Completo	24/04	25/04	26/04	27/04	28/04	02/05	03/05	04/05	05/05	09/05	Presenças	Faltas	Desistência	Frequência	OBS:	CPF	CONTATO
1	Ana Beatriz de Araujo Reis Medeiros	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	9	1		90%		15329987755	21995170857
2	Anderson dos Santos Marques		✓									1	9		0%		15215340143	21975055446
3	Davi Henry Santos Lovato	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓	8	2		80%		19948548751	21995777859
4	Gabriel Pereira Higino	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	0		100%		22997767721	21995344901
5	Gabriel Victor de Jesus Ribeiro dos Santos	✓	✓		✓	✓				✓		5	5		50%		19918981716	21979995954
6	Heitor dos Santos Marques		✓									1	9		10%		21150056715	21982201463
7	~~Iago Alves Rodrigues~~											0	10	✓	0%	~~uma semana dirbano de passagem~~	17710852160	21995310176
8	José Ribeiro dos Santos Neto	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	9	1		90%		19995857712	21981878846
9	~~Kauã Antunes Gabriela~~											0	10	✓	0%	~~uma faltando dirbano de passagem~~	12345321789	21975321789
10	~~Kelly de Jesus~~											0	10	✓	0%	~~falta ele vende a cabeça dos~~	#N/D	#N/D
11	Luiz Fernando Sousa Barreto			✓	✓				✓		✓	4	6		40%		19214992797	21981356656
12	Maria Vitória PEIXOTO DA SILVA			✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	7	3		70%		19437205700	21995207605
13	~~Mell Oliveira Bonfim~~											0	10	✓	0%		#N/D	#N/D
14	Samuel Barroso Silva		✓		✓			✓		✓		4	6		40%		19954990788	21995793194
15	Ester Vitória Ribeiro dos Santos Muniz	✓	✓		✓			✓	✓	✓		6	4		60%		#N/D	#N/D
16	~~Taynara Vasconcelos~~											0	10	✓	0%		#N/D	#N/D
17	Thalyta Peixoto Martins	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓	7	3		70%		#N/D	#N/D
18	Wallace Alves Daniel	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	0		100%		21994936151	21981354187
19												0	10		0%		#N/D	#N/D

PLANILHA DE PRESENÇA: 10:30 - 12:30



Curso: Robótica | 10h30 - 12h30

Planilha de Presença | Henrique Nunes

BESOURO

Rio Prefeitura | Juventude

Carga Horária: 20H | 7 Container Vigário Geral

Quantidade de presentes		12	12	11	11	10	11	12	10	11	12	Dias:	Código da Turma		Grupo de Whatsapp	ClassRoom	
		1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	10	3.E.3.1.1.3.4-002				
Nº	Nome Completo	24/04	25/04	26/04	27/04	28/04	02/05	03/05	04/05	05/05	09/05	Presenças	Faltas	Desistência	Frequência	OBS:	CPF	CONTATO
1	Alexandro Vinicius Silva dos Anjos Reis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	0		100%		19787719711	21979855821
2	Ana Karolina Carvalho Damasceno	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	0		100%		20372488748	21996742629
3	Caio Gabriel Ribeiro Assis Silva	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	9	1		90%		14029096139	21979962529
4	Carlos Eduardo dos Santos	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	1		90%		09022980771	21980994760
5	Carlos Roberto Melo Moreira Junior	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	9	1		90%		19987553757	21970004543
6	~~Edson Gomes de Silva~~											0	10	✓	0%		~~20686667748~~	~~21979699954~~
7	Gabrielly Aparecida Rodrigues		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	1		90%		#N/D	#N/D
8	Ingrid Costa do Nascimento			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	8	2		80%		#N/D	#N/D
9	Jhonatas Henrique Barbosa	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	9	1		90%		#N/D	#N/D
10	João Pedro da Prova Silva	✓			✓	✓		✓	✓	✓	✓	7	3		70%		21970291790	22981345621
11	Jorge Luiz da Silva Mateu	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	9	1		90%		19921155771	21975765865
12	Joseph Silva	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	0		100%		19923336110	21990098071
13	Juan da SIlva Marques	✓	✓		✓							3	7		30%		17540744193	21974843004
14	~~Kauã Antunes Gabriela~~											0	10	✓	0%	~~uma faltando dirbano de passagem~~	#N/D	#N/D
15	Lorena Nicolas Santos da Silva	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	0		100%		19240403778	21994752373
16	Pedro Henrique Alves da Silva	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓		8	2		80%		13988553704	21990853960
17												0	10		0%			

PLANILHA DE PRESENÇA: 13:30 - 15:30



Curso: Robótica | 13h30 - 15h30

Planilha de Presença | Henrique Nunes

BESOURO

Rio Prefeitura | Juventude

Carga Horária: 20H | 7 Container Vigário Geral

Quantidade de presentes		3	7	8	6	7	7	6	7	8	7	Dias:	Código da Turma		Grupo de Whatsapp	ClassRoom	
		1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	10	3.E.3.1.1.3.4-003				
Nº	Nome Completo	24/04	25/04	26/04	27/04	28/04	02/05	03/05	04/05	05/05	09/05	Presenças	Faltas	Desistência	Frequência	OBS:	CPF	CONTATO
1	Diego dos Anjos Amaral	✓	✓		✓							3	7		30%		19935557707	21974009987
2	Fabiana Barreto Medrado	✓	✓	✓								3	7		0%		#N/D	#N/D
3	Fernando Pereira dos Santos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			8	2		80%		19460329778	21981060527
4	Gabriel Marques Martins	✓		✓	✓			✓				4	6		40%		24849009705	21976020148
5	Gabriele Oliveira Martins	✓										1	9		10%		22633014707	21985372354
6	João Pedro Magalhães dos Santos	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	9	1		90%		19954819730	21972960609
7	Lorena Alves Costa	✓										1	9		10%		19929975735	21975024759
8	Ricardo de Jesus Silva Lourenço	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	0		100%		19921997705	21971312089
9												0	10		0%			

INDÚSTRIA AVANÇADA

Relatório Avaliativo

Curso: Industria Avançada **Turma:** 08:00h **Tutor:** Henrique Nunes

Iniciamos as aulas do módulo de Robótica no dia 10/05. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 16 alunos iniciaram o curso. Havia alunos com visão de empreender e com boas idéias. Nas aulas seguintes, foi passado o filme Piratas do Vale do Silício que conta a trajetória das duas maiores empresas de tecnologia do mundo, Apple e Microsoft. Após o filmes a visão dos alunos mudaram em relação ao assunto.

Sobre os Projetos: Turma foi dividida em equipes de 3 a 5 alunos. Todos foram empenhados, onde todo o conteúdo comportamental e sócio emocional fez muita diferença nas tomadas de decisões dos projetos. As ideias foram variadas, desde visionárias e algumas um pouco mais simples, mas todas bem apresentadas.





INDUSTRIA AVANÇADA

Relatório Avaliativo

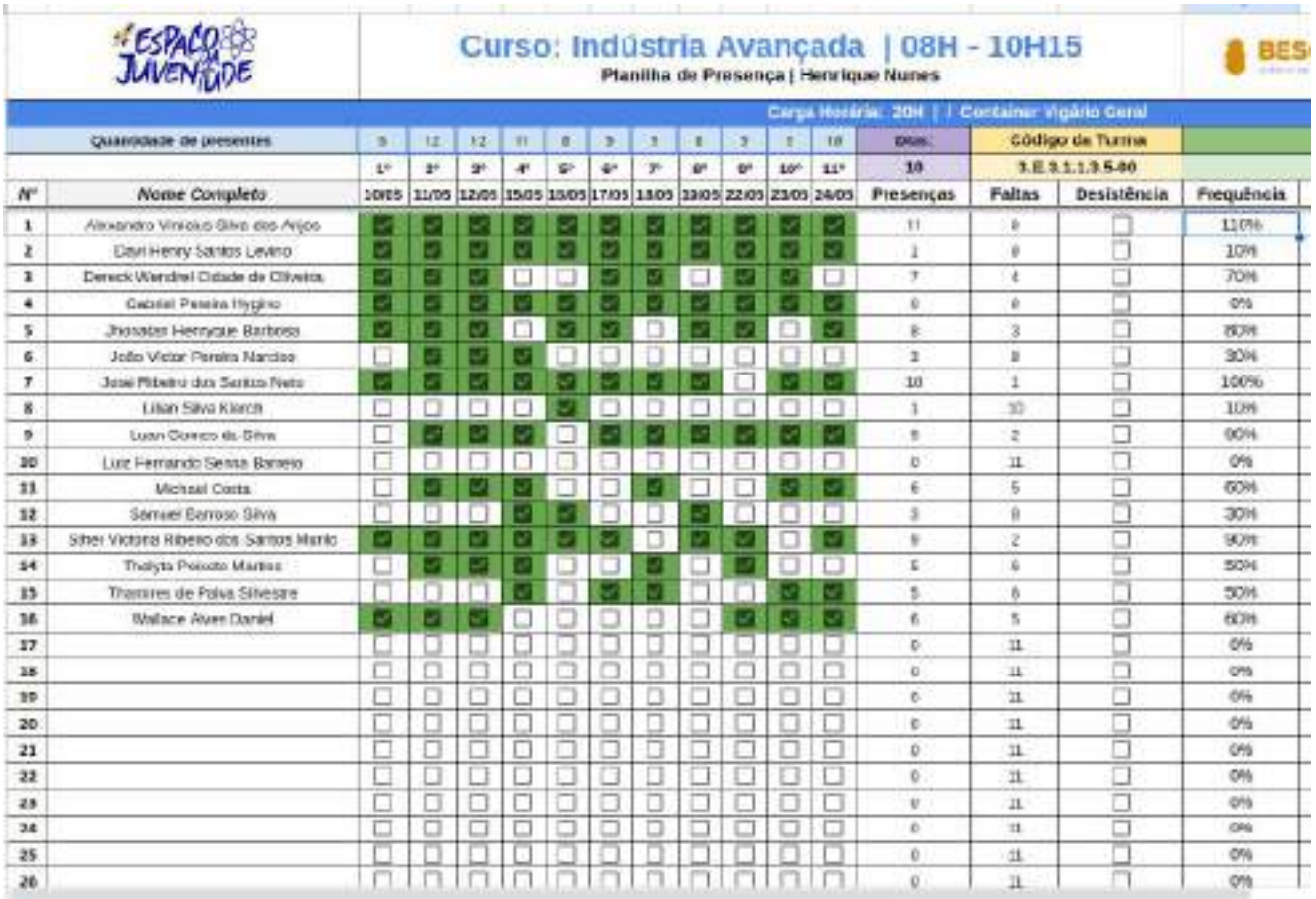
Curso: Industria Avançada **Turma:** 10:00h **Tutor:** Henrique Nunes

Iniciamos as aulas do módulo de Robótica no dia 10/05. A turma estava bem cheia, animada e diversificada, e ao todo 4 alunos iniciaram o curso. Havia alunos com visão de empreender e com boas idéias. Nas aulas seguintes, foi passado o filme Piratas do Vale do Silício que conta a trajetória das duas maiores empresas de tecnologia do mundo, Apple e Microsoft. Após o filmes a visão dos alunos mudaram em relação ao assunto.

Sobre os Projetos: Turma foi dividida em equipes de 3 a 5 alunos. Todos foram empenhados, onde todo o conteúdo comportamental e sócio emocional fez muita diferença nas tomadas de decisões dos projetos. As ideias foram variadas, desde visionárias e algumas um pouco mais simples, mas todas bem apresentadas







Curso: Indústria Avançada | 08H - 10H15

Planilha de Presença | Henrique Nunes

Carga Horária: 20H | | Container Vigário Geral

Quantidade de presentes		9	12	12	11	8	9	7	8	9	8	10	Dias:	Código da Turma		
		1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	10	3.E.3.1.1.3.5-00		
Nº	Nome Completo	10/05	11/05	12/05	15/05	16/05	17/05	18/05	19/05	22/05	23/05	24/05	Presenças	Faltas	Desistência	Frequência
1	Alexandro Vinicius Silva dos Anjos	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	11	9	☐	110%
2	Davi Henry Santos Leviro	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	1	9	☐	10%
3	Derick Wendrel Cidade de Oliveira	☑	☑	☑	☐	☐	☑	☑	☐	☑	☑	☐	7	4	☐	70%
4	Gabriel Pereira Hygino	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	0	9	☐	0%
5	Jhonatas Henrique Barbosa	☑	☑	☑	☐	☑	☑	☐	☑	☑	☐	☑	8	3	☐	80%
6	João Victor Pereira Narciso	☐	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	3	8	☐	30%
7	José Ribeiro dos Santos Neto	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☑	☑	10	1	☐	100%
8	Lilian Silva Klerch	☐	☐	☐	☐	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	1	10	☐	10%
9	Luan Correia da Silva	☐	☑	☑	☑	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑	9	2	☐	90%
10	Luiz Fernando Serra Barreto	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
11	Michael Costa	☐	☑	☑	☑	☐	☐	☑	☐	☐	☑	☑	6	5	☐	60%
12	Samuel Barroso Silva	☐	☐	☐	☑	☑	☐	☐	☑	☐	☐	☐	3	8	☐	30%
13	Sther Victoria Ribeiro dos Santos Manto	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☑	☑	☐	☑	9	2	☐	90%
14	Thalyta Peixoto Martins	☐	☑	☑	☑	☐	☐	☑	☐	☑	☐	☐	5	6	☐	50%
15	Thamires de Paiva Silvestre	☐	☐	☐	☑	☐	☑	☑	☐	☐	☑	☑	5	6	☐	50%
16	Wallace Alves Daniel	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☑	6	5	☐	60%
17		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
18		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
19		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
20		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
21		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
22		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
23		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
24		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
25		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
26		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%



Curso: Indústria Avançada | 10H30 - 12H30

Planilha de Presença | Henrique Nunes

Carga Horária: 20H | | Container Vigário Geral

Quantidade de presentes		8	5	3	3	3	5	2	2	4	0	2	Dias:	Código da Turma		
		1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	10	3.E.3.1.1.3.5-00		
Nº	Nome Completo	10/05	11/05	12/05	15/05	16/05	17/05	18/05	19/05	22/05	23/05	24/05	Presenças	Faltas	Desistência	Frequência
1	Ana Kaloeira Carvalho Damasceno	☑	☑	☑	☐	☐	☑	☑	☐	☑	☑	☐	7	4	☐	70%
2	Carlos Eduardo dos Santos	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	9	☐	0%
3	Carlos Roberto Melo Moraes	☐	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	1	10	☐	10%
4	Gabriely Aparecida Pinheiro Rodrigues	☑	☑	☑	☐	☐	☑	☐	☐	☐	☐	☐	4	7	☐	40%
5	Ingrid Costa do Nascimento	☑	☑	☐	☑	☑	☑	☐	☑	☑		☑	8	2	☐	80%
6	Isabella Lira	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
7	Ítalo Laurindo de Oliveira	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	1	10	☐	10%
8	João Pedro da Rosa Silva	☑	☐	☐	☑	☑	☑	☐	☑	☑	☐	☑	7	4	☐	70%
9	Joseph Silva	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☑	☑	☐	9	2	☐	90%
10	Luana Santos da Cunha	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	1	10	☐	10%
11		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
12		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
13		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
14		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
15		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
16		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
17		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
18		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
19		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
20		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
21		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
22		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
23		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
24		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
25		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%
26		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0	11	☐	0%

BESOURO

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO FINANCEIRA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 30 DE JUNHO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses					**TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 10/2022**	
					INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO:14/08/23**
BANCO SANTANDER	AGÊNCIA 1318	CONTA CORRENTE	13002240-1	RECEITA DO PERÍODO DA PRESTAÇÃO DE CONTAS:		R$ 1.312.757,55

	NATUREZA DA DESPESA	DATA DA DESPESA	Nº DO DOC	TIPO DO DOC	NOME DO BENEFICIÁRIO, FORNECEDOR OU PRESTADOR DE SERVIÇO	Nº DO DOC NO EXTRATO BANCÁRIO	VALORES EM R$
1.1	**PESSOAL**						
1.1.1	Coordenador pedagógico	03/07/2023	jun/23	FOLHA	ALEXANDER LADEIRA MARTINS	000000	R$ 1.596,86
1.1.1	Coordenador pedagógico	03/07/2023	jun/23	FOLHA	LUANA MARTINS FERREIRA_PENSÃO ALIMENTÍCIA	513321	R$ 448,45
1.1.3	Tutores	03/07/2023	jun/23	FOLHA	CHYNTIA NOVAES MACHADO COELHO	000000	R$ 1.347,82
1.1.2	Assessor Pedagógico	03/07/2023	jun/23	FOLHA	TATIANE CAVOTI PEREIRA DE SOUSA	000000	R$ 1.656,98
1.1.3	Tutores	03/07/2023	jun/23	FOLHA	KAUANN DE OLIVEIRA DIAS	000000	R$ 1.347,82
1.1.1	Coordenador pedagógico	03/07/2023	jun/23	FOLHA	JOÃO VITOR DE OLIVEIRA FELIX	000000	R$ 2.191,84
1.1.1	Coordenador pedagógico	03/07/2023	jun/23	FOLHA	DEBORA BARRETO DA SILVA	000000	R$ 2.049,82
1.1.2	Assessor Pedagógico	03/07/2023	jun/23	FOLHA	MARCOS VINICIUS ABREU ROSA	000000	R$ 1.656,98
1.1.2	Assessor Pedagógico	03/07/2023	jun/23	FOLHA	GABRIEL LINHARES DE SOUZA	000000	R$ 1.776,10
1.1.3	Tutores	03/07/2023	jun/23	FOLHA	YURI RABELO MAIA	000000	R$ 1.256,94
1.1.3	Tutores	03/07/2023	jun/23	FOLHA	LUIZ HENRIQUE ALBUQUERQUE NUNES	000000	R$ 1.656,98
1.1.3	Tutores	03/07/2023	jun/23	FOLHA	PEDRO THEODORO VIEIRA DA SILVA	000000	R$ 1.347,82
1.1.1	Coordenador pedagógico	03/07/2023	jun/23	FOLHA	RAQUEL PINTO RESENDE	000000	R$ 2.191,84
1.1.3	Tutores	03/07/2023	jun/23	FOLHA	MARCO ANTONIO DE OLIVEIRA COSTA	000000	R$ 1.256,94
1.1.3	Tutores	03/07/2023	jun/23	FOLHA	MAURICIO DE CASTRO BISPO JUNIOR	000000	R$ 1.256,94
1.1.2	Assessor Pedagógico	03/07/2023	jun/23	FOLHA	CRISTIANE BARBOSA CARLOS	000000	R$ 1.776,10
1.1.3	Tutores	03/07/2023	jun/23	FOLHA	LARYSSA RODRIGUES HONORATO	000000	R$ 1.256,94
1.1.3	Tutores	04/07/2023	jun/23	FOLHA	LUCAS DA SILVA ALVES	000000	R$ 206,38
1.1.3	Tutores	04/07/2023	jun/23	FOLHA	LUCAS QUEIROZ DE	000000	R$ 206,38
1.1.3	Tutores	04/07/2023	jun/23	FOLHA	MARIO FRAGA	000000	R$ 206,38
1.1.3	Tutores	04/07/2023	jun/23	FOLHA	DIOGO MONTECHIARI BARBOSA CAMPOS	000000	R$ 851,39
1.2.1	INSS	20/07/2023	jun/23	DARF	INSS	07.16.23181.6336501-9	R$ 11.152,03
1.2.2	FGTS	07/07/2023	jun/23	GRF	FGTS	000000	R$ 2.590,05
1.2.3	PIS	25/07/2023	jun/23	DARF	PIS	000000	R$ 323,72
1.2.4	IRRF	20/07/2023	jun/23	DARF	IRRF	07.16.23181.6336501-9	R$ 0,00
1.3.2	RECISÃO	09/06/2023	jun/23	FOLHA	RECISÃO	000000	R$ 208,35
1.4.1	Vale Transporte	28/06/2023	74117741	RECIBO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	DÉBITO	R$ 4.269,60
1.4.2	Vale Alimentação	28/06/2023	44104547	ALELO	VA - FUNCIONÁRIOS	DÉBITO	R$ 5.400,00
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 51.487,45**

2.1	**OPERACIONAL**						
2.1.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	13/06/2023	1920	NOTA FISCAL	PLUS MASTER COMERCIAL E SERVICOS LTDA	PIX ENVIADO	R$ 6.898,90
2.1.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	16/06/2023	16403	NOTA FISCAL	SOUZA E LOMBA INDUSTRIA E SERVICOS DE PLACAS METALICAS LTDA	PIX ENVIADO	R$ 650,00
2.1.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	19/06/2023	328785	NOTA FISCAL	SCHUMANN MOVEIS E ELETRODOMESTICOS LTDA	PIX ENVIADO	R$ 5.825,59
2.1.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	19/06/2023	7152	NOTA FISCAL	GHB EQUIPAMENTOS LTDA	PIX ENVIADO	R$ 3.469,99
2.1.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	20/06/2023	328781	NOTA FISCAL	SCHUMANN MOVEIS E ELETRODOMESTICOS LTDA	PIX ENVIADO	R$ 1.984,66
2.1.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	28/06/2023	16414	NOTA FISCAL	SOUZA E LOMBA INDUSTRIA E SERVICOS DE PLACAS METALICAS LTDA	PIX ENVIADO	R$ 690,00
2.1.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	28/06/2023	1349	NOTA FISCAL	GRAPHICSIGN COMUNICACAO VISUAL LTDA	PIX ENVIADO	R$ 1.340,00
2.1.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	29/06/2023	8	NOTA FISCAL	SERGIO ANTONIO FREIMAN 07833918709	PIX ENVIADO	R$ 15.000,00
2.1.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	30/06/2023	735	NOTA FISCAL	JOÃO L. MENESES COMERCIO DE ELETRONICOS LTDA	PIX ENVIADO	R$ 3.116,00
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 38.975,14**
3.1	**DIVERSOS**						
3.1.1	Custeio operacional	09/06/2023	000000	BOLETO	FNT TELECOMUNICAÇÕES E ACESSO A REDES DE INTERNET LTDA	000000	R$ 299,00
3.1.1	Custeio operacional	12/06/2023	000000	BOLETO	DNET BRASIL LTDA	000000	R$ 129,99
3.1.1	Custeio operacional	15/06/2023	537	NOTA FISCAL	CAIO ALEXANDRE A DE SOUZA EVENTOS	PIX ENVIADO	R$ 2.000,00
3.1.1	Custeio operacional	15/06/2023	125	NOTA FISCAL	LEANDRO PINTO DE MOURA 14193891739	PIX ENVIADO	R$ 1.500,00
3.1.1	Custeio operacional	15/06/2023	6938098	NOTA FISCAL	ANDRELINA DAS NEVES BARROS	PIX ENVIADO	R$ 168,00
3.1.1	Custeio operacional	16/06/2023	2535	NOTA FISCAL	O M GASES E FESTAS EIRELI	PIX ENVIADO	R$ 1.300,00
3.1.1	Custeio operacional	19/06/2023	000000	BOLETO	ALL CONECTA INTERNET LTDA	000000	R$ 339,00
3.1.1	Custeio operacional	19/06/2023	13155	NOTA FISCAL	ZADANNA INDUSTRIA COMERCIO ROUPAS LTDA.	PIX ENVIADO	R$ 4.341,60
3.1.1	Custeio operacional	20/06/2023	000000	BOLETO	NEXTHOP INFORMATICA LTDA	000000	R$ 119,90
3.1.1	Custeio operacional	26/06/2023	1352	NOTA FISCAL	GRAPHICSIGN COMUNICACAO VISUAL LTDA	PIX ENVIADO	R$ 520,00
3.1.1	Custeio operacional	28/06/2023	1177	NOTA FISCAL	A PAIXAO JUSTINO SERVICOS GRAFICOS	PIX ENVIADO	R$ 300,00
3.1.1	Custeio operacional	03/07/2023	422	NF	SM RIBAS COMÉRCIO E SERVIÇOS DE INFORMÁTICA	PIX ENVIADO	R$ 14.920,00
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 25.937,49**
4.1	**CUSTO INDIRETO**						
						TOTAL GERAL	**R$ 116.400,08**

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005

Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Dados: 2023.09.11 10:53:48 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

Porto Alegre/RS, 11 de setembro de 2023.

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049

Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Dados: 2023.09.11 10:34:00 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

BESOURO

RELATÓRIO DE DEMONSTRATIVO DA DESPESA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 30 DE JUNHO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses					**TERMO DE COLABORAÇÃO: 10/22**	
					INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO: 14/8/23**
BANCO SANTANDER		**AGÊNCIA**	**1318**	**CONTA CORRENTE**	**13002240-1**	
(A) NATUREZA DA DESPESA		**(B) VALOR**	**(C) SALDO DO PERIODO ANTERIOR**	**(D) VALOR RECEBIDO NO PERIODO**	**(E) VALOR UTILIZADO NO PERIODO**	**(F) SALDO PARA O PERIODO SEGUINTE**
1) - ITEM DA DESPESA						
1.1	**Pessoal**	**590.940,00**	**27.579,91**	**0,00**	**27.543,70**	**-55.123,61**
1.1.1	Coordenador pedagógico	193.536,00	8.963,96	0,00	8.478,81	-17.442,77
1.1.2	Assessor Pedagógico	157.332,00	6.842,61	0,00	6.866,16	-13.708,77
1.1.3	Tutores	240.072,00	11.773,34	0,00	12.198,73	-23.972,07
1.2	ENCARGOS	**223.375,33**	**13.757,41**	**0,00**	**14.065,80**	**-27.823,21**
1.2.1	INSS	170.190,73	10.866,52	0,00	11.152,03	-22.018,55
1.2.2	FGTS	47.275,20	2.536,13	0,00	2.590,05	-5.126,18
1.2.3	PIS	5.909,40	317,01	0,00	323,72	-640,73
1.2.4	IRRF	0,00	37,75	0,00	0,00	-37,75
1.3	PROVISIONAMENTO	**187.741,63**	**0,00**	**0,00**	**208,35**	**-208,35**
1.3.1	Férias	65.653,43	0,00	0,00	0,00	0,00
1.3.2	Rescisão	23.637,60	0,00	0,00	208,35	-208,35
1.3.3	Aviso Prévio	49.225,30	0,00	0,00	0,00	0,00
1.3.4	13º salário	49.225,30	0,00	0,00	0,00	0,00
1.4	BENEFICIOS	**148.579,20**	**7.345,80**	**0,00**	**9.669,60**	**-17.015,40**
1.4.1	Vale Transporte	59.875,20	3.061,80	0,00	4.269,60	-7.331,40
1.4.2	Vale Alimentação	88.704,00	4.284,00	0,00	5.400,00	-9.684,00
2) - ITEM DA DESPESA						
2.1	**Operacional**	**2.990.770,37**	**22.262,50**	**0,00**	**38.975,14**	**-61.237,64**
2.1.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	2.644.774,37	22.262,50	0,00	38.975,14	-61.237,64
2.1.2	Serviços Gráficos	345.996,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.1	Apostilas	283.500,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.2	Certificados	23.184,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.3	Fichas de inscrição	39.312,00	0,00	0,00	0,00	0,00

3) - ITEM DA DESPESA						
3.1	**Diversos**	**211.200,00**	**35.789,80**	**0,00**	**25.937,49**	**-61.727,29**
3.1.1	Custeio Operacional	211.200,00	35.789,80	0,00	25.937,49	-61.727,29
4) - ITEM DA DESPESA						
4.1	Custos indiretos	174.104,26	2.400,00	0,00	0,00	-2.400,00
TOTAL (= 1+ 2+ 3 + 4)		**4.526.710,79**	**109.135,42**	**0,00**	**116.400,08**	**-225.535,50**

Porto Alegre/RS, 11 de setembro de 2023.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005

Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Dados: 2023.09.11 10:54:55 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049

Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Dados: 2023.09.11 10:35:27 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 010/2022

RELATÓRIO PARCIAL DE EXECUÇÃO FÍSICA DO OBJETO

JUNHO DE 2023

Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa

SUMÁRIO

IDENTIFICAÇÃO	3
INTRODUÇÃO	4
OBJETO	5
PÚBLICO ATENDIDO	5
OBJETIVOS	5
DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS	6
DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS	7
DIFICULDADES ENFRENTADAS	8
ATIVIDADES COMPLEMENTARES	8
DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO	8
CONSIDERAÇÕES FINAIS	9

IDENTIFICAÇÃO

Termo de Colaboração: 010/2022

Concedente: Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV-RIO

Objeto da Parceria: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses, bem como a promoção de todas as atividades constantes no Plano de Trabalho (Anexo I) e da Planilha de Custos (Anexo II).

Vigência: 15/08/2022 à 14/08/2023

Valor de repasse: R$ 4.526.710,79 (quatro milhões, quinhentos e vinte seis mil, setecentos e dez mil reais e setenta e nove centavos).

Identificação do Proponente:

Nome da Instituição: Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa CNPJ: 07.105.443/0001-96

Endereço Instituição:

Rua Barão do Triunfo, 419, Sala 602 – Menino Deus - Porto Alegre- RS - CEP 90130-101

Telefones: 21 96786-5815

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.com

Site: https://www.agenciabesouro.com.br/

Responsável pela Instituição Proponente Diretor presidente: Vinícius Mendes Lima

CPF: 008.451.180-05

Endereço: Rua Adriano Pereira da Silva, 290 casa 04 Porto Alegre-RS - CEP: 91740-612 Telefones: 51.9 8136-8742

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.comRepresentante

Representante Legal: Fernanda Carvalho Braga De Sousa

CPF: 155.537.157-41

E-mail: besouro.rj@agenciabesouro.com.br

INTRODUÇÃO

Parceria firmada entre o Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa e a Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV -Rio, por meio do Termo de Colaboração nº 010/2022, promove a inclusão profissional e emancipação de jovens cariocas de 15 a 29 anos, a partir de cursos, oficinas e atividades de capacitação e qualificação profissional voltados a temáticas da tecnologia e indústria 4.0.

O termo indústria 4.0 foi adotado para explicar o surgimento de novas tecnologias no século XXI. A inovação e tecnologia estão muito presentes no novo modelo de indústria que se instaura, causando impacto em diversos setores da economia. O objetivo da implementação da indústria 4.0 é a obtenção de lucro e aumento da competitividade da empresa no mercado de trabalho. Sendo assim, a indústria 4.0 também pode ser conhecida como a quarta revolução industrial.

A parceria deu-se mediante publicação de Edital para ampla concorrência de parceiros, sendo o Instituto Besouro a instituição que teve maior desempenho em relação aos requisitos do edital.

OBJETO

Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses.

PÚBLICO ATENDIDO

A execução do objeto alcançará, de forma direta, jovens cariocas de 15 a 29 anos, preferencialmente em situação de vulnerabilidade social, moradores do território da cidade do Rio de Janeiro. De maneira indireta, a comunidade do entorno das unidades dos Espaços da Juventude serão beneficiadas e a prototipagem de soluções para problemas comunitários poderá ser analisada e implementada de acordo com as práticas de metodologias ativas.

OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Oferecer um Programa Educacional voltado para a capacitação de jovens baseado na temática da indústria 4.0 através dos Espaços da Juventude com vista a ampliar o acesso dos jovens cariocas aos serviços e ações públicas que os apoiem nas suas trajetórias de inclusão, autonomia e participação.

Objetivos Específicos

a) Valorizar a autonomia e protagonismo do jovem;
b) Ofertar formação profissional de tutores voluntários ou profissionais envolvidos em atividades da Secretaria Especial da Juventude Carioca para atuar nos Espaços da Juventude;
c) Criar um Programa Educacional voltado para cursos na área de tecnologia e indústria 4.0;
d) Contribuir para a qualificação e a inserção profissional dos jovens atendidos;
e) Expandir o alcance territorial dos equipamentos da JUV-RIO em áreas de pouca oferta educacional para o público-alvo.

DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS

Meta 1:

1.1 Capacitação de Tutores: Não realizado.

1.2 Capacitação de Jovens: 433

1.2.1 Unidade Estácio: 145

1.2.2 Unidade Cidade Deus: 156

1.2.3 Unidade Vigário Geral: 132

Meta 2:

1 Unidade entregue, totalizando 4.

DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS

O mês foi iniciado com a finalização da montagem da unidade de Vargem Pequena, sendo todos os itens inerentes à inauguração preparados para execução. O Espaço de Vargem Pequena foi inaugurado no dia 17 de junho e logo iniciou sua operação com curso de Design de Games.

Passada a inauguração, as equipes do Instituto Besouro e JuvRio novamente se reuniram para avaliar os resultados e definir como próximo local de implantação: Madureira.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Estácio

As turmas de DJ da manhã iniciaram com a presença do DJ BR da Tijuca que mostrou a atuação de um ótimo profissional nas noites cariocas. As turmas da tarde tiveram a presença do DJ Xaropinho que além do som e habilidade com a mesa controladora, mostrou como fazer uma boa playlist, pois os alunos dos dois turnos vieram em peso e adoraram a presença dos DJs celebridades. Na aula inaugural de Design de Games, as turmas do turno da tarde receberam os jovens internos da Central Carioca e o Secretário Salvino Oliveira para compor a equipe de competidores para o torneio de futebol FIFA.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Cidade de Deus

Iniciamos o mês de junho com mais um novo ciclo do espaço CDD e com dois cursos, Prática de DJ e Jogos digitais, e com o novo cronograma dos cursos dos espaços passarão a iniciar no primeiro dia útil e finalizar no último dia útil de cada mês.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Vigário Geral

No dia 01 de Junho de 2023 (aula de DJ) o Espaço da Juventude - Vigário Geral iniciou mais um ciclo de cursos, com um novo cronograma instaurado pela JUVRio. No dia 02 de Junho (aula de Games), o Espaço da Juventude iniciou o curso de Games.

No dia 30 de Junho o Espaço da Juventude realizou o encerramento de mais dois cursos do novo cronograma. Tivemos como convidados o Gestor, Coordenador Pedagógico e Maker Alexander Martins, o chefe de gabinete da JUVRio Fernando Marray e toda equipe de comunicação da secretaria para prestigiar e fazer registros de mídias do evento. Por ser mês de São João, o espaço realizou um café da manhã temático com algumas comidas típicas de festa junina.

Tivemos ótimas apresentações de projetos realizados pelos alunos tanto de Games quanto de DJ, e após a apresentação dos projetos seguimos com a cerimônia de entrega dos certificados. Neste mesmo dia a equipe do espaço entrou em contato com os alunos dos próximos cursos: Robótica e Impressão 3D, enviando mensagens de confirmação para as próximas aulas.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Vargem Pequena

No dia 19/06 nosso primeiro dia de aula caiu em uma segunda-feira, iniciamos as aulas recitando as regras de boa convivência no espaço junto ao planejamento que ocorre durante o curso.

DIFICULDADES ENFRENTADAS

Não atingimento de metas total prevista no plano de trabalho já que os espaços não foram inaugurados no primeiro mês, por dependência de agentes externos para que o espaço possa funcionar, embora todos os espaços não estejam implantados, nos que já estão a meta para cada um de atendimento está sendo batida com mais de 80% de jovens participantes.

Vigário Geral:

Não houve dificuldades nesta unidade.

Estácio:

Não houve dificuldades nesta unidade.

Cidade de Deus:

Não houve dificuldades nesta unidade.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

No Sábado, dia 24, fomos para o evento Games Jam Plus que aconteceu na Nave do Conhecimento que fica no Parque Madureira. Lá encontramos os outros alunos e tutores dos equipamentos Espaços da Juventude que também estavam apreciando as atividades gamer. Esse momento serviu para conectar os nossos conhecimentos e como extensão do aprendizado que oferecemos no contêiner.

O evento Mulheres Empreendedoras realizado na unidade Estácio vem para abraçar a grande quantidade de alunas guerreiras que passam aqui no espaço, mas também para conectar o projeto coordenado pela Cintia Santos. Nesse evento tivemos a presença do Secretário Salvino Oliveira e sua equipe, a equipe de comunicação que sempre está presente, A Cintia Santos Coordenadora do Empreendedoras do Amanhã, ex alunas e muitas mulheres empreendedoras que passaram pela praça o ficamos para dar seu depoimento.

Na semana do dia 19, a unidade CDD ganhou 30 convites para 3 eventos, 10 convites para cada evento. O primeiro evento foi a Mostra MC Metaverso Brasil, no Centro das Artes da Maré, nos dias 22 e 23, levamos 20 alunos, 10 em

cada dia. Os alunos tiveram momentos bem legais, assistiram as mostras de filmes pelo óculos de realidade virtual, apresentação cultural dos “Oz Crias”.

DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO

A unidade Estácio nesta segunda semana do mês iniciamos as Exposições e oficinas de Drone e Robótica em eventos que estavam acontecendo ao redor do Espaço da Juventude do Estácio. Fomos todos juntos revezando para comparecer nos eventos e aproveitar para divulgar os cursos de Robótica e Impressão 3D.

No dia 07 realizou-se um evento que estimulou toda praça do Estácio a pensar em saúde. Tivemos a presença da Secretaria de Assistência Social, Secretaria de Saúde e o Secretário Salvino Oliveira na Ação Social de incentivo aos jovens cidadãos do Estácio. Neste dia tivemos vários serviços como: Aferimento de Pressão, Vacinação da bivalência da COVID 19, 2º Via do RG, distribuição de Preservativo e Cadastro no CadÚnico.

No dia 13 estivemos no evento de apresentação da secretaria com o Pacto da Juventude na praça Carmela Dutra da Barreira do Vasco. No dia 15 estávamos na quadra da Estácio de Sá no evento “1º CAS em Movimento” que contou com vários serviços da secretaria de trabalho e renda e divulgamos nos cursos lá. Tivemos também no dia 16 no evento na Cinelândia, pois levamos nossos equipamentos de robótica para apresentar aos jovens que passavam próximo da praça.

A equipe do Espaço da CDD esteve no INPAR (Instituto Presbiteriano Álvaro Reis) que fica localizado na Rua Edgard Werneck, realizamos nossa 1ª oficina de Drone em junho e com entregas de certificados. Foram 29 jovens presentes, tiveram um ótimo desenvolvimento na prática e conheceram um pouco da história do drone.

E além da oficina do dia 15, tivemos mais 2 dias seguidos de oficinas de drone, dia 16 a equipe do Espaço da CDD esteve na ASVI (Associação Semente da Vida) que fica localizada na Tv. Mesopotâmia, 32 na Cidade de Deus, e apesar de amanhecermos com problemas logísticos na comunidade, foram 13 jovens presentes. E no dia 17, no horário da manhã, tivemos um sábado de oficina de drone no espaço da CDD, tivemos 10 jovens presentes

Nos dias 22 e 24, tivemos mais duas oficinas de Drone. No dia 22 a equipe do Espaço da CDD esteve na Escola Municipal Alphonsus de Guimaraens, localizada na Rua Edgard Werneck, às 19h realizamos a 4ª oficina de drone no mês de junho, para 22 jovens. E no dia 24, no "Sábadou com oficinas" o dia inteiro com oficinas de Drone, Games, DJ e IA (Inteligência Artificial), que foi realizado em todos os espaços.

Na quarta-feira dia 22/06 na parte da noite a equipe da unidade Vargem Pequena fez uma ação de divulgação do Espaço da Juventude em conjunto com os dois integrantes do Pacto Pela Juventude, Clayton e Vinycius, à Escola Municipal Embaixador Ítalo Zappa na comunidade do César Maia - obtendo um resultado de satisfação perante aos ouvintes .

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para elaboração deste Relatório o Instituto Besouro, baseou-se nos parâmetros trazidos pelo Marco Regulatório das Organizações da Sociedade Civil (Lei 13.019/2014, regulamentado pelo Decreto Municipal 42.696/2016 e Resolução CGM Nº 1285 de 23 de fevereiro de 2017), que Consolida as normas de Parcerias Voluntárias no âmbito da Administração Pública Municipal e Institui o Roteiro Orientador para a prestação de contas de recursos concedidos pelo Município do Rio de Janeiro através de Parcerias Voluntárias, foi desenvolvida com base nos pilares de valorização da autonomia das OSC, transparência na aplicação de recursos públicos e eficiência das políticas públicas.

Com o MROSC, o modelo passou a ser prioritário para o controle de resultados. É o que se extrai do art. 2º, inciso XIV, do MROSC, que considera a prestação de contas "o procedimento em que se analisa e se avalia a execução da parceria, pelo qual seja possível verificar o cumprimento do objeto da parceria e o alcance das metas e dos resultados previstos". Não se trata, pois, de mecanismo que tem por finalidade precípua o controle de despesas, mas sim a verificação dos resultados realmente alcançados pela parceria.

A elaboração deste relatório também pode ser considerada como a realização do monitoramento e avaliação do projeto, o que permite detectar

falhas na implementação e possíveis ameaças à qualidade dos resultados a tempo de reagir oportunamente, bem como reúne informações a respeito da parceria para posterior avaliação.

O monitoramento pressupõe a ideia de continuidade, ou seja, é uma verificação do andamento da parceria ao mesmo tempo em que ela é executada. Desse modo, fica evidente o aspecto saneador de tais atividades de acompanhamento, e é crucial que a Convenente tenha as seguintes atitudes e preocupações:

- compreender claramente a delimitação e a sequência de objetivos, metas e resultados esperados da parceria;
- estabelecer processo de monitoramento por meio de diálogo e aprendizado constante;
- saber avaliar a relevância do contexto e compreender eventuais problemas sinalizados pela equipe ou identificados em suas atividades de acompanhamento, buscando soluções corretivas que beneficiem a execução do objeto;
- ter capacidade de contribuir para melhoria ou correção de possíveis dificuldades ou desvios na execução das parcerias.

gov.br Documento assinado digitalmente
ALEXANDER LADEIRA MARTINS
Data: 11/07/2023 18:31:39-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Coordenador do projeto

Vinícius Mendes Lima
Diretor presidente

ANEXOS

ANEXO 1 – RELATÓRIO AVALIATIVO, FREQUÊNCIA E RELATÓRIO FOTOGRÁFICO_Indústria Avançada.docx (1).pdf

Projeto 1:

Alunos: Aysha & Victor Hugo

Nome do jogo: Lobso

Você é Lobso e está atrás da gema roubada de sua mãe no fundo do mar, você deve coletar algas para derrotar o ladrão. Gênero: Aventura.



Projeto 2:

AlunoGabriel:

Nome do jogo: Zombie Survival

Você é um sobrevivente da apocalipse zumbi, precisa matar o máximo de zumbis para sobreviver, Gênero: Ação e sobrevivência.



Projeto 3:

Alunos: Matheus e Marlon:

Nome do jogo: Miner Quest

Você é um garimpeiro ilegal e precisa invadir a mina para resgatar o seu minério. Gênero: Ação e sobrevivência.



Projeto 4:

Alunos:Jeniffer, Nicollas e Beatriz

Nome do jogo: Rafzoom

Você teve seu filho sequestrado e precisa reencontrá-lo. Gênero: Ação e aventura.



MATRIZ: Rua Backo do Santo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 1101 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP: 01311-921.
FILIAL NORDESTE: Av. Coronel Manoel J. Quadra. 32 Lote 36, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luís | MA - CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida 10 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO - CEP 77021-626

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

IMPRESSÃO 3D

Curso: Impressão 3D Turma: 15:45 horas Tutor: Yuri Maia

Turma iniciada no dia 21/03/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, explicar para eles o que é a impressão 3D, passando um pouco da teoria e absorvendo o que cada aluno conhece e pretende usar a impressão 3D.

No segundo dia já lhes foi apresentado a ferramenta que seria trabalhada, TinkerCad, o objetivo era básico mas funcional, criar um chaveiro com sua letra inicial de seu nome, projeto tal seria Imprimido pelos próprios alunos no futuro.

No quarto dia, foi lhes apresentado a impressora, e ensinado a como manusear a mesma, calibrar e colocar um objeto para impressão, junto disso foi feito uma pequena brincadeira com a turma, onde cada aluno tentava terminar toda as tarefas de pré-impressão em menos de 10 minutos, foi um sucesso e animou muito a turma.

Na segunda semana, já ingressamos no tópico de projeto final, onde os alunos tinham que pegar referências e inspirações e conseguir criar um projeto final para ser impresso e usado com o tema de Ajuda no Dia-a-Dia.



Curso: Impressão 3D Turma: 18 horas Tutor: Yuri Maia

Turma iniciada no dia 21/03/23, o procedimento foi muito parecido com o da turma de 15:45, foi feito assim de acordo com o tutor Henrique para que caso qualquer aluno, por qualquer motivo, não pudesse vir em seu horário, estaria livre de vir em outro e não ficar "perdido".

SócioEmocional durante o curso

Muitos alunos nunca tiveram contato com as ferramentas usadas, durante o curso, muitos se descobriram e deixaram a imaginação fluir, muitos gostaram do curso e vinham de muito longe para fazer o mesmo, desenvolveram o trabalho em equipe e a criatividade e foram "forçados" a pensarem fora da caixa para fazer suas criações, como um todo os alunos gostaram do curso e creio que vão voltar na segunda edição.

Projetos produzidos durante o curso e projetos finais:

Cada aluno ou grupo durante o curso tiveram a liberdade de criar os seus projetos, limitados apenas ao tempo de impressão, durante o curso deu o limite de 20 minutos para os chaveiros, 1 hora para os demais projetos que surgiram (dia das mães, páscoa e tema livre) e 3 horas para o projeto final.







Equipe 01: Jeyce dos santos e Pedro Fonseca.

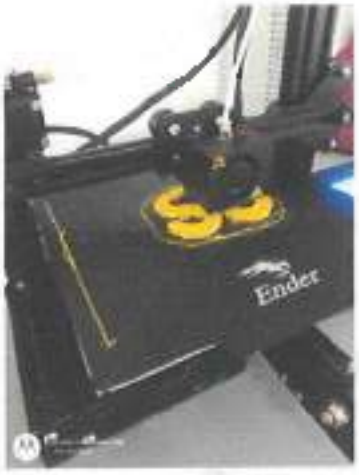
Bag Holder - Facilitar o dia-a-dia de quem possui dificuldades ou tem grande necessidade de segurar bolsas no seu dia.

Equipe 02: Daniel e Vinicius.

Separador de ovo - facilitar o dia-a-dia de quem utiliza a clara separada da gema dos ovos.

Equipe 03: Pedro e Mariana.

Apoiador de mesa - Um apoiador de mesa onde você coleca sua bolsa e não precisa ficar a segurando em alguns locais.



Equipe 04: João e Stefanny.

Placa decorativa - Uma placa decorativa escrito: Cantinho de chá

Equipe 05: Allan e Carolina.

Kit de café - Um kit para organizar o dia-a-dia dos aficionados em café, deixando tudo em seu lugar para fazer aquele café delicioso.

Equipe 06: Matheus.

Adaptador de talher - Ajudar os deficientes que possuem dificuldades em segurar qualquer tipo de talher.

Atividade feita com os alunos

Preparativos pré-impressão

Os alunos aprenderam todos os preparativos pré-impressão como:

1. troca de filamento
2. alinhamento da mesa
3. higienização das partes
4. utilizar o painel digital da impressora

TROCA DE FILAMENTO



HIGIENIZAÇÃO DAS PARTES



ALINHAMENTO DA MESA



UTILIZAR O PAINEL LCD



MATRIZ: Rua Barão do Amazonas, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-102
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 37 Lote 36, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luís | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chicliana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1252
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 60 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-070

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

OPERADOR DE DRONE

Curso: Operador de drone **Turma:** 13:30 **horas Tutor:** Yuri Maia

Turma iniciada no dia 05/04/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, contar um pouco da história dos drones, como eles chegaram no que é hoje, explicar regras a serem seguidas de acordo com o drone a ser usado e sua finalidade.

No segundo dia foi apresentada a ferramenta Canva com o intuito deles criarem capas para seus futuros curta-metragens.

No terceiro dia foi apresentada a ferramenta Capcut, a mesma será usada para a edição de vídeo e a qual os mesmos tiveram mais contato fora o Drone.

No quarto dia foi apresentado como fazer um script e a importância do mesmo, com isso eles conseguiram otimizar o seu tempo e deixar a criatividade solta.

A partir do quinto dia, foi um híbrido entre ensinar/filmar com o Drone, arrumar o script e edição, focado já no projeto final.

A turma teve uma recepção excelente ao conteúdo, muitos que tinham vergonha ou insegurança conseguiram combater esses sentimentos seja controlando o drone ou fazendo entrevistas na praça 02.

Curso: Operador de drone **Turma:** 15:45 **horas Tutor:** Yuri Maia

O que foi ensinado nesta turma seguiu o modelo da turma de 13:30.

A turma teve a melhor recepção de todas em relação ao ensinamento, os membros vieram quase todos os dias, e aqueles que não vieram ainda fizeram seus trabalhos finais de casa para entregar o que foi pedido, tivemos desde imagens fantásticas gravadas pelos alunos e planejadas pelos mesmos com ajuda de script até entrevistas com lojas grandes na praça 02, a princípio os alunos se sentiram muito à vontade com o curso e se divertiram muito durante seu período de aprendizado.

Curso: Operador de drone **Turma:** 19:00 **horas Tutor:** Yuri Maia

O que foi ensinado nesta turma segeiu o modelo da turma de 13:30.

A turma teve suas ideias limitadas ao período de noite, onde muitas coisas na praça 02 já estão fechadas mas outras estão abertas, e eles souberam explorar muito essa diferença.

Uma equipe, das duas que a turma foi dividida, fez um vídeo focado 100% na loja de açaí ao lado do container a qual só abre na parte da noite, tiveram entrevista com a própria dona.

A outra equipe aproveitou as lojinhas de lanches e afins que abrem durante a noite perto do campo da praça 02, e também aproveitaram o próprio futebol, chegando a entrevistar alguns jogadores que lá jogavam durante a escolinha da prefeitura.

Ambas as equipes tiveram um grande sucesso e conseguiram assimilar com facilidade todo o conhecimento que foi passado e superaram todos os desafios.

Projetos produzidos durante o curso e projetos finais

Equipe 01: Jhonathan, Gabrielle, Lorrana & Gabriel

Criaram um curta-metragem focado aos grafites ao redor da praça 02 e do container, usaram todas as ferramentas e concluíram antes do tempo pedido.

Equipe 02: João pedro, Isabella & Fernando Ferreira

Criaram uma reportagem focada no comércio da praça 02, onde conseguiram entrevistar um das gerentes de uma grande loja da própria praça, fizeram todo o script com falas e perguntas e seguiram com sucesso, o entrevistador lutou contra a vergonha e concluiu o projeto.

Equipe 03: Jeysse, Ruan, Thiago, Saulo & Viviane

Criaram um programa de reportagem chamado "Entrevistando com Drone", onde eles entrevistaram pessoas que passavam pela praça 02.

Equipe 04: Marcos, Kaique & Felipe

Criaram um curta-metragem focado na história do Espaço da Juventude, contando como ele surgiu e como está agora, com muitos takes aéreos e vídeos da internet.

Equipe 05: Vinicius, Matheus, Marcos, Mariana & Vitor Hugo

Criaram um curta-metragem musical onde apresentavam o comércio e vida noturna da praça 02, usaram takes que combinavam com as batidas da música.

Equipe 06: Allan, Igor & Ana Carolina

Criaram um curta-metragem focado na história da loja de açaí ao lado do container de vigária, entrevistaram a dona onde ela contou sua história e como começou a trabalhar com açaí.

ROBÓTICA

Curso: Robótica **Turma:** 15:45 horas **Tutor:** Yuri Maia

Turma iniciada no dia 24/04/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, contar um pouco da história da robótica e seu uso no dia-a-dia e como ela interfere em tudo ao seu redor.

No segundo dia foi apresentado a ferramenta TinkerCad, onde os alunos aprenderam que esta ferramenta é fiel o suficiente para simular todo o circuito eletrônico do arduíno e seus códigos.

A partir do terceiro dia em diante foi dado aulas práticas de vários projetos para os alunos aprenderem enquanto faziam as tarefas, focando que o projeto final dos alunos deve ser feito por eles, desde toda a montagem, simulação e código.

Os alunos adoraram as aulas, progrediram muito bem mesmo quando eu "saltei" as mãos deles em relação a dicas e respostas dos problemas que eles vieram a ter durante a produção de seu projeto final, superando todos os obstáculos novos que iam surgindo ao longo da jornada dos alunos.

Curso: Robótica **Turma:** 19:00 horas **Tutor:** Yuri Maia

Turma iniciada no dia 24/04/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, contar um pouco da história da robótica e seu uso no dia-a-dia e como ela interfere em tudo ao seu redor.

O padrão das aulas para ambas as turmas foi igual para evitar discrepância no conhecimento e no alvo final do projeto final.

Os alunos se superaram em todos os aspectos durante as aulas, alguns já tinham experiência com robótica mas não entendiam por que eles não funcionam, o qual foi passado para eles, para assim conseguirem desenvolverem sozinhos e despertarem seus interesses para o mundo da robótica e programação.

Projetos produzidos durante o curso e projetos finais

Equipe 01: Jeyon Torres, Felipe Carvalho, Ruan Farias, Sávio de Oliveira, Thiago Nathan, Thiago santos

O grupo teve alguns problemas criativos no começo, mas conseguiram se unir e focar em um só, criaram uma ponte que abre no meio para passar navios movidos a servo-motor, havendo reestruturação no meio do projeto, conseguiram finalizar com louvor o projeto final e fazer uma apresentação perfeita.



Equipe 02: Allan Rodrigues, Ana Clara, Gustavo Batista, Igor Felix, Luiz Claudio, Mariana de oliveira, Vinicius Teixeira, Vitor Hugo

Este grupo esteve muito bem afinhado desde o começo quando foi montado, a turma inteira se uniu em um grupo só e montaram um labirinto movido a dois servo-motores os quais são controlados por um analógico de video-game.



Planilha de horário das turmas

Horário: 15:45



Horário: 19:00



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Coletora Moinho, 3, Quadra, 32 Lote 36, Sala 225 - Jd Renascença - São Luís | MA
CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3949 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO
CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

INDÚSTRIA AVANÇADA

Curso: Indústria avançada **Turma:** 13:30 horas **Tutor:** Yuri Maia

Turma iniciada no dia 10/05/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, contar um pouco da história da indústria e sua evolução, usando a apostila junto com uma parte do filme "Tempos Modernos" de Charlie Chaplin, ajudando a entender como saímos do nada, para o vapor, para a eletricidade e inteligência artificial.

No segundo dia foi apresentado os pilares da indústria 4.0 e seus impactos, apresentado também como a tecnologia 4.0 anda impactando nas fábricas de estoleiros e seus produtos.

No terceiro dia foi apresentado sobre os robôs que estão atuando na indústria 4.0 e 3.0, e como eles podem trazer benefícios gigantes para a saúde (onde foi mostrado um vídeo do mundo, onde ele apresenta um robô que faz cirurgia comandado pelo médico) e na produção (apresentado um vídeo explicando como um braço robótico funciona).

A partir do quarto dia já começamos a debater o projeto final, muito dos alunos já estavam cheios de ideias e começaram a desenvolver o seu projeto final no estilo "Shark Tank", onde eles seriam o dono do negócio e precisam convencer os jurados (Professores) a investirem em seu projeto.

A turma como um todo foi muito receptiva, avançaram muito e absorveram todo o conhecimento, infelizmente houve uma desistência no meio do curso, e é compreensível devido ao tópico do mesmo ser algo mais histórico e teórico.

Curso: Indústria avançada **Turma:** 19:00 horas **Tutor:** Yuri Maia

Turma iniciada no dia 10/05/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, contar um pouco da história da indústria e sua evolução, usando a apostila junto com uma parte do filme "Tempos Modernos" de Charlie Chaplin, ajudando a entender como saímos do nada, para o vapor, para a eletricidade e inteligência artificial.

A partir do segundo dia, o ensinamento para esta turma foi igual a turma de 13:30, visando este modo para que os alunos em caso de algum imprevisto, possam vir em outro horário e não perder a matéria.

Esta turma em específico, foi a que mais se dedicou a fazer o trabalho em GRUPO para concluir o trabalho final, tendo em mente que a turma de 13:30, a grande maioria deu preferência por fazer o trabalho sozinho.

A turma como um todo foi a mais curiosa e a que mais se dedicou para atender os pedidos que foram feitos para o trabalho final, a maioria dos alunos são alunos que retornaram de cursos anteriores, mostrando uma taxa de conversão elevada.

Projetos produzidos durante o curso e projetos finais

Equipe 01: Sávio

O aluno Sávio criou a ideia e desenvolveu um template do aplicativo focado em informar e fazer pequenos diagnósticos de doenças mais comuns ao Brasil, a ideia foi originalmente do próprio aluno, mostrou muito potencial.



Equipe 02: Ricardo

O aluno Ricardo desenvolveu a ideia de criar um aplicativo chamado "TradeHub", onde o foco do mesmo será em troca/venda de objetos entre usuários.

Equipe 03: João

O aluno João criou a empresa GreenWay, onde o foco dele é criar um capacete inteligente focado em reduzir os acidentes de motociclistas no Brasil.

Equipe 04: Gabriel

O aluno Gabriel criou a empresa "Master Chef" onde o foco da mesma é criar/gerenciar um aplicativo de "Aluguel" dos chefes da cozinha, algo como um ifood + Uber, o usuário escolheria o tipo de comida, o chefe e "contrataria" o mesmo para cozinhar para ele.

Equipe 05: Kauê & Gustavo

Os Alunos Carol e Gustavo criaram uma empresa onde o foco é gerenciar/criar um aplicativo chamado "Pelun", o foco do aplicativo é ser uma grande biblioteca da internet, onde nela você encontrará tudo, como filmes, séries, jogos, etc...



Equipe 06: Thuany, vinicius & Dandara

Os Alunos criaram a empresa Entreten-Rio, onde o foco da mesma é ser uma central de entretenimento do Rio de Janeiro, tanto no SITE quanto no APLICATIVO você conseguirá achar eventos na cidade do rio de janeiro, locais de turismo e muito mais.



Equipe 07: Allan,Ana Caroline e Mariana

Os Alunos criaram a empresa AMC, o foco da mesma é criar uma mochila focada em PCD, tenho muitas tecnologias para ajudar o usuário como Geolocalização, botão de SOS ligado a emergência do hospital, aplicativo e muito mais.



Planilha de horário das turmas

Horário: 13:30



Horário: 19:00



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 81, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-191
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capitul, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921,
FILIAL NORDESTE: Av. Cabanos Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luís | MA CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chicoana, 3999 - Ciudade Autónoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

DESIGN DE GAMES

Relatório Avaliativo

Curso: Design de Games **Turma:** Segunda 16:00h **Tutor:** Yuri Maia

Turma iniciada no dia 05/06/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, contar um pouco da história dos jogos e sua evolução, mas como a turma de Segunda possui 5 horas de aula, elas já foram apresentados a ferramenta de construção de jogos, o **Construct 3**, a qual foi passado um panorama de como funciona e os Alunos, juntos do Tutor, fizeram um protótipo de jogo neste dia, bem básico com movimentação e animações.

Na segunda aula, foi apresentado o intuito do Projeto final, a **Juvjam**, a maratona de jogos do espaço da Juventude, os alunos ficaram animados e os grupos foram formados para conseguirem completar o jogo que eles gostariam de fazer.

A partir da segunda aula, foi ajudando os alunos com dúvidas e problemas que surgiam na Engine.

A turma como um todo foi muito atenta e demonstrou vontade e curiosidade em aprender, aderaram o projeto e irão voltar para os próximos cursos.

Curso: Design de Games **Turma:** 13:30h **Tutor:** Yuri Maia

Turma iniciada no dia 01/06/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, contar um pouco da história dos jogos e sua evolução, descobrir o que os alunos desejam fazer e seus objetivos, ao final da aula, foi apresentado alguns jogos para os alunos, importante destacar que muitos alunos do curso, não conheciam ou tiveram contato com jogos.

Com o número de alunos não tão alto para esta turma, consegui fazer um trabalho focado em cada aluno, todos nunca tiveram contato com programação de jogos, e saíram das aulas querendo voltar para aprender mais.

A turma como um todo foi bem direcionada, mesmo com um número não tão alto, o desafio foi grande devido a aptidão e conhecimento prévio dos alunos sobre jogos e programação, mas no final os resultados foram positivos.

Curso: Design de Games **Turma:** 15:45h **Tutor:** Yuri Maia

Turma iniciada no dia 01/06/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, contar um pouco da história dos jogos e sua evolução, descobrir o que os alunos desejam fazer e seus objetivos, ao final da aula, foi apresentado alguns jogos para os alunos, importante destacar que muitos alunos do curso, não conheciam ou tiveram contato com jogos.

O número de alunos era alto, mas a vontade de aprender da maioria era bem baixa, conforme o curso ia progredindo, os desafios foram se apresentando e alguns alunos não queriam mais continuar no curso, compreensível, dado que a aptidão por aluno varia.

Aos alunos restantes, me surpreendi com os resultados, os que ficaram adoraram o curso e muitos voltaram para os próximos módulos.

A turma como um todos, foram receptivos aos desafios naturais que são gerados ao longo do curso, muitos vieram até em outros horários para conseguirem completar o que tinham em mente para o seu projeto final.

Adendo

As ferramentas usadas em **TODAS** as turmas foram:

- Construct 3 - A engine para criar os jogos e programar os mesmos
- PixilArt - Plataforma ONLINE para criação de artes 2D
- Itch.io - Site onde é hospedado "Assets" para jogos
- JovJam - A maratona de jogos onde ficaram hospedados ONLINE os jogos dos Alunos

Atividades Complementares

1. Os alunos foram instruídos a desenhar em casa o design das fases e personagens.
2. Os alunos foram instruídos a fazerem a história dos jogos em casa.
3. Os alunos foram instruídos a buscarem inspiração em outros jogos.

Projetos produzidos durante o curso

Rush Ocean - Eraldo Henrique



Um jogo de plataforma onde seu objetivo é fugir do oceano.

Destrua a poluição - Ricardo de Jesus



Um jogo no estilo "Shooter" onde o objetivo é fazer o máximo de pontos.

Dong Fish - Sávio & Matheus Bento

Um jogos inspirado em Donk Kong clássico, onde o seu objetivo como peixe é destruir o lixo e matar o mergulhador.



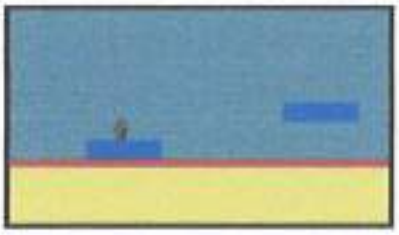
Preservação Natural - João Gabryel

Um jogo criado em menos de um dia, o Aluno João tinha desistido do curso, mas conversei com o mesmo e ele voltou para o curso e conseguiu terminar seu projeto final.



Homem ao Mar - Matheus Isaac

Um jogo de plataforma básico, mas com um level design interessante, criado para ser desafiador mas nada impossível.



AstroPlay - Thuanny & Dandara

Um jogo com história muito interessante, focado em pacificar um planeta para a raça humana se mudar.



Planilha de horário das turmas

SEGUNDA



13:30



15:45



MATRIZ: Rua Barão de Gravataí, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-061
FILIAL SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1169, cjto. 430 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311-921.
FILIAL NORDESTE: Av. Coronel Almeida, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Av. Ressistência - São Luís | MA
CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3890 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 206 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO
CEP 77021-020

agenciadesouro.com.br
facebook.com/AgenciaDesouro
instagram.com/DesouroDeSilva

0800.799.99.39

INDÚSTRIA DO SOM

Relatório Avaliativo

Curso: Indústria do Som **Turma:** 13:30h **Tutor:** Yuri Maia

Turma iniciada no dia 02/06/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, descobrir o que eles esperam do curso, explicar o que será dado e quais serão os possíveis projetos finais.

Durante o curso, foi apresentado ferramentas para criação de "beats", e demos a opção de projeto final aos alunos de criarem sua própria música.

Outra parte foi a criação de seu próprio Podcast, onde ninguém dessa turma optou por fazer.

A escolha mais popular dela foi o "Remix", onde os alunos escolhiam músicas que gostavam e tentavam fazer um remix ao vivo no dia de apresentação.

Foram entregues Remix muito bons no dia da apresentação, mesmo com baixo número de alunos nesta turma, ela se superou.

Como um todo, este curso apresentou alguns desafios à turma, e nem todos mantiveram o interesse em continuar, aqueles que continuaram, foram lapidados e viraram belas jóias preciosas.

Curso: Indústria do Som **Turma:** 15:45h **Tutor:** Yuri Maia

Turma iniciada no dia 02/06/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, descobrir o que eles esperam do curso, explicar o que será dado e quais serão os possíveis projetos finais.

Durante o curso, foi apresentado ferramentas para criação de "beats", e demos a opção de projeto final aos alunos de criarem sua própria música.

Um aluno do curso resolveu fazer o Podcast, entrevistando o Tutor Yuri como o primeiro episódio e em seguida para o segundo, entrevistou o Assessor Marcos.

O mesmo aluno do Podcast, também se interessou e fez um remix de 5 minutos apresentado ao vivo no dia da apresentação.

Na parte da criação, um aluno fez um remix gravado e editado por ele mesmo, e ainda colocou sua voz cantando durante ela, criando assim uma música totalmente original.

Esta turma está de parabéns, conseguiram ver a amplitude que é a indústria do som, e que no curso só conseguimos ver a ponta do iceberg.

Curso: Indústria do Som Turma: 19:00h Tutor: Yuri Maia

Turma iniciada no dia 02/06/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, descobrir o que eles esperam do curso, explicar o que será dado e quais serão os possíveis projetos finais.

Durante o curso, foi apresentado ferramentas para criação de "beats", e demos a opção de projeto final aos alunos de criarem sua própria música.

Os alunos deste horário se interessaram exclusivamente pela parte de Remix das músicas, o trabalho de um "DJ", ficaram muito animados durante o curso quando começaram a fazer remix na mesa controladora, ao final de curso, os alunos estavam marcando horário para ficar na mesa.

Como um todo, os alunos adoraram o curso e se inscreveram nos próximos, os desafios que apareceram foram superados com louvor.

Adendo

As ferramentas usadas em **TODAS** as turmas foram:

- Reloadbox - programa usado para mixar musicas
- Soundtrap - site usado para criar músicas

Atividades Complementares

1. Os alunos criaram batidas e trouxeram para a aula
2. Os alunos selecionaram e trouxeram seu "set" de DJ

Set de DJ - Eraldo Henrique



O aluno selecionou algumas músicas que gostava e fez um mix ao vivo na apresentação.

Podcast + Set de DJ - Sávio



O aluno selecionou algumas músicas que gostava e fez um mix ao vivo na apresentação e ainda gravou e editou seu primeiro episódio de Podcast que foi apresentado na apresentação.

Música própria - Ryan

O aluno usou batidas de músicas que gosta e criou sua própria música usando sua voz.

Set de DJ - Leandra

A aluna selecionou algumas músicas que gostava e fez um mix ao vivo na apresentação.

Set de DJ - Kauã

O aluno selecionou algumas músicas que gostava e fez um mix ao vivo na apresentação.

Planilha de horário das turmas

13:30



15:45



19:00



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - RJ - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, cjto 41 0 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Coronel Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Id Ressurreição - São Luís | MA - CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 304 Sul, Avenida LO 05, S/N., Lote 17, Sala 03 - Setor Sudoeste - Palmas | TO - CEP 77021-038

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

DESIGN DE GAMES

Relatório Avaliativo

Curso: Design de Games Turma: 19:00h Tutor: Yuri Maia

Iniciei com a turma no dia 13/03, o primeiro dia foi para identificar os alunos, suas vontades e o andamento de seus projetos. A turma estava bem evoluída, muitos já na segunda tinham jogos feitos em casa, outros estavam ainda dando os primeiros passos, como não pude ter os 10 dias de contato com a turma e sim 05, foi um pequeno desafio conseguir guiar todos para o caminho de completar os projetos, durante os 4 dias de aula e 1 dia de apresentação, consegui fazer uma dinâmica com a turma de "Brainstorm", onde os alunos, em grupo ou sozinhos, colocavam no papel todas as ideias e as organizaram, pois alguns aparentavam perdidos ou com problemas para encaixar as ideias com o seu grupo e executar na engine gráfica "Game Maker".

Como o tempo com a turma foi pouco, tivemos muito mais aulas práticas do que teóricas, nos dois primeiros dias o foco foi em desenvolver o gráfico dos jogos, as histórias e enredo, nos outros dois dias foram focados em desenvolver o código dos jogos (em escrita e não visual) , muitos tiveram problemas nessa parte, pois mesmo que o código viesse a funcionar, por terem copiado as demonstrações, foi necessário, enquanto demonstrava, explicar cada linha de código para os alunos e assim deixá-los com mais segurança e possibilitar maior customização em seus jogos.

Com isso, os alunos conseguiram desenvolver seus jogos, mesmo com algumas "ajudas", tivemos resultados excelentes, alguns diamantes a serem lapidados + muitas jovens que se interessaram por futuros cursos do projeto.

Agradeço essa chance que foi me dada para estar realizando este lindo trabalho que eu nunca pensei que estaria exercendo.

Projeto dos alunos

Projeto 1:

Alunos: Aysha & Victor Hugo

Nome do jogo: Lobso

Você é Lobsa e está atrás da grana roubada de sua mãe no fundo do mar, você deve coletar algas para derrotar o ladrão. Gênero: Aventura.



Projeto 2:

Aluno:Gabriel;

Nome do jogo: Zombie Survival

Você é um sobrevivente do apocalipse zumbi, precisa matar o máximo de zumbis para sobreviver. Gênero: Ação e sobrevivência.



Projeto 3:

Alunos: Matheus e Marlon:

Nome do jogo: Miner Quest

Você é um garimpeiro ilegal e precisa invadir a mina para resgatar o seu minério. Gênero: Ação e sobrevivência.



Projeto 4:

Alunos:Jeniffer, Nicolas e Beatriz;

Nome do jogo: Ratzoom

Você teve seu filho sequestrado e precisa reencontrá-lo. Gênero: Ação e aventura.



MATRIZ: Rua Jonio de Ingundo 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-101
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - São de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Coronel Manoel, 3, Quadra 32 Lote 3A, Sala 225 - Rd. Renascença - São Luís | MA
CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chiclana, 3999 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1282
FILIAL NORTE: Quadra 308 Sul, Avenida LO Oe, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas | TO
CEP 77021-026

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

IMPRESSÃO 3D

Curso: Impressão 3D Turma: 15:45 horas Tutor: Yuri Maia

Turma iniciada no dia 21/03/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, explicar para eles o que é a impressão 3D, passando um pouco da teoria e absorvendo o que cada aluno conhece e pretende usar a impressão 3D.

No segundo dia já lhes foi apresentado a ferramenta que seria trabalhada, TinkerCad, o objetivo era básico mas funcional, criar um chaveiro com sua letra inicial de seu nome, projeto tal seria imprimido pelos próprios alunos no futuro.

No quarto dia, foi lhes apresentado a impressora, e ensinado a como manusear a mesma, calibrar e colocar um objeto para impressão, junto disso foi feito uma pequena brincadeira com a turma, onde cada aluno tentava terminar toda as tarefas de pré-impressão em menos de 10 minutos, foi um sucesso e animou muito a turma.

Na segunda semana, já ingressamos no tópico de projeto final, onde os alunos tinham que pegar referências e inspirações e conseguir criar um projeto final para ser impresso e usado com o tema de Ajuda no Dia-a-Dia.



Curso: Impressão 3D Turma: 19 horas Tutor: Yuri Maia

Turma iniciada no dia 21/03/23, o procedimento foi muito parecido com o da turma de 15:45, foi feito assim de acordo com o tutor Henrique para que caso quaisquer alunos, por qualquer motivo, não pudesse vir em seu horário, estaria livre de vir em outro e não ficar "perdido".

SócioEmocional durante o curso

Muitos alunos nunca tiveram contato com as ferramentas usadas, durante o curso, muitos se descobriram e deixaram a imaginação fluir, muitos gostaram do curso e vieram de muito longe para fazer o mesmo, desenvolveram o trabalho em equipe e a criatividade e foram "forçados" a pensarem fora da caixa para fazer suas criações, como um todo os alunos gostaram do curso e creio que vão voltar na segunda edição.

Projetos produzidos durante o curso e projetos finais:

Cada aluno ou grupo durante o curso tiveram a liberdade de criar os seus projetos, limitados apenas ao tempo de impressão, durante o curso dei o limite de 20 minutos para os chaveiros, 1 hora para os demais projetos que surgiram (dia das mães, páscoa e tema livre) e 3 horas para o projeto final.







Equipe 01: Joyce dos santos e Pedro Fonseca.



Bag Holder - Facilitar o dia-a-dia de quem possui dificuldades ou tem grande necessidade de segurar bolsas no seu dia.

Equipe 02: Daniel e Vinicius.

Separador de ovo - Facilitar o dia-a-dia de quem utiliza a clara separada da gema dos ovos.

Equipe 03: Pedro e Mariane.

Apoiador de mesa - Um apoiador de mesa onde você coloca sua bolsa e não precisa ficar a segurando em alguns locais.

Equipe 04: Jeab e Stefanny.

Placa decorativa - Uma placa decorativa escrito: Cantinho do chá

Equipe 05: Allan e Carolina.

Kit de café - Um kit para organizar o dia-a-dia dos alicionados em café, deixando tudo em seu lugar para fazer aquele café delicioso.

Equipe 06: Matheus.

Adaptador de talher - Ajudar os deficientes que possuem dificuldades em segurar quaisquer tipo de talher.

Atividade feita com os alunos

Preparativos pré-impressão

Os alunos aprenderam todos os preparativos pré-impressão como:

1. troca de filamento
2. alinhamento da mesa
3. higienização das partes
4. utilizar o painel digital da impressora

TROCA DE FILAMENTO



HIGIENIZAÇÃO DAS PARTES



ALINHAMENTO DA MESA



UTILIZAR O PAINEL LCD



OPERADOR DE DRONE

Curso: Operador de drone **Turma:** 13:30 horas **Tutor:** Yuri Maia

Turma iniciada no dia 05/04/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, contar um pouco da história dos drones, como eles chegaram no que é hoje, explicar regras a serem seguidas de acordo com o drone a ser usado e sua finalidade.

No segundo dia foi apresentada a ferramenta Canva com o intuito deles criarem capas para seus futuros curta-metragens.

No terceiro dia foi apresentada a ferramenta Capcut, a mesma será usada para a edição de vídeo e a qual os mesmos tiveram mais contato fora o Drone.

No quarto dia foi apresentado como fazer um script e a importância do mesmo, com isso eles conseguiram otimizar o seu tempo e deixar a criatividade solta.

A partir do quinto dia, foi um híbrido entre ensinar/filmar com o Drone, arrumar o script e edição, focada já no projeto final.

A turma teve uma recepção excelente ao conteúdo, muitos que tinham vergonha ou insegurança conseguiram combater esses sentimentos seja controlando o drone ou fazendo entrevistas na praça 02.

Curso: Operador de drone **Turma:** 15:45 horas **Tutor:** Yuri Maia

O que foi ensinado nesta turma seguiu o modelo da turma de 13:30.

A turma teve a melhor recepção de todas em relação ao ensinamento, os membros vieram quase todos os dias, e aqueles que não vieram ainda fizeram seus trabalhos finais de casa para entregar o que foi pedido, tivemos desde imagens fantásticas gravadas pelos alunos e planejadas pelos mesmos com ajuda do script até entrevistas com lojas grandes na praça 02, a princípio os alunos se sentiram muito à vontade com o curso e se divertiram muito durante seu período de aprendizado.

Curso: Operador de drone **Turma:** 19:00 horas **Tutor:** Yuri Maia

O que foi ensinado nesta turma seguiu o modelo da turma de 13:30.

A turma teve suas ideias limitadas ao período da noite, onde muitas coisas na praça 02 já estão fechadas mas outras estão abertas, e eles souberam explorar muito essa diferença.

Uma equipe, das duas que a turma foi dividida, fez um vídeo usando 100% na loja de açaí ao lado do container a qual só abre na parte da noite, tiveram entrevista com a própria dona.

A outra equipe aproveitou as lojinhas de lanches e afins que abrem durante a noite perto do campo da praça 02, e também aproveitaram o próprio futebol, chegando a entrevistar alguns jogadores que lá jogavam durante a escolinha da prefeitura.

Ambas as equipes tiveram um grande sucesso e conseguiram assimilar com facilidade todo o conhecimento que foi passado e superaram todos os desafios.

Projetos produzidos durante o curso e projetos finais

Equipe 01: Jhonathan, Gabrielle, Lorrana & Gabriel

Criaram um curta-metragem focado nos grafites ao redor da praça 02 e do container, usaram todas as ferramentas e concluíram antes do tempo pedido.

Equipe 02: João pedro, Isabella & Fernando Ferreira

Criaram uma reportagem focada no comércio da praça 02, onde conseguiram entrevistar um dos gerentes de uma grande loja da própria praça, fizeram todo o script com takes e perguntas e seguiram com sucesso, o entrevistador lutou contra a vergonha e concluiu o projeto.

Equipe 03: Joyce, Ruan, Thiago, Savio & Viviane

Criaram um programa de reportagem chamado "Entrevistando com Bruno", onde eles entrevistaram pessoas que passavam pela praça 02.

Equipe 04: Marcos, Kalqua & Felipe

Criaram um curta-metragem focado na história do Espaço da Juventude, contando como ele surgiu e como está agora, com muitos takes aéreos e vídeos da internet.

Equipe 05: Vinicios, Matheus, Marcos, Mariana & Vitor Hugo

Criaram um curta-metragem musical onde apresentaram o comércio e vida noturna da praça 02, usaram takes que combinavam com as batidas da música.

Equipe 06: Allan, Igor & Ana Carolina

Criaram um curta-metragem focado na história da loja de açaí ao lado do container de vigário, entrevistaram a dona onde ela contou sua história e como começou a trabalhar com açaí.

ROBÓTICA

Curso: Robótica **Turma:** 15:45 horas **Tutor:** Yuri Maia

Turma iniciada no dia 24/04/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, contar um pouco da história da robótica e seu uso no dia-a-dia e como ela interfere em tudo ao seu redor.

No segundo dia foi apresentado a ferramenta TinkerCad, onde os alunos aprenderam que esta ferramenta é fiel o suficiente para simular todo o circuito eletrônico do arduino e seus códigos.

A partir do terceiro dia em diante foi dado aulas práticas de vários projetos para os alunos aprenderem enquanto faziam as tarefas, focando que o projeto final dos alunos deve ser feito por eles, desde toda a montagem, simulação e código.

Os alunos adoraram as aulas, progrediram muito bem mesmo quando eu "soltei" as mãos deles em relação a dicas e respostas dos problemas que eles vieram a ter durante o produção de seu projeto final, superando todos os obstáculos novos que iam surgindo ao longo da jornada dos alunos.

Curso: Robótica **Turma:** 19:00 horas **Tutor:** Yuri Maia

Turma iniciada no dia 24/04/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, contar um pouco da história da robótica e seu uso no dia-a-dia e como ela interfere em tudo ao seu redor.

O padrão das aulas para ambas as turmas foi igual para evitar discrepância no conhecimento e no alvo final do projeto final.

Os alunos se superaram em todos os aspectos durante as aulas, alguns já tinham experiência com robótica mas não entendiam por que eles não funcionam, o qual foi passado para eles, para assim conseguirem desenvolverem sozinhos e despertarem seus interesses para o mundo da robótica e programação.

Projetos produzidos durante o curso e projetos finais

Equipe 01: Joyce Torres, Felipe Carvalho, Ruan Farias, Sávio de Oliveira, Thiago Nathan, Thiago santos

O grupo teve alguns problemas criativos no começo, mas conseguiram se unir e focar em um só, criaram uma ponte que abre no meio para passar navios movidos a servo-motor, havendo reestruturação no meio do projeto, conseguiram finalizar com louvor o projeto final e fazer uma apresentação perfeita.



Equipe 02: Allan Rodrigues, Ana Clara, Gustavo Batista, Igor Felix, Luiz Claudio, Mariana de oliveira, Vinícius Teixeira, Vitor Hugo

Este grupo esteve muito bem alinhado desde o começo quando foi montado, a turma inteira se uniu em um grupo só e montaram um labirinto movido a dois servo-motores os quais são controlados por um analógico de vídeo-game.



Planilha de horário das turmas

Horário: 15:45



Quantidade de presentes	11	10	8	9	9	9	8	8	9	8	Dias	Código da Turma		
	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	10	3.E.3-1-1.34-004		
Nº	Nome Completo	24/04	25/04	26/04	27/04	28/04	29/04	30/04	01/05	02/05	Presenças	Faltas	Dependência	Frequência
1	Felipe Carvalho Barbosa	■	■	■	■	■	■	□	■	■	■	9	1	□	90%
2	Gabriel Ubirajara Carvalho Oliveira de Andrade	■	■	■	■	□	□	■	□	■	□	6	5	□	60%
3	Guilherme de Aquino Barbosa da Silva	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	0	10	□	0%
4	João Francisco de Oliveira	■	■	■	□	□	■	□	■	□	■	6	4	□	60%
5	Kayck dos Santos Tavares	■	■	■	■	■	■	■	□	■	■	9	1	□	90%
6	Lucas Alexandre Ferreira	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	1	9	□	10%
7	Paulo Ricardo Silva	■	■	■	□	■	□	□	□	□	□	4	6	□	40%
8	Rafael dos Santos Pinto	■	■	■	□	■	■	■	■	■	■	9	1	□	90%
9	Tauan de Oliveira Fernandes	■	■	□	■	■	■	■	■	■	■	9	1	□	90%
10	Wesley Carlos Lima da Silva	■	■	■	□	■	□	□	□	□	□	4	6	□	40%
11	Wesley Pedro Cardoso Rocha de Oliveira	■	■	■	■	■	□	■	□	■	■	8	2	□	80%
12	Yago Soares de Oliveira	■	■	□	■	■	■	■	□	■	□	7	3	□	70%

Horário: 19:00



Quantidade de presentes	7	8	7	7	8	7	8	8	8	8	Dias	Código da Turma		
	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	10	3.E.3-1-1.34-004		
Nº	Nome Completo	24/04	25/04	26/04	27/04	28/04	29/04	30/04	01/05	02/05	Presenças	Faltas	Dependência	Frequência
1	Alan Rodrigues Leite	■	■	■	■	□	■	■	■	■	□	8	2	□	80%
2	Ana Clara Batista Pinto	■	■	□	■	■	■	■	□	■	■	9	1	□	90%
3	Gabriel Pedro Reis	■	■	□	■	□	□	■	■	■	□	7	3	□	70%
4	Igor Felix de Medeiros	■	□	■	■	■	■	□	□	□	□	5	5	□	50%
5	Luiz Claudio dos Anjos Barbosa	■	□	■	□	■	■	□	□	■	■	6	4	□	60%
6	Marcos de Oliveira Bernardo	□	■	■	■	■	■	■	■	■	■	9	1	□	90%
7	Pedro Henrique Ramos de Araujo	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	0	10	□	0%
8	Vinicius Vieira de Brito Santos	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	10	0	□	100%
9	Vitor Hugo Assis de Souza	■	■	■	■	■	■	□	■	□	■	8	2	□	80%

INDÚSTRIA AVANÇADA

Curso: Indústria avançada Turma: 13:30 horas Tutor: Yuri Maia

Turma iniciada no dia 10/05/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, contar um pouco da história da indústria e sua evolução, usando a apostila junto com uma parte do filme "Tempos Modernos" de Charlie Chaplin, ajudando a entender como saímos do nada, para o vapor, para a eletricidade e inteligência artificial.

No segundo dia foi apresentado os pilares da indústria 4.0 e seus impactos, apresentado também como a tecnologia 4.0 anda impactando nas fábricas de esteiras e seus produtos.

No terceiro dia foi apresentado sobre os robôs que estão atuando na indústria 4.0 e 3.0, e como eles podem trazer benefícios gigantes para a saúde (onde foi mostrado um vídeo do manual do mundo, onde ele apresenta um robô que faz cirurgia comandado pelo médico) e na produção (apresentado um vídeo explicando como um braço robótico funciona).

A partir do quarto dia já começamos a debater o projeto final, muito dos alunos já estavam cheios de ideias e começaram a desenvolver o seu projeto final no estilo "Shark Tank", onde eles seriam o dono do negócio e precisam convencer os jurados (Professores) a investirem em seu projeto.

A turma como um todo foi muito receptiva, avançaram muito e absorveram todo o conhecimento, infelizmente houve uma desistência no meio do curso, e é compreensível devido ao tópico do mesmo ser algo mais histórico e teórico.

Curso: Indústria avançada Turma: 19:00 horas Tutor: Yuri Maia

Turma iniciada no dia 10/05/23, o primeiro dia foi para conhecer a turma, contar um pouco da história da indústria e sua evolução, usando a apostila junto com uma parte do filme "Tempos Modernos" de Charlie Chaplin, ajudando a entender como saímos do nada, para o vapor, para a eletricidade e inteligência artificial.

A partir do segundo dia, o ensinamento para esta turma foi igual a turma de 13:30, visando este modo para que os alunos em caso de algum imprevisto, possam vir em outro horário e não perder a matéria.

Esta turma em específico, foi a que mais se dedicou a fazer o trabalho em GRUPO para concluir o trabalho final, tendo em mente que a turma de 13:30, a grande maioria deu preferência por fazer o trabalho sozinho.

A turma como um todo foi a mais curiosa e que mais se dedicou para atender os pedidos que foram feitos para o trabalho final, a maioria dos alunos são alunos que retornaram de cursos anteriores, mostrando uma taxa de conversão elevada.

Projetos produzidos durante o curso e projetos finais

Equipe 01: Sávio

O aluno Sávio criou a ideia e desenvolveu um template de aplicativo focado em informar e fazer pequenos diagnósticos de doenças mais comuns no Brasil, a ideia foi originalmente do próprio aluno, mostrou muito potencial.



Equipe 02: Ricardo

O aluno Ricardo desenvolveu a ideia de criar um aplicativo chamado "TradeHub", onde o foco da mesma será em troca/venda de objetos entre usuários.

Equipe 03: João

O aluno João criou a empresa GreenWay, onde o foco dele é criar um capacete inteligente focado em reduzir os acidentes de motociclistas no Brasil.

Equipe 04: Gabriel

O aluno Gabriel criou a empresa "Master Chef" onde o foco da mesma é criar/gerenciar um aplicativo de "Aluguel" dos chefes de cozinha, algo como um ifood + Uber, o usuário escolheria o tipo de comida, o chefe a "contrataria" e mesmo para cozinhar para ele.

Equipe 05: Karol & Gustavo

Os Alunos Carol e Gustavo criaram uma empresa onde o foco é gerenciar/criar um aplicativo chamado "Pokan", o foco do aplicativo é ser uma grande biblioteca da internet, onde nele você encontrará tudo, como filmes, séries, jogos, etc..



Equipe 06: Thuany, vinicius & Dandara

Os Alunos criaram a empresa Entreten-Ria, onde o foco da mesma é ser uma central de entretenimento do Rio de Janeiro, tanto no SITE quanto no APLICATIVO você conseguiria achar eventos na cidade do rio de janeiro, locais de turismo e muito mais.



Equipe 07: Allan,Ana Carolina e Mariana

Os Alunos criaram a empresa AAMC, o foco da mesma é criar uma mochila focada em PCD, tento muitas tecnologias para ajudar o usuário como Geolocalização, botão de SOS ligado a emergência do hospital, aplicativo e muito mais.



Planilha de horário das turmas

Horário: 13:30



Curso: Indústria Avançada | 13H30 - 15H30

Planilha de Presença | Nat Mais

Horário: 19:00



Curso: Indústria Avançada | 16H - 21H

Planilha de Presença | Nat Mais

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Menino Deus - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-191
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311-921.
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 Lote 3A, Sala 225 - Id. Renascença - São Luís | MA
CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Cabildo, 3998 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1762
FILIAL NORTE: Quadra 306 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 02 - Setor Sudeste - Palmas | TO
CEP 77021-090

agenciabeseno.com.br
facebook.com/AgenciaBeseno
instagram.com/BesenoDaSilva

0800.799.99.39

Relatório Avaliativo

Curso: Prática de DJ Turma: Segunda-feira Tutor: Mauricio de Castro e Kauann O. Dias

Neste relatório, serão discutidos os principais aspectos do curso, incluindo sua estrutura curricular, os tópicos abordados e os recursos utilizados para aprimorar a aprendizagem dos participantes. Além disso, serão apresentados os resultados alcançados pelos alunos, bem como as conclusões e recomendações derivadas dessa experiência de aprendizado.

Através de uma combinação cuidadosa de teoria e prática, os participantes tiveram a oportunidade de aprender sobre os fundamentos do DJ, estilos musicais , técnicas de mixagem, uso de equipamentos profissionais e manipulação de efeitos sonoros. Com uma abordagem hands-on, os alunos puderam aprimorar suas habilidades e desenvolver sua própria identidade artística como DJs aprendendo na prática.

Ao longo do curso, os participantes tiveram acesso a um estúdio de gravação totalmente equipado, controladora digital e software de produção musical de ponta. Esses recursos de alta qualidade garantiram que os alunos pudessem praticar e aprimorar suas habilidades em um ambiente realista, simulando situações reais de performance e produção. Os instrutores forneceram orientação personalizada e feedback construtivo, contribuindo para o crescimento individual de cada aluno.

Vale ressaltar que, embora o curso seja focado na prática como DJ, ele não se limita apenas a isso. Durante as aulas, os alunos também têm a oportunidade de aprender sobre a produção de podcasts.

Após um longo processo de aprendizado e dedicação, os alunos foram capazes de empregar todo o conhecimento adquirido na elaboração de seus projetos finais. Para otimizar o trabalho e fomentar a colaboração, os alunos foram organizados em grupos, nos quais tiveram a oportunidade de escolher entre a criação de um podcast ou a realização de uma apresentação de DJ.

Em suma, a realização dos projetos finais foi um marco importante para os alunos, pois consolidou seu aprendizado e lhes proporcionou a oportunidade de aplicar todo o conhecimento adquirido. Além disso, a experiência em grupo fortaleceu a coesão e a colaboração entre os alunos, preparando-os para os desafios futuros que encontrarão em suas jornadas acadêmicas e profissionais.

Destaques:

Ao longo do curso de prática de DJ, um dos educandos que se destacou foi educando Yathan Eurico Cordeiro, Sua dedicação e habilidades notáveis no campo da música foram evidentes durante todo o processo.

Desde o início do curso, o educando Yathan Eurico Cordeiro demonstrou um interesse genuíno pela arte da mixagem e pela criação de experiências sonoras cativantes. Sua paixão

pela música transparecia em cada etapa do projeto final, refletindo-se em um trabalho de alta qualidade.

Curso: Prática de DJ
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 2ª Feiras - Turma: 08:00 às 13:00H / Contaiher Cidade de Deus

Diário de Classe

	Nome	Junho				Aulas	Presenças	Faltas	Frequência
		5	12	19	26				
1	Douglas Figueiredo dos Santos	P	P	P	P	4	4	0	100%
2	Felippe Fonseca da Silva Serra	P	P	FJ	P	4	3	0	75%
3	Luane Camargo de Mello	P	P	FJ	P	4	3	0	75%
4	Marco Aurélio Oliveira Vargas Rodrigues	P	P	FJ	P	4	3	0	75%
5	Mylane Florentino Moreira	P	FJ	P	P	4	3	0	75%
6	Paulo Henrique dos Santos Dias	F	P	FJ	P	4	2	1	50%
7	Wellen da Silva Pereira	P	P	P	F	4	3	1	75%
8	Yathan Eurico Cordeiro	P	P	P	P	4	4	0	100%
	Presenças	7	7	4	7				
	Faltas	1	0	0	1				
	Média Frequência da turma								78%

OBS:

FOTOS:



















Relatório Avaliativo

Curso: Prática de DJ Turma: 10:15h - Tutor: Mauricio de Castro.

Neste relatório, serão discutidos os principais aspectos do curso, incluindo sua estrutura curricular, os tópicos abordados e os recursos utilizados para aprimorar a aprendizagem dos participantes. Além disso, serão apresentados os resultados alcançados pelos alunos, bem como as conclusões e recomendações derivadas dessa experiência de aprendizado.

Através de uma combinação cuidadosa de teoria e prática, os participantes tiveram a oportunidade de aprender sobre os fundamentos do DJ, estilos musicais , técnicas de mixagem, uso de equipamentos profissionais e manipulação de efeitos sonoros. Com uma abordagem hands-on, os alunos puderam aprimorar suas habilidades e desenvolver sua própria identidade artística como DJs aprendendo na prática.

Ao longo do curso, os participantes tiveram acesso a um estúdio de gravação totalmente equipado, controladora digital e software de produção musical de ponta. Esses recursos de alta qualidade garantiram que os alunos pudessem praticar e aprimorar suas habilidades em um ambiente realista, simulando situações reais de performance e produção. Os instrutores forneceram orientação personalizada e feedback construtivo, contribuindo para o crescimento individual de cada aluno.

Vale ressaltar que, embora o curso seja focado na prática como DJ, ele não se limita apenas a isso. Durante as aulas, os alunos também têm a oportunidade de aprender sobre a produção de podcasts.

Após um longo processo de aprendizado e dedicação, os alunos foram capazes de empregar todo o conhecimento adquirido na elaboração de seus projetos finais. Para otimizar o trabalho e fomentar a colaboração, os alunos foram organizados em grupos, nos quais tiveram a oportunidade de escolher entre a criação de um podcast ou a realização de uma apresentação de DJ.

Em suma, a realização dos projetos finais foi um marco importante para os alunos, pois consolidou seu aprendizado e lhes proporcionou a oportunidade de aplicar todo o conhecimento adquirido. Além disso, a experiência em grupo fortaleceu a coesão e a colaboração entre os alunos, preparando-os para os desafios futuros que encontrarão em suas jornadas acadêmicas e profissionais.

Destaques:

Ao longo do curso de prática de DJ, um dos educandos que se destacou foi o educando **Patrick de Souza Amaral**. Sua dedicação e habilidades notáveis no campo da música foram evidentes durante todo o processo.

Desde o início do curso,o educando **Patrick de Souza Amaral** demonstrou um interesse genuíno pela arte da mixagem e pela criação de experiências sonoras cativantes. Sua paixão

pela música transparecia em cada etapa do projeto final, refletindo-se em um trabalho de alta qualidade.

Curso: Prática de DJ
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 3ª e 5ª - Turma: 10:15 às 12:15H / Contêiner Cidade de Deus

Diário de Classe

	Nome	Junho								Aulas	Presenças	Faltas	Frequência
		1	6	13	15	20	22	27	29				
1	Anderson dos Santos Lucindo	P	P	P	F	P	P	P	F	8	6	2	75%
2	Bruno José Barros de Castro	P	P	P	P	F	P	P	P	8	7	1	88%
3	Caio do Valle Macedo	P	P	P	F	P	P	P	F	8	6	2	75%
4	Caio Guilherme da Silva Oliveira	P	P	F	P	P	P	P	F	8	6	2	75%
5	João Pedro Marques da Silva Costa		F	P	P	FJ	P	F	P	8	4	2	50%
6	Patrick de Souza Amaral		P	P	P	P	P	P	P	8	7	0	88%
7	Salomão Evangelista de Jesus		P	P	P	P	P	P	F	8	6	1	75%
8	Thales de Paula Ribeiro	P	P	F	P	P	P	P	F	8	6	2	75%
	Presenças	5	7	6	6	6	8	7	3				
	Faltas	0	1	2	2	1	0	1	5				
											Média Frequência da turma		75%

OBS:

FOTOS:




ESPAÇO DA JUVENTUDE


ESPAÇO
JUVENTUDE


ESPAÇO









Relatório Avaliativo

Curso: Prática de DJ Turma: 15:45h - Tutor: Kauann Oliveira Dias.

Neste relatório, serão discutidos os principais aspectos do curso, incluindo sua estrutura curricular, os tópicos abordados e os recursos utilizados para aprimorar a aprendizagem dos participantes. Além disso, serão apresentados os resultados alcançados pelos alunos, bem como as conclusões e recomendações derivadas dessa experiência de aprendizado.

Através de uma combinação cuidadosa de teoria e prática, os participantes tiveram a oportunidade de aprender sobre os fundamentos do DJ, estilos musicais , técnicas de mixagem, uso de equipamentos profissionais e manipulação de efeitos sonoros. Com uma abordagem hands-on, os alunos puderam aprimorar suas habilidades e desenvolver sua própria identidade artística como DJs aprendendo na prática.

Ao longo do curso, os participantes tiveram acesso a um estúdio de gravação totalmente equipado, controladora digital e software de produção musical de ponta. Esses recursos de alta qualidade garantiram que os alunos pudessem praticar e aprimorar suas habilidades em um ambiente realista, simulando situações reais de performance e produção. Os instrutores forneceram orientação personalizada e feedback construtivo, contribuindo para o crescimento individual de cada aluno.

Vale ressaltar que, embora o curso seja focado na prática como DJ, ele não se limita apenas a isso. Durante as aulas, os alunos também têm a oportunidade de aprender sobre a produção de podcasts.

Após um longo processo de aprendizado e dedicação, os alunos foram capazes de empregar todo o conhecimento adquirido na elaboração de seus projetos finais. Para otimizar o trabalho e fomentar a colaboração, os alunos foram organizados em grupos, nos quais tiveram a oportunidade de escolher entre a criação de um podcast ou a realização de uma apresentação de DJ.

Em suma, a realização dos projetos finais foi um marco importante para os alunos, pois consolidou seu aprendizado e lhes proporcionou a oportunidade de aplicar todo o conhecimento adquirido. Além disso, a experiência em grupo fortaleceu a coesão e a colaboração entre os alunos, preparando-os para os desafios futuros que encontrarão em suas jornadas acadêmicas e profissionais.

Destaques:

Ao longo do curso de prática de DJ, um dos educandos que se destacou foi Ygor. Sua dedicação e habilidades notáveis no campo da música foram evidentes durante todo o processo.

Desde o início do curso, Ygor demonstrou um interesse genuíno pela arte da mixagem e pela criação de experiências sonoras cativantes. Sua paixão pela música transparecia em cada etapa do projeto final, refletindo-se em um trabalho de alta qualidade.

Ao longo do curso de prática de DJ, um dos educandos que se destacou foi Renan Henrique. Desde o início do curso, Renan Henrique demonstrou um interesse genuino pelo podcast, mostrando-se entusiasmado em aprender sobre a arte de criar conteúdo sonoro.

Curso: Prática de DJ
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 3ª e 5ª - Turma: 15.45 às 17:46H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

	Nome	Junho								Aulas	Presenças	Faltas	Desistência	Frequência
		1	6	13	15	20	22	27	29					
1	Alex Corrêa da Silva		F	P	P	P	P	F	P	8	5	2		63%
2	Edy de Souza Melo	P	P	F	P					8	3	1	Foi transferida para Estácio	38%
3	Fabio Ygor Prates Pereira Da Silva		P	P	P	P	P	P	P	8	7	0		88%
4	Gabriel Bandeira Borges		P	P	P	F	P	F	F	8	4	3		50%
5	Kauã Barbosa dos Santos		F	P	P	P	P	P	P	8	6	1		75%
6	Laís Corrêa da Silva		P	P	P	P	P	F	P	8	6	1		75%
7	Renan Henrique Dos Santos de Assis	P	P	P	P	P	F	P	P	8	7	1		88%
	Presenças	2	5	6	7	5	5	3	5					
	Faltas	0	2	1	0	1	1	3	1					
													Média Frequência da turma	68%

OBS:


JUVENT






Aula 2
ESPAÇO DA JUVENTUDE



Relatório Avaliativo

Curso: Prática de DJ Turma: 19:00h - Tutor: Kauenn Oliveira Dias.

Neste relatório, serão discutidos os principais aspectos do curso, incluindo sua estrutura curricular, os tópicos abordados e os recursos utilizados para aprimorar a aprendizagem dos participantes. Além disso, serão apresentados os resultados alcançados pelos alunos, bem como as conclusões e recomendações derivadas dessa experiência de aprendizado.

Através de uma combinação cuidadosa de teoria e prática, os participantes tiveram a oportunidade de aprender sobre os fundamentos do DJ, estilos musicais , técnicas de mixagem, uso de equipamentos profissionais e manipulação de efeitos sonoros. Com uma abordagem hands-on, os alunos puderam aprimorar suas habilidades e desenvolver sua própria identidade artística como DJs aprendendo na prática.

Ao longo do curso, os participantes tiveram acesso a um estúdio de gravação totalmente equipado, controladora digital e software de produção musical de ponta. Esses recursos de alta qualidade garantiram que os alunos pudessem praticar e aprimorar suas habilidades em um ambiente realista, simulando situações reais de performance e produção. Os instrutores forneceram orientação personalizada e feedback construtivo, contribuindo para o crescimento individual de cada aluno

Vale ressaltar que, embora o curso seja focado na prática como DJ, ele não se limita apenas a isso. Durante as aulas, os alunos também têm a oportunidade de aprender sobre a produção de podcasts.

Após um longo processo de aprendizado e dedicação, os alunos foram capazes de empregar todo o conhecimento adquirido na elaboração de seus projetos finais. Para otimizar o trabalho e fomentar a colaboração, os alunos foram organizados em grupos, nos quais tiveram a oportunidade de escolher entre a criação de um podcast ou a realização de uma apresentação de DJ.

Em suma, a realização dos projetos finais foi um marco importante para os alunos, pois consolidou seu aprendizado e lhes proporcionou a oportunidade de aplicar todo o conhecimento adquirido. Além disso, a experiência em grupo fortaleceu a coesão e a colaboração entre os alunos, preparando-os para os desafios futuros que encontrarão em suas jornadas acadêmicas e profissionais.

Destaques:

Ao longo do curso de prática de DJ, um dos educandos que se destacou foi **Luiz Felipe** . Sua dedicação e habilidades notáveis no campo da música foram evidentes durante todo o processo.

Desde o início do curso, **Luiz Felipe** demonstrou um interesse genuíno pela arte da mixagem e pela criação de experiências sonoras cativantes. Sua paixão pela música transparecia em cada etapa do projeto final, refletindo-se em um trabalho de alta qualidade.

Curso: Prática de DJ
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 3ª e 5ª - Turma: 18:00 às 21:00H / Contaíner Cidade de Deus

Diário de Classe

	Nome	Junho								Aulas	Presenças	Faltas	Frequência
		1	6	13	15	20	22	27	29				
1	Igor Leonardo Silva Bispo	sem aula	P	P		P	F	P	sem aula	5	4	1	80%
2	Luiz Felipe Barbosa de Jesus	sem aula	P	P		P	P	P	sem aula	5	5	0	100%
	Presenças	0	2	2	0	2	1	2	0				
	Faltas	0	0	0	0	0	1	0	0				
	Média Frequência da turma												90%

OBS: Por falta de segurança por motivos de problemas logísticos na comunidade cancelamos a aula do dia 01/06; No dia 15 e 29, nenhum aluno compareceram, no dia 29 já tinham concluido o projeto final.

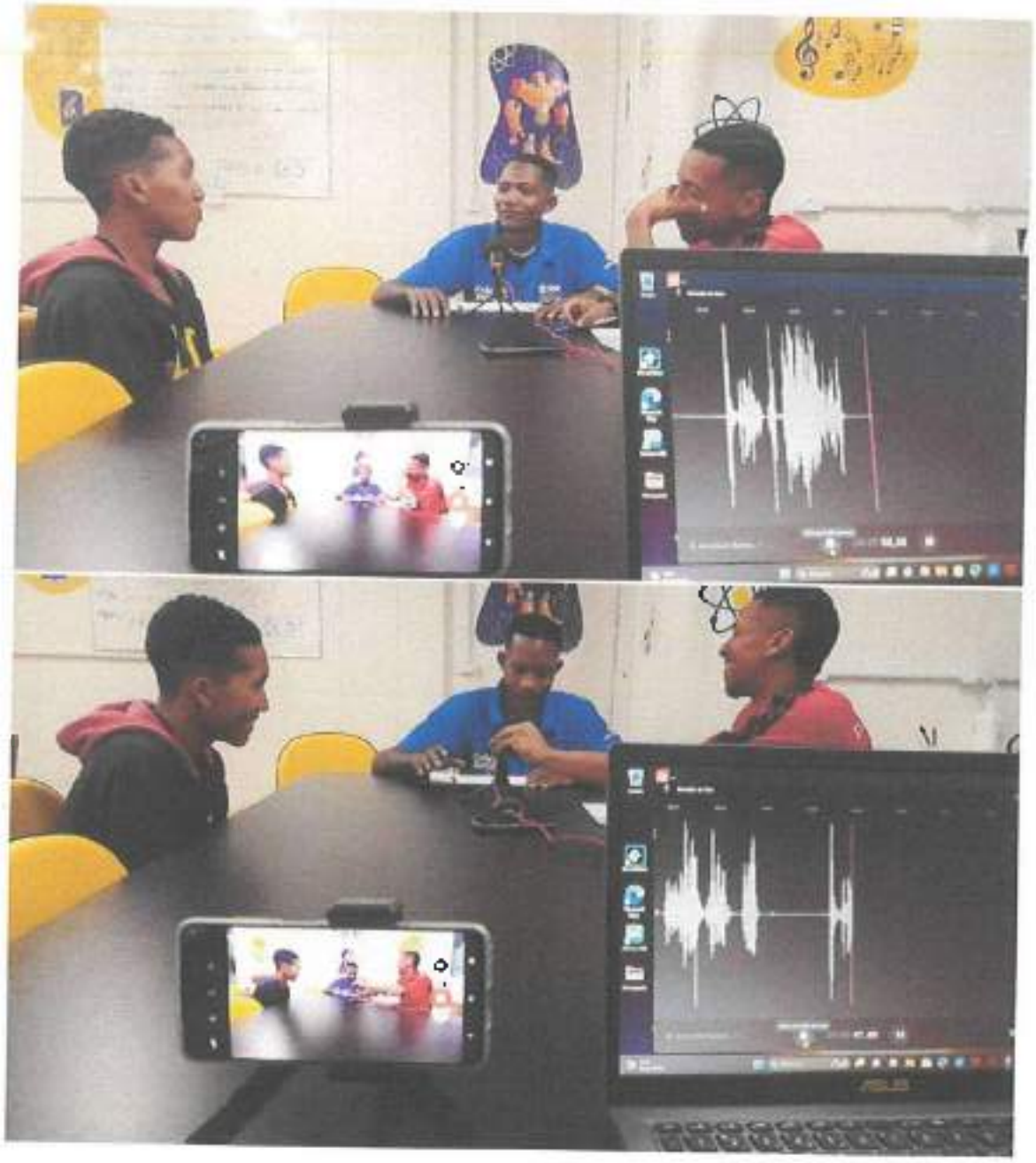
FOTOS:








JUVENTUDE





Relatório Avaliativo - Games

Curso:Design de games Turma: 8:00 Tutor: Mauricio de castro

Através da junção de teoria e prática os educendos tiveram a oportunidade de pôr em prática o que aprenderam durante as aulas, observando que a maioria dos alunos já teve algum contato com jogos mas nunca direlamente no desenvolvimento de um jogo, iniciamos o curso de Design de games com altas expectativas sobre o desenvolvimento do curso.

Durante a realização do curso foi utilizado a ferramenta construct em sua terceira versão na qual se fez a escolha pela facilidade de uso e acesso para começar o desenvolvimentos de jogos possibilitando alta curva de aprendizado tornando a criação de jogos mais acessivel e democrática para alunos que possuem menos recursos.

Durante curso os alunos experimentaram de forma fácil e rápida a criação de jogos focados em jogos do tipo plataforma onde se deu a realização dos projetos finais seguindo um tema sobre um dos 17 Objetivos de desenvolvimento sustentável, sendo eles destacados abaixo algumas:

1- Erradicação da pobreza
2- Fome zero e agricultura sustentável
3- Redução da desigualdade
4- Vida terrestre
5- Vida na água

Onde o objetivo foi desenvolver habilidades técnicas, senso crítico, e criatividade dos educandos possibilitando entender um pouco sobre os impactos da humanidade sobre o planeta e sobre nosso papel para alcançar melhorias, os alunos através da produção dos jogos puderam experienciar um pouco sobre esses assuntos enquanto desenvolvem os jogos.

Após a finalização dos jogos os Alunos tiveram a oportunidade de expor seus trabalhos para outros grupos e pessoas de fora do espaço através de da plataforma itch.io onde publicaram seus trabalhos e puderam testar os jogos de alunos de outras turmes e espaços.

Durante a realização do curso o educando Douglas de Oliveira Lyra Gonçalves se destacou pela sua capacidade de analisar e compreender seu grupo promovendo um ambiente favorável para seu grupo e sala se adaptando às necessidade dos desafios enfrentados durante a realização do projeto final.

Curso: Jogos Digitais
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 4ª e 6ª - Turma: 08:00 às 10:00H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

	Nome	Junho								Aulas	Presenças	Faltas	Frequência
		2	7	14	16	21	23	28	30				
1	Anderson Alves da Conceição	F	P	P	F	P	P	P	F	8	5	3	63%
2	Bruna Marques da Silva Costa	P	P	F	P	P	P	P	F	8	6	2	75%
3	Daniel Felipe dos Santos Carvalho e Silva	P	P	P	P	P	P	P	P	8	8	0	100%
4	Douglas de Oliveira Lyra Gonçalves	P	P	P	P	P	FJ	P	P	8	7	0	88%
5	Elizabeth Almeida Guedes de Oliveira	P	F	P	F	P	F	P	P	8	5	3	63%
6	Fabricio Candido de Lima	F	P	F	F	P	F	P	F	8	3	5	38%
7	Igor de Oliveira Duarte	P	P	P	P	P	FJ	P	P	8	7	0	88%
8	João Victor da Silva Monteiro	P	P	P	P	P	P	P	F	8	7	1	88%
9	Kaio Renato Santana de Oliveira	P	P	P	F	P	P	P	F	8	6	2	75%
10	Lorhann Cristian da Silva Moraes	P	F	P	P	P	F	F	F	8	4	4	50%
11	Luciana dos Santos Marale	F	P	P	P	F	P	P	F	8	5	3	63%
12	Matheus Silva de Santana	P	P	P	P	P	F	F	F	8	5	3	63%
13	Miguel Renan da Silva			P	F	P	F	P	F	8	3	3	38%
14	Pedro Leonardo Villeta Tavares	P	P	P	P	P	P	P	P	8	8	0	100%
15	Pedro Lucas Rodrigues de Lima			P	P	P	P	P	F	8	5	1	63%
16	Yan Rodrigues de Oliveira	F	P	P	P	F	F	P	P	8	5	3	63%
	Presenças	10	12	14	11	14	8	14	6				
	Faltas	4	2	2	5	2	6	2	10				

Média Frequência da turma **70%**

OBS:


ESPAÇO
JUVENTUDE


ESPAÇO DA JUVENTUDE






ESPAÇO DA JUVENTUDE








NIKE

Relatório Avaliativo

Curso:Design de games Turma: 10:15 Tutor: Mauricio de castro

Através da junção de teoria e prática os educandos tiveram a oportunidade de pôr em prática o que aprenderam durante as aulas, observando que a maioria dos alunos já teve algum contato com jogos mas nunca diretamente no desenvolvimento de um jogo, iniciamos o curso de Design de games com altas expectativas sobre o desenvolvimento do curso.

Durante a realização do curso foi utilizado a ferramenta construct em sua terceira versão na qual se fez a escolha pela facilidade de uso e acesso para começar o desenvolvimentos de jogos possibilitando alta curva de aprendizado tornando a criação de jogos mais acessível e democrática para alunos que possuem menos recursos.

Durante curso os alunos experimentaram de forma fácil e rápida a criação de jogos focados em jogos do tipo plataforma onde se deu a realização dos projetos finais seguindo um tema sobre um dos 17 Objetivos de desenvolvimento sustentável, sendo eles destacados abaixo algumas:

1- Erradicação da pobreza
2- Fome zero e agricultura sustentável
3- Redução de desigualdade
4- Vida terrestre
5- Vida na água

Onde o objetivo foi desenvolver habilidades técnicas, senso crítico, e criatividade dos educandos possibilitando entender um pouco sobre os impactos da humanidade sobre o planeta e sobre nosso papel para alcançar melhorias, os alunos através da produção dos jogos puderam experienciar um pouco sobre esses assuntos enquanto desenvolvem os jogos.

Após a finalização dos jogos os Alunos tiveram a oportunidade de expor seus trabalhos para outros grupos e pessoas de fora do espaço através de de plataforma itch.io onde publicaram seus trabalhos e puderam testar os jogos de alunos de outras turmas e espaços.

Durante a realização do curso o educando Bryan Celo Dias dos Santos se destacou pelo forte comprometimento e com o projeto e forte perseverança, promovendo um ambiente favorável para seu grupo e sala, foi observado que Bryan Celo Dias dos Santos se dedicou bastante durante a realização do projeto final.

Curso: Jogos Digitais
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 4ª e 6ª - Turma: 10:15 às 12:15H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

	Nome	Junho											
		2	7	14	16	21	23	28	30	Aulas	Presenças	Faltas	Frequência
1	Bryan Calo Dias dos Santos	P	P	P	P	P	P	F	F	8	6	2	75%
2	Carlos Eduardo de Souza	P	P	P	P	P	P	P	P	8	8	0	100%
3	Estevão dos Santos da Silva	P	P	P	F	P	P	P	P	8	7	1	88%
4	João Victor Franquini Gonçalves Alves	P	F	P	P	P	P	P	F	8	6	2	75%
5	Kaiky Gabriel Costa Chagas	P	P	P	P	P	P	P	P	8	8	0	100%
6	Patrick de Souza Amaral		P	P	P	P	P	P	F	8	6	1	75%
7	Pedro Arthur Freitas Pagano	P	P	F	F	P	F	P	P	8	5	3	63%
8	Salomão Evangelista de Jesus	P	P	P	P	F	P	F	F	8	5	3	63%
	Presenças	7	7	7	6	7	7	6	4				
	Faltas	0	1	1	2	1	1	2	4				

Média Frequência da turma **80%**

OBS.

Relatório Avaliativo

Curso:Design de games Turma: 15:45 Tutor: Kauann O Dias.

Através da junção de teoria e prática os educandos liveram a oportunidade de pôr em prática o que aprenderam durante as aulas, observando que a maioria dos alunos já teve algum contato com jogos mas nunca diretamento no desenvolvimento de um jogo, iniciamos o curso de Design de games com altas expectativas sobre o desenvolvimento do curso.

Durante a realização do curso foi utilizado a ferramenta construct em sua terceira versão na qual se fez a escolha pela facilidade de uso e acesso para começar o desenvolvimentos de jogos possibilitando alta curva de aprendizado tornando a criação de jogos mais acessivel e democrática para alunos que possuem menos recursos.

Durante curso os alunos experimentaram de forma fácil e rápida a criação de jogos focados em jogos do tipo plataforma onde se deu a realização dos projetos finais seguindo um tema sobre um dos 17 Objetivos de desenvolvimento sustentável, sendo eles destacados abaixo algumas:

1- Erradicação da pobreza
2- Fome zero e agricultura sustentável
3- Redução da desigualdade
4- Vida terrestre
5- Vida na água

Onde o objetivo foi desenvolver habilidades técnicas, senso crítico, e criatividade dos educandos possibilitando entender um pouco sobre os impactos da humanidade sobre o planeta e sobre nosso papel para alcançar melhorias, os alunos através da produção dos jogos puderam experienciar um pouco sobre esses assuntos enquanto desenvolvem os jogos.

Após a finalização dos jogos os Alunos tiveram a oportunidade de expor seus trabalhos para outros grupos e pessoas de fora do espaço através de da plataforma itch.io onde publicaram seus trabalhos e puderam testar os jogos de alunos de outras turmas e espaços.

Durante a realização do curso o educando **Gabriel** se destacou pelo forte comprometimento e com o projeto e forte perseverança, promovendo um ambiente favorável pare seu grupo e sala, foi observado que **Gabriel** se dedicou bastante durante a realização do projeto final.

Curso: Jogos Digitais
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 4ª e 6ª - Turma: 15:45 às 17:45H / Conteiner Cidade de Deus

Diário de Classe

	Nome	Junho								Aulas	Presenças	Faltas	Frequência
		2	7	14	16	21	23	28	30				
1	Alan dos Santos da Silva	P	P	P	F	F	F			8	3	3	38%
2	Alex Corrêa da Silva			P	P	P	FJ	FJ	FJ	8	3	0	38%
3	Caio Felipe Bernardino de Oliveira	P	P	P	P	P	P	F	F	8	6	2	75%
4	Cintia Iohane Bernardino de Oliveira	P	P	P	P	P	P	F	F	8	6	2	75%
5	Daniel Willian Moura Santos	F	P	P	P	F	P	P	P	8	6	2	75%
6	Gabriel Bandeira Borges	P	F	P	P	P	F	F	P	8	5	3	63%
7	Gabriel Silva de Souza	P	F	P	P	P	P	P	P	8	7	1	88%
8	Jefferson Luis de Souza Gomes	F	P	P	P	P	P	P	P	8	7	1	88%
9	Jessica Fernandes Pinho	P	P	P	P	P	F	P	F	8	6	2	75%
10	Kalke Pacheco Gonçalves	P	F	F	P	F	F	F		8	2	5	25%
11	Kauã Barbosa dos Santos	P	P	P	P	P	P	P	P	8	8	0	100%
12	Lais Corrêa da Silva	F	F	P	F	P	F	F	F	8	2	6	25%
13	Lucas Marques da Rocha	P	P	F	P	P	P	P	F	8	6	2	75%
14	Luis Gabriel Pinheiro Lima				P	P	P	P	F	8	4	1	50%

1 5	Luiz Miguel Monteiro da Assunção	P	P	P	P	P	P	P	P	8	8	0	100%
1 6	Matheus de Oliveira Santos	P	P	P	P	F	P	P	P	8	7	1	88%
	Presenças	11	10	13	14	12	10	9	7				
	Faltas	3	4	2	2	4	5	5	6				

Média Frequência da turma 67%

OBS:















Relatório Avaliativo

Curso:Design de games Turma: 19:00 Tutor: Kauann O Dias.

Através da junção de teoria e prática os educandos tiveram a oportunidade de pôr em prática o que aprenderam durante as aulas, observando que a maioria dos alunos já teve algum contato com jogos mas nunca diretamente no desenvolvimento de um jogo, iniciamos o curso de Design de games com altas expectativas sobre o desenvolvimento do curso.

Durante a realização do curso foi utilizado a ferramenta construct em sua terceira versão na qual se fez a escolha pela facilidade de uso e acesso para começar o desenvolvimentos de jogos possibilitando alta curva de aprendizado tornando a criação de jogos mais acessível e democrática para alunos que possuem menos recursos.

Durante curso os alunos experimentaram de forma fácil e rápida a criação de jogos focados em jogos do tipo plataforma onde se deu a realização dos projetos finais seguindo um tema sobre um dos 17 Objetivos de desenvolvimento sustentável, sendo eles destacados abaixo algumas:

1- Erradicação da pobreza
2- Fome zero e agricultura sustentável
3- Redução da desigualdade
4- Vida terrestre
5- Vida na água

Onde o objetivo foi desenvolver habilidades técnicas, senso crítico, e criatividade dos educandos possibilitando entender um pouco sobre os impactos da humanidade sobre o planeta e sobre nosso papel para alcançar melhorias, os alunos através da produção dos jogos puderam experienciar um pouco sobre esses assuntos enquanto desenvolvem os jogos.

Após a finalização dos jogos os Alunos tiveram a oportunidade de expor seus trabalhos para outros grupos e pessoas de fora do espaço através de da plataforma itch.io onde publicaram seus trabalhos e puderam testar os jogos de alunos de outras turmas e espaços.

Durante a realização do curso o educando Davi de Souza se destacou pelo forte comprometimento e com o projeto e forte perseverança, promovendo um ambiente favorável para seu grupo e sala, foi observado que Davi de Souza se dedicou bastante durante a realização do projeto final.

Curso: Jogos Digitais
Carga Horária: 20H
Dia da Semana: 4ª e 6ª - Turma: 19:00 às 21:00H / Container Cidade de Deus

Diário de Classe

		Junho											
	Nome	2	7	14	16	21	23	28	30	Aulas	Presenças	Falta	Frequência
1	Breno Lima de Oliveira	P	P	P	P	P	P	F	F	8	6	2	75%
2	Davi de Souza Farias	P	P	P	P	P	P	P	P	8	8	0	100%
3	Gabriel Gonzo dos Santos	P	P	P	P	P	P	P	P	8	8	0	100%
4	Jade Gonzo dos Santos	P	P	P	P	P	P	P	P	8	8	0	100%
5	Luiz Felipe Barbosa de Jesus	P	F	P	P	F	F	P	F	8	4	4	50%
6	Lukas Santos Ewald de Farias	P	F	P	P	P	F	P	P	8	6	2	75%
7	Marcos Vinicius Oliveira da Cruz	F	P	P	P	P	P	F	F	8	5	3	63%
8	Miguel dos Santos Gonçalves	P	P	P	P	P	P	F	F	8	6	2	75%
9	Renan Tomaz Albuquerque	P	P	P	P	P	P	F	F	8	6	2	75%
10	Venâncius da Silva Thomaz da Silva	P	P	P	P	F	P	F	F	8	5	3	63%
11	Victor Hugo Silva Caetano	P	P	P	P	P	P	F	F	8	6	2	75%
12	Geovana Rodrigues da Silva	FJ	FJ	FJ	FJ	FJ	FJ	FJ	FJ	8	0	0	0%
13	Fábio Richard Soares da Cruz	FJ	FJ	FJ	FJ	FJ	FJ	FJ	FJ	8	0	0	0%
	Presenças	10	9	11	11	9	9	5	4				
	Faltas	1	2	0	0	2	2	6	7				

Média Frequência da turma 65%

OBS:

Relatório de Frequência



Curso: DJ Turma: S1 Tutora: Cynthia Novaes

Relatório Avaliativo

A turma possui perfil bem eclético, e também temos uma aluna que trabalha com audiovisual e se interessou pelo curso para poder agregar na sua carreira. Os alunos João e Jorge se destacaram muito, pois foi significativo a diferença de quando chegaram no Espaço da Juventude e sua evolução durante o curso. Os momentos de exploração e manuseio da mesa controladora foram essenciais para nossos alunos começarem a decolar nas trilhas musicais. Também disponibilizamos horários extra-aulas para que os alunos pudessem treinar e se tornarem mais íntimos da mesa Dj.

Relatório Fotográfico



Relatório de Frequência



Curso: Games Turma: M1 Tutora: Cynthia Novaes

Relatório Avallativo

A turma possui poucos alunos e tivemos dificuldades no rendimento devido a faltas de alguns alunos. Pude observar que a aluna Geovana

não possui muita intimidade com a tecnologia, não sabia como usar o teclado do notebook ou mesmo abrir uma aba da internet, mas tal oportunidade de aprendizado lhe foi fornecida pelo Espaço da Juventude.

A turma criou um jogo dentro da proposta de meio ambiente e coleta de lixo. O jogo chama-se "caça lixo", e o jogador assume o papel de um caçador de lixo destemido em uma cidade tomada pelo caos ambiental e sua missão é coletar todo o lixo espalhado para que possa ser reciclado.

Relatório Fotográfico



Geovana e Daniel durante processo de criação de seu game.

Relatório de Frequência

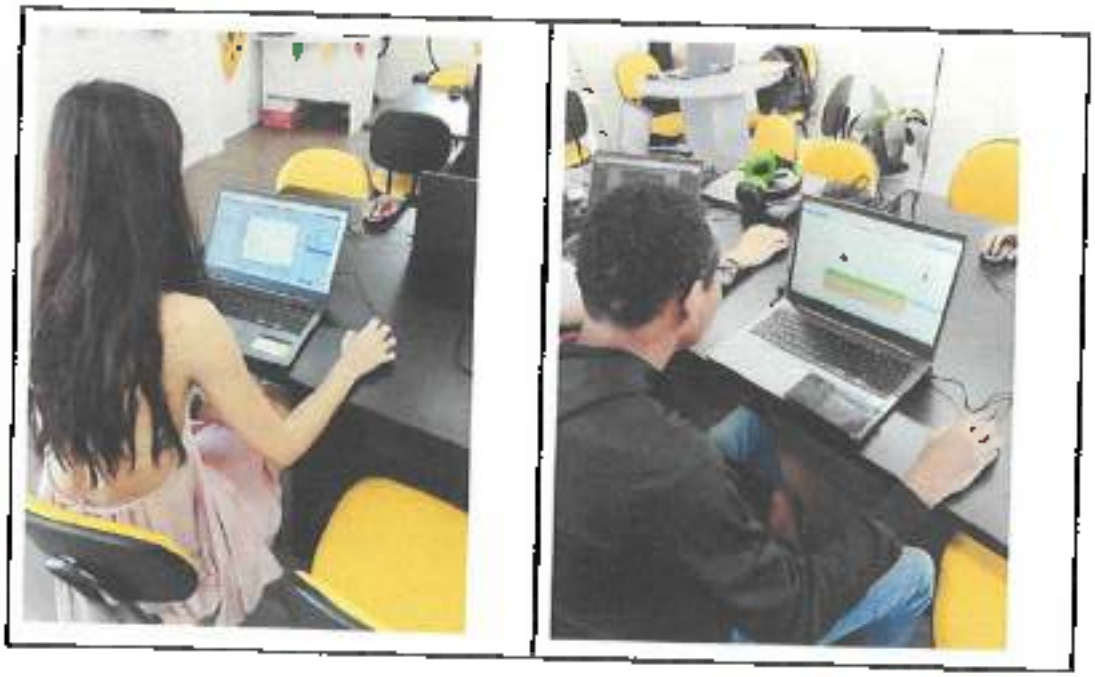


Curso: Games Turma: M2 Tutora: Cynthia Novaes

Relatório Avaliativo

A turma é maravilhosa, todos os alunos são participativos, empenhados e criativos. Apresento destaque para o aluno Bernardo que desenha muitíssimo bem e ficava após o horário de aula no Espaço para utilizar recursos disponíveis como a mesa digitalizadora, para criar e desenhar personagens. Também apresento destaque para a aluna Kimberly que também é muito criativa, esforçada e dedicada, inclusive, tal aluna começou a fazer lives na internet ensinando sobre criação de games no Construct (plataforma que usamos para criar os jogos digitais), a aluna passou a replicar e disseminar os conhecimentos adquiridos dentro do Espaço para seus amigos e para o mundo web. A turma criou um jogo dentro da proposta de educação, na qual o personagem do jogo (uma cutia que é um animal encontrado num bosque famoso no centro do Rio de Janeiro e que também era aluna) tinha que enfrentar obstáculos da vida como o bullying e o tráfico para conseguir alcançar uma educação de qualidade e ao final do jogo, essa educação era proporcionada pelo Espaço da Juventude.

Relatório Fotográfico

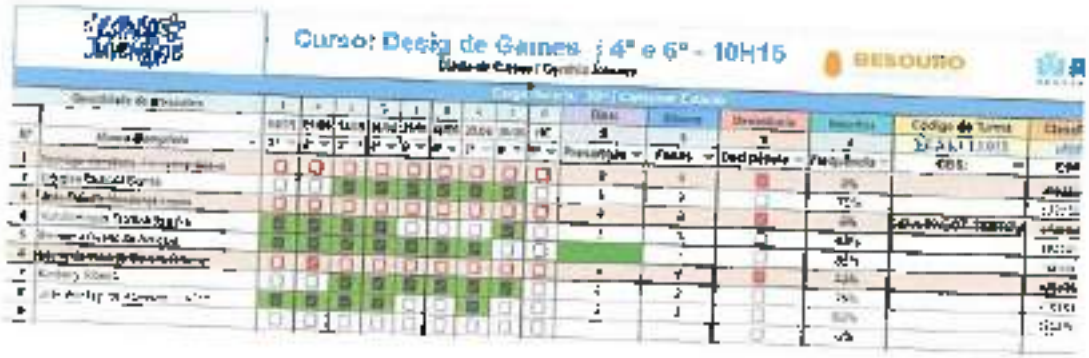


Momentos de elaboração do game



Finalização do projeto final

Relatório de Frequência



Curso: Games Turma: T1 Tutor: Diogo Montechiari

Relatório Avaliativo

A turma demonstrou um alto nível de criatividade e habilidades em design ao desenvolver o jogo sobre Consumo e Produções Responsáveis. O jogo aborda a história de uma voluntária que coleta alimentos descartados para evitar desperdícios em uma cidade grande. A jogadora precisa percorrer o cenário coletando alimentos, evitando

obstáculos e distrações. Com uma jogabilidade envolvente e educativa, o jogo tem como objetivo conscientizar sobre a importância da redução do desperdício alimentar e promover mudanças de comportamento. Destaca-se a liderança e organização de Clara Lima, que, com seu conhecimento prévio da Cultura Maker e suas habilidades, contribuiu significativamente para o sucesso do projeto.

Relatório Fotográfico



Relatório de Frequência



Curso: Games **Turma:** T2 **Tutor:** Diogo Montechiari

Relatório Avaliativo

A turma enfrentou algumas dificuldades em Informática Básica, o que impactou inicialmente na programação do game. No entanto, os alunos se mostraram empenhados e criativos no desenvolvimento do design e demais aspectos do jogo. O destaque vai para o trio composto por Davi, Vicktória e Thaissa, que apresentaram uma mecânica de jogo inovadora e surpreendente. No projeto "Vida na Água", o objetivo é coletar lixo espalhado pelo mar, superando obstáculos como animais selvagens e submarinos. A criatividade desse trio se destacou e impressionou tanto a equipe quanto os demais alunos.

Relatório Fotográfico



Relatório de Frequência



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 410, Sala 002 - Menino Deus - Porto Alegre/RS - CEP: 90130-191
FILIAIS SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Centro Histórico, Centro - Rio de Janeiro/RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, cjs. 410 - Bela Vista - São Paulo/SP - CEP 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Cidade Universitária, 3, Quadra, 32 Lote 31, Sala 225 - 3º Renascença - São Luís/MA - CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Elvira Rawson, 3969 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires/Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 308 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudeste - Palmas/TO - CEP 77021-090

agenciadesouza.com.br
facebook.com/AgenciaDeSouza
Instagram.com/DeSouzaDaSilva

0800.799.99.39

Curso: Games Turma: N1 Tutor: Diogo Montechiari

Relatório Avaliativo

A turma se destacou pela grande quantidade e frequência de alunos durante todo o período de produção do curso. O jogo produzido em destaque se trata do tema Erradicação da Pobreza, onde o objetivo do game é coletar sementes em meio ao deserto cheio de perigos, mas após coletar todas as sementes uma plantação é criada, e assim alimentando uma sociedade. Destaca-se Luana, aluna que possui talento para desenhos, onde produziu desenhos em Pixel art incríveis, surpreendendo a Equipe e Alunos.

Relatório Fotográfico





Relatório de Frequência



Curso: Games Turma: S1 Tutor: Diogo Monlechiari

Relatório Avaliativo

A turma se destacou pela sua organização e pelo interesse em desenvolver um jogo educativo sobre Água Potável e Saneamento. O jogo acompanha a jornada de Seu Zé, um morador de uma comunidade carente que decide enfrentar a falta de saneamento básico por conta própria. Coletando objetos e implementando melhorias na comunidade, Seu Zé busca transformar o local em uma comunidade completa. Enfrentando obstáculos como água poluída, jacarés e ratos, ele encontra soluções criativas para superá-los. Com o tempo, a comunidade prospera, a água se torna limpa e acessível, e a presença de jacarés e ratos diminui. O destaque da turma foi Bernardo, um militar da Força Aérea Brasileira com interesse em seguir carreira no Design e Programação de Games. Com sua criatividade, ele contribuiu de forma significativa no desenvolvimento do jogo, agregando elementos visuais e soluções inovadoras, enriquecendo a experiência dos jogadores.

Relatório Fotográfico





Relatório de Frequência



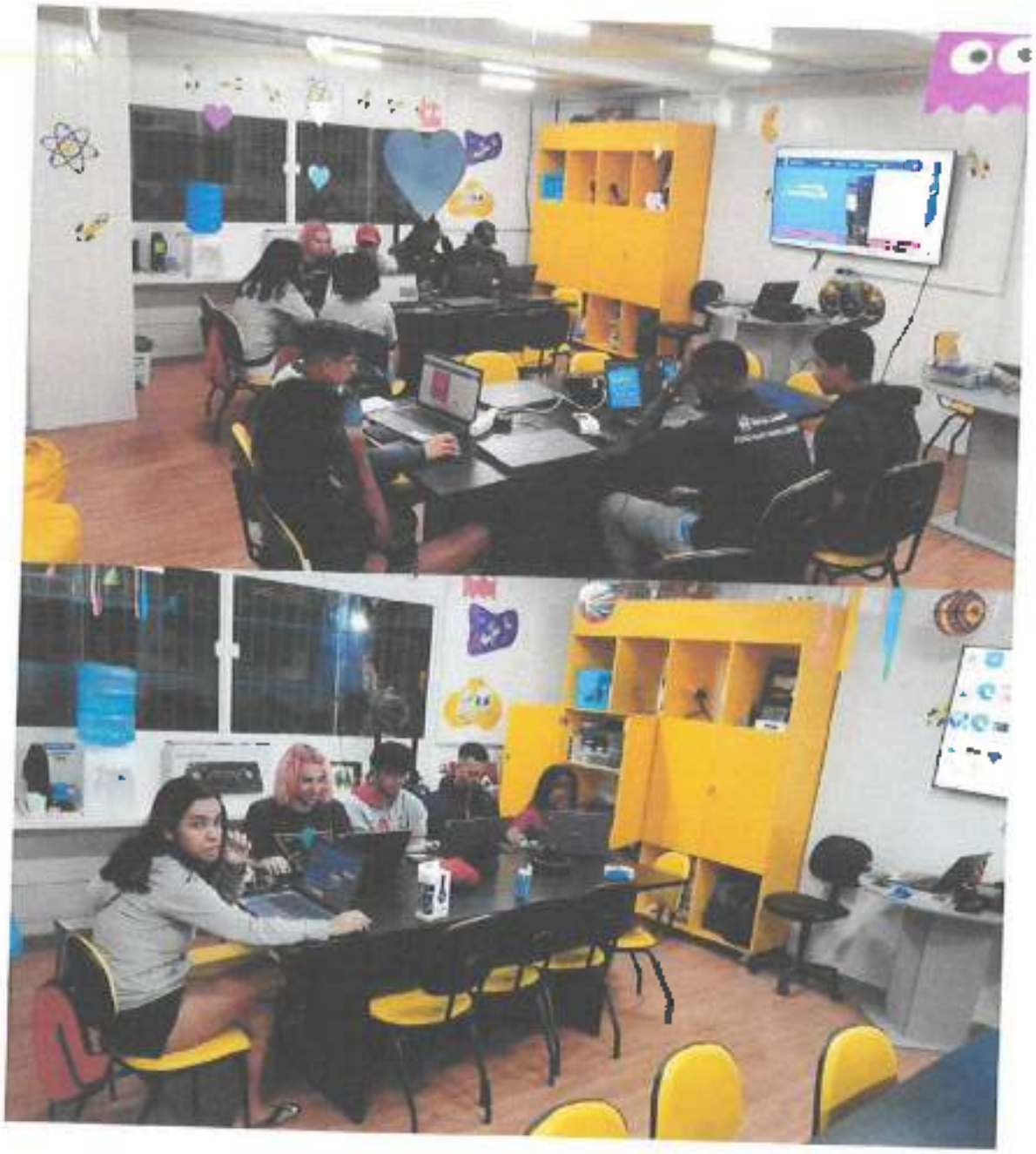





PDP-1
SPACEWAR!
ESPAÇO JUVENTUDE







Curso: DJ **Turma:** M1 **Tutora:** Cynthia Novaes

Relatório Avaliativo

Nossa aula inaugural do módulo de DJ (indústria do som) foi incrível com a presença de Djs profissionais atuantes nas noites do Rio de Janeiro palestrando e relatando sua experiência profissional dentro do mercado carioca. Os alunos adoraram a experiência e a troca com os Djs, estavam super animados, empolgados e com brilho nos olhos, nessa momento foi notável o tamanho da expectativa deles com o curso, no turno da manhã o dj convidado foi o Br da Tijuca.

A turma apresenta-se muito animada e interessada, temos alguns alunos que já são Djs e da área de áudio, o aluno Pedro Oliveira faz estágio na UERJ com sonoplastia da rádio da universidade. Aqui apresento total destaque para o aluno Rodolpho que mora em um município distante, Magé e vem para as aulas, é um aluno muito esforçado, no segundo dia de aula me pediu os slides para poder estudar e na aula seguinte voltou sabendo todo o conteúdo, já dominando a mesa controladora dj e também ajudando seus colegas de turma no manuseio da mesma.

O módulo foi bem prático e com muitos momentos de exploração da mesa controladora (DDJ 400), onde os alunos puderam entender a funcionalidade de cada botão e aprender em qual momento usá-los ou encaixá-los durante uma música ou mixagem.

O projeto final do módulo era criar um set com duração de 10 a 15 minutos para apresentação em nossa festa julina ou então a criação de um podcast com a temática sobre o som, que foi reproduzido na TV do espaço durante o encerramento do módulo de games e DJ.

Relatório Fotográfico



Momento em que os alunos aprenderam a manusear a mesa controladora DJ e a usar o software da Pionner, o Rekordbox.

Relatório de Frequência



MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Marcílio Dias - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-131
FILIAL SUDESTE: Av. Almirante Barroso, 6 - Pólo Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1150, conj. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP 01311921
FILIAL NORDESTE: Av. Colares Moreira, 3, Quadra, 32 lote 34, Sala 235 - Jd. Renascença - São Luís | MA - CEP 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chacabuco, 1999 - Cidade Autônoma de Buenos Aires | Argentina - CEP C1262
FILIAL NORTE: Quadra 308 Sul, Avenida LO 05, Sul, Lote 17, Sala 03 - Setor Sudoeste - Palmas | TO - CEP 77021-096
agenciaresouro.com.br
facebook.com/AgenciaResouro
instagram.com/resouradigital
0800.799.99.39

Curso: DJ Turma: M2 Tutora: Cynthia Novaes

Relatório Avaliativo

Nesta turma também temos alunos que já são da área do som como o aluno Yagho (DJ), a aluna Fabiane que é percussionista e possui um grupo de pagode de mulheres pretas, o aluno Lincoln que é produtor de áudio. Apresento destaque para a aluna Maria Luiza que possui deficiência intelectual e frequenta as aulas acompanhada por sua mãe. Tal aluna é esforçada mas apresenta certa sensibilidade auditiva e prefere músicas calmas e em volume baixo. E devido ao fato do aluno Rodolpho chegar alguns dias atrasado devido a distância de sua casa, e acabar assistindo aulas na turma de 10:30h, Maria Luiza o conheceu e acabou criando um laço de amizade com ele, sua mãe então sugeriu que os dois tocassem juntos na apresentação do encerramento, Rodolpho muito solícito aceitou a sugestão da mãe de sua amiga, e os dois juntos tocaram um set de músicas de festa junina. A mãe de Maria Luiza não pôde estar presente na apresentação pois estava trabalhando e então fizemos uma chamada de vídeo, o que foi emocionante e sua mãe estava em lágrimas. Apresento também destaque para a aluna Náyra que finalizou todos os cursos disponibilizados pelo Espaço da Juventude.

Relatório Fotográfico



Aulas com exploração do RekordBox e da mesa controladora. Foto 2, aluna Maria Luiza e tutora.



Momentos de reprodução de sets e troca de experiências entre os alunos.

Relatório de Frequência

Curso: DJ | 3ª e 5ª - 19H15

Nº	Alunos Cadastrados	11	13	18	20	25	27	01	03	08	Dias	Aluno	Ausência	Frequência
1											9	9	0	100%
2											9	7	2	78%
3											9	9	0	100%
4											9	5	4	56%
5											9	7	2	78%
6											9	8	1	89%
7											9	6	3	67%
8											9	8	1	89%
9											9	7	2	78%
10											9	9	0	100%
11											9	6	3	67%
12											9	8	1	89%
13											9	7	2	78%
14														

MATRIZ: Rua Barão do Triunfo, 419, sala 602 - Marcílio Dias - Porto Alegre | RS - CEP: 90130-191
FILIAIS SUDESTE: Rua Almirante Barroso, 6 - Prédio Capital, Centro - Rio de Janeiro | RJ - CEP: 20031-000
Av. Paulista, 1159, cjto. 410 - Bela Vista - São Paulo | SP - CEP: 01311921.
FILIAL NORDESTE: Av. Coronel Manoel, 3, Quadra, 72 Lote 30, Sala 225 - Jd. Renascença - São Luís | MA
CEP: 65075-441
FILIAL BUENOS AIRES: Av. Chacabuco, 3899 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires | Argentina - CEP: C1202
FILIAL NORTE: Quadra 206 Sul, Avenida LO 05, S/N, Lote 17, Sala 01 - Setor Sudeste - Palmas | TO
CEP: 77021-676

agenciabesouro.com.br
facebook.com/AgenciaBesouro
instagram.com/BesouroDaSilva

0800.799.99.39

Curso: DJ Turma: T1 Tutora: Cynthia Novaes

Relatório Avaliativo

A turma também possui alunos que são profissionais da área do som como o aluno Daniel (Dj), a aluna Giulia que trabalha em uma boate de rock na Lapa (zona boêmia do Rio de Janeiro) e o aluno André que é guitarrista de uma banda de rock. Nesta turma apresento destaque para a aluna Marcela e Natália pois são muito dedicadas e esforçadas, e também para a aluna Isabelle que está finalizando conosco todos os cursos oferecidos pelo Espaço da Juventude.

Além da proposta de apresentação de um set com músicas a escolha dos alunos, também tínhamos a opção da produção de um podcast, os alunos Daniel, André, Giulia e Isabelle se interessaram por esta opção e criaram um podcast batendo um papo sobre seus gostos musicais e sua trajetória dentro da área do som.

Relatório Fotográfico

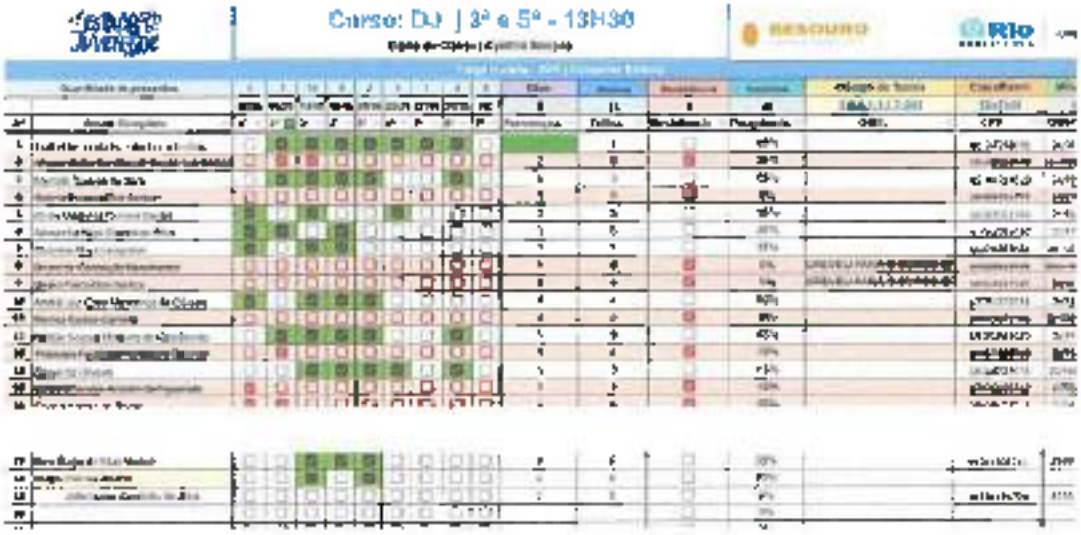


Aula teórica e prática.



Aula prática e apresentação do podcast pronto para os colegas de turma.

Relatório de Frequência



Curso: DJ Turma: T2 Tutor: Diogo Montechiari

Relatório Avaliativo

A turma revelou-se eclética na música, demonstrando um bom entendimento da cultura e da indústria musical. Esse conhecimento foi fundamental para o desenvolvimento tecnológico do software e controladora de som, tendo em vista que, o conhecimento cultural e artístico de quais músicas o DJ manipula permite aprimorar a experiência e o aprendizado nas mixagens e apresentações musicais. Destaca-se Maria Luiza, também conhecida como Odut, por sua personalidade e

confiança ao se apresentar em público, transmitindo o conhecimento adquirido durante o curso. Sua habilidade em compartilhar seu conhecimento musical contribuiu significativamente para o enriquecimento da experiência da turma.

Relatório Fotográfico





Prática, planejamento e apresentação.

Relatório de Frequência



Curso: DJ **Turma:** N1 **Tutor:** Diogo Montechiari

Relatório Avaliativo

A turma demonstrou uma ampla diversidade de interesses nas opções oferecidas pela indústria do som no mercado. Um destaque importante foi a escolha da equipe composta peloe alunos Anne Phyetra, Anne Paola, David e Victória, que optaram por desenvolver um podcast. O podcast é considerado uma das melhores formas de comunicação da Indústria 4.0 e tem se destacado como uma plataforma em crescimento para divulgação de informações e conhecimentos no Brasil.

A equipe mencionada produziu um podcast abordando temas musicais, e é interessante destacar que cada membro tinha gostos musicais diferentes. Isso enriqueceu o conhecimento dos alunos, da equipe e dos demais ouvintes, pois foram apresentadas perspectivas diversas e enriquecedoras sobre a música. O trabalho da equipe refletiu a importância de explorar a diversidade musical e como isso contribui para o aprendizado e o enriquecimento cultural.

Relatório Fotográfico



DESIGN DE GAMES

Relatório Avaliativo

Curso: Design de Games **Turma:** 19:00h **Tutor:** Yuri Maia

Iniciei com a turma no dia 13/03, o primeiro dia foi para identificar os alunos, suas vontades e o andamento de seus projetos. A turma estava bem evoluída, muitos já na segunda tinham jogos feitos em casa, outros estavam ainda dando os primeiros passos, como não pude ler os 10 dias de contato com a turma e sim 05, foi um pequeno desafio conseguir guiar todos para o caminho de completar os projetos, durante os 4 dias de aula e 1 dia de apresentação, consegui fazer uma dinâmica com a turma de "Brainstorm", onde os alunos, em grupo ou sozinhos, colocaram no papel todas as ideias e as organizaram, pois alguns aparentavam perdidos ou com problemas para encaixar as ideias com o seu grupo e executar na engine gráfica "Game Maker".

Como o tempo com a turma foi pouco, tivemos muito mais aulas práticas do que teóricas, nos dois primeiros dias o foco foi em desenvolver o gráfico dos jogos, as histórias e cenário, nos outros dois dias foram focados em desenvolver o código dos jogos (em escrito e não visual) , muitos tiveram problemas nessa parte, pois mesmo que o código viesse a funcionar, por terem copiado as demonstrações, foi necessário, enquanto demonstrava, explicar cada linha de código para os alunos e assim debuá-los com mais segurança e possibilitar maior customização em seus jogos.

Com isso, os alunos conseguiram desenvolver seus jogos, mesmo com algumas "ajudas", tivemos resultados excelentes, alguns diamantes a serem lapidados e muitos jovens que se interessaram por futuros cursos do projeto.

Agradeço essa chance que foi me dada para estar realizando este lindo trabalho que eu nunca pensei que estaria exercendo.

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO FINANCEIRA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 31 DE JULHO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 24 meses	**TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 10/2022**	
	INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO:14/08/24**

BANCO SANTANDER	AGÊNCIA 1318	CONTA CORRENTE	13002240-1	RECEITA DO PERÍODO DA PRESTAÇÃO DE CONTAS:	R$ 1.194.635,57

	NATUREZA DA DESPESA	**DATA DA DESPESA**	**Nº DO DOC**	**TIPO DO DOC**	**NOME DO BENEFICIÁRIO, FORNECEDOR OU PRESTADOR DE SERVIÇO**	**Nº DO DOC NO EXTRATO BANCÁRIO**	**VALORES EM R$**
1.1	**PESSOAL**						
1.1.1	Coordenador pedagógico	01/08/2023	jul/23	FOLHA	ALEXANDER LADEIRA MARTINS	000000	R$ 1.596,86
1.1.3	Tutores	01/08/2023	jul/23	FOLHA	CHYNTIA NOVAES MACHADO COELHO	000000	R$ 1.783,30
1.1.2	Assessor Pedagógico	01/08/2023	jul/23	FOLHA	CRISTIANE BARBOSA CARLOS	000000	R$ 1.776,10
1.1.1	Coordenador pedagógico	01/08/2023	jul/23	FOLHA	DEBORA BARRETO DA SILVA	000000	R$ 2.049,82
1.1.3	Tutores	01/08/2023	jul/23	FOLHA	DIOGO MONTECHIARI BARBOSA CAMPOS	000000	R$ 1.347,82
1.1.2	Assessor Pedagógico	01/08/2023	jul/23	FOLHA	GABRIEL LINHARES DE SOUZA	000000	R$ 1.776,10
1.1.1	Coordenador pedagógico	01/08/2023	jul/23	FOLHA	JOÃO VITOR DE	000000	R$ 2.191,84
1.1.3	Tutores	01/08/2023	jul/23	FOLHA	KAUANN DE OLIVEIRA DIAS	000000	R$ 1.347,82
1.1.3	Tutores	01/08/2023	jul/23	FOLHA	LARYSSA RODRIGUES HONORATO	000000	R$ 1.256,94
1.1.3	Tutores	01/08/2023	jul/23	FOLHA	LUCAS DA SILVA ALVES PESSOA	000000	R$ 1.296,94
1.1.3	Tutores	01/08/2023	jul/23	FOLHA	LUIZ HENRIQUE ALBUQUERQUE NUNES	000000	R$ 1.656,98
1.1.3	Tutores	01/08/2023	jul/23	FOLHA	MARCO ANTONIO DE OLIVEIRA COSTA	000000	R$ 1.256,94
1.1.3	Tutores	01/08/2023	jul/23	FOLHA	MAURICIO DE CASTRO BISPO JUNIOR	000000	R$ 1.256,94
1.1.3	Tutores	01/08/2023	jul/23	FOLHA	MARIO FRAGA AZEVEDO	000000	R$ 1.296,94
1.1.2	Assessor Pedagógico	01/08/2023	jul/23	FOLHA	MARCOS VINICIUS ABREU ROSA	000000	R$ 2.045,31
1.1.3	Tutores	01/08/2023	jul/23	FOLHA	PEDRO THEODORO VIEIRA DA SILVA	000000	R$ 1.347,82
1.1.1	Coordenador pedagógico	01/08/2023	jul/23	FOLHA	RAQUEL PINTO RESENDE	000000	R$ 2.191,84
1.1.2	Assessor Pedagógico	01/08/2023	jul/23	FOLHA	TATIANE CAVOTI PEREIRA DE SOUSA	000000	R$ 1.664,18
1.1.3	Tutores	01/08/2023	jul/23	FOLHA	YURI RABELO MAIA	000000	R$ 1.256,94
1.1.1	Coordenador pedagógico	01/08/2023	jul/23	FOLHA	OCIMAR VASCONCELLOS DE NOGUEIRA	000000	R$ 959,46
1.1.1	Coordenador pedagógico	01/08/2023	jul/23	FOLHA	LUANA MARTINS FERREIRA_PENSÃO ALIMENTÍCIA	8910	R$ 448,45
1.2.1	INSS	18/08/2023	jul/23	DARF	INSS	07.16.23181.6336501-9	R$ 13.183,75
1.2.2	FGTS	08/08/2023	jul/23	GRF	FGTS	000000	R$ 2.953,13
1.2.2	FGTS	26/07/2023	jul/23	GRRF	FGTS RESCISORIO - LUCAS QUEIROZ	000000	R$ 111,08
1.2.3	PIS	25/08/2023	jul/23	DARF	PIS	000000	R$ 383,05
1.2.4	IRRF	08/08/2023	jul/23	DARF	IRRF	07.16.23181.6336501-9	R$ 0,00
1.3.2	RECISÃO	28/07/2023	jul/23	FOLHA	RECISÃO LUCAS QUEIROZ DE OLIVEIRA	000000	R$ 1.369,49
1.4.1	Vale Transporte	24/07/2023	74243713	RECIBO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	000000	R$ 94,60
1.4.1	Vale Transporte	27/08/2023	74331150	RECIBO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	000000	R$ 4.383,80
1.4.2	Vale Alimentação	24/07/2023	45656578	ALELO	VA - FUNCIONÁRIOS	000000	R$ 132,00

1.4.2	Vale Alimentação	27/08/2023	46354270	ALELO	VA - FUNCIONÁRIOS	000000	R$ 5.520,00
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 59.936,24**
2.1	**OPERACIONAL**						
2.1.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	18/07/2023	359	NOTA FISCAL	FORMULA PROJETOS E SERVICOS MODULARES LTDA	PIX ENVIADO	R$ 82.960,00
2.1.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	24/07/2023	803	NOTA FISCAL	MSA SANTOS COMERCIO DE MOVEIS E EQUIPAMENTOS	PIX ENVIADO	R$ 7.680,00
2.1.1	**Módulo Tecnológico + Programa Educacional**		**358**	**NOTA FISCAL**	**FORMULA PROJETOS E SERVICOS MODULARES LTDA**		**R$ 122.000,00**
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 212.640,00**
3.1	**DIVERSOS**						
3.1.1	Custeio operacional	10/07/2023	45705	BOLETO	DNET BRASIL LTDA	000000	R$ 129,99
3.1.1	Custeio operacional	10/07/2023	1676375	BOLETO	FNT TELECOMUNICAÇÕES E ACESSO A REDES DE INTERNET	000000	R$ 299,00
3.1.1	Custeio operacional	10/07/2023	7221761	NF	ANDRELINA DAS NEVES BARROS	PIX ENVIADO	R$ 128,00
3.1.1	Custeio operacional	10/07/2023	77	NF	RENAN RIBEIRO FERNANDES 15522889780	PIX ENVIADO	R$ 960,00
3.1.1	Custeio operacional	10/07/2023	9	NF	SERGIO ANTONIO FREIMAN 07833918709	PIX ENVIADO	R$ 15.000,00
3.1.1	Custeio operacional	12/07/2023	10	NF	SERGIO ANTONIO FREIMAN 07833918709	PIX ENVIADO	R$ 2.500,00
3.1.1	Custeio operacional	12/07/2023	423	NF	S M RIBAS COMERCIO E SERVICOS DE	PIX ENVIADO	R$ 4.424,00
3.1.1	Custeio operacional	13/07/2023	10	NF	JORGE LEONARDO ANSELMO 07498698790	PIX ENVIADO	R$ 4.000,00
3.1.1	Custeio operacional	17/07/2023	2060508	BOLETO	ALL CONECTA INTERNET LTDA	000000	R$ 339,00
3.1.1	Custeio operacional	17/07/2023	429	NF	SM RIBAS COMÉRCIO E SERVIÇOS DE INFORMÁTICA	PIX ENVIADO	R$ 10.375,00
3.1.1	Custeio operacional	19/07/2023	6233	NF	TEM INDUSTRIA E COMERCIO DE TAPETES	PIX ENVIADO	R$ 1.588,00
3.1.1	Custeio operacional	20/07/2023	303480	BOLETO	NEXTHOP INFORMATICA LTDA	000000	R$ 139,90
3.1.1	Custeio operacional	27/07/2023	1435	NF	GRAPHICSIGN COMUNICACAO VISUAL LTDA	PIX ENVIADO	R$ 1.045,00
3.1.1	Custeio operacional	31/07/2023	22801	NF	CONEDUCTIL COM E INDUSTRIA LTDA	PIX ENVIADO	R$ 8.208,14
3.1.1	**Custeio operacional**	**02/08/2023**	**120**	**NF**	**TECH DRONES SUPORTE DE MANUTENÇÃO**		**R$ 540,00**
3.1.1	**Custeio operacional**	**02/08/2023**	**121**	**NF**	**TECH DRONES SUPORTE DE MANUTENÇÃO**		**R$ 1.239,00**
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 50.915,03**
4.1	**CUSTO INDIRETO**						
						TOTAL GERAL	**R$ 323.491,27**

Porto Alegre/RS, 09 de abril de 2025.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005

Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Dados: 2025.04.11 16:39:38 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049

Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Dados: 2025.04.11 16:53:49 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

INSTITUTO BESOURO

RELATÓRIO DE DEMONSTRATIVO DA DESPESA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 31 DE JULHO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses					**TERMO DE COLABORAÇÃO: 10/22**	
					INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO: 14/8/23**
BANCO SANTANDER		**AGÊNCIA**	**1318**	**CONTA CORRENTE**	**13002240-1**	
(A) NATUREZA DA DESPESA		**(B) VALOR**	**(C) SALDO DO PERIODO ANTERIOR**	**(D) VALOR RECEBIDO NO PERIODO**	**(E) VALOR UTILIZADO NO PERIODO**	**(F) SALDO PARA O PERIODO SEGUINTE**
1) - ITEM DA DESPESA						
1.1	**Pessoal**	**590.940,00**	**-55.123,61**	**0,00**	**31.805,34**	**23.318,27**
1.1.1	Coordenador pedagógico	193.536,00	-17.442,77	0,00	9.438,27	8.004,50
1.1.2	Assessor Pedagógico	157.332,00	-13.708,77	0,00	7.261,69	6.447,08
1.1.3	Tutores	240.072,00	-23.972,07	0,00	15.105,38	8.866,69
1.2	ENCARGOS	**223.375,33**	**-27.823,21**	**0,00**	**16.631,01**	**11.192,20**
1.2.1	INSS	170.190,73	-22.018,55	0,00	13.183,75	8.834,80
1.2.2	FGTS	47.275,20	-5.126,18	0,00	3.064,21	2.061,97
1.2.3	PIS	5.909,40	-640,73	0,00	383,05	257,68
1.2.4	IRRF	0,00	-37,75	0,00	0,00	37,75
1.3	PROVISIONAMENTO	**187.741,63**	**208,35**	**0,00**	**1.369,49**	**-1.577,84**
1.3.1	Férias	65.653,43	0,00	0,00	0,00	0,00
1.3.2	Rescisão	23.637,60	208,35	0,00	1.369,49	-1.577,84
1.3.3	Aviso Prévio	49.225,30	0,00	0,00	0,00	0,00
1.3.4	13º salário	49.225,30	0,00	0,00	0,00	0,00
1.4	BENEFICIOS	**148.579,20**	**-17.015,40**	**0,00**	**10.130,40**	**6.885,00**
1.4.1	Vale Transporte	59.875,20	-7.331,40	0,00	4.478,40	2.853,00
1.4.2	Vale Alimentação	88.704,00	-9.684,00	0,00	5.652,00	4.032,00
2) - ITEM DA DESPESA						
2.1	**Operacional**	**2.990.770,37**	**-61.237,64**	**0,00**	**212.640,00**	**-151.402,36**
2.1.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	2.644.774,37	-61.237,64	0,00	212.640,00	-151.402,36
2.1.2	Serviços Gráficos	345.996,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.1	Apostilas	283.500,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.2	Certificados	23.184,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.3	Fichas de inscrição	39.312,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3) - ITEM DA DESPESA						
3.1	**Diversos**	**211.200,00**	**-61.727,29**	**0,00**	**50.915,03**	**10.812,26**
3.1.1	Custeio Operacional	211.200,00	-61.727,29	0,00	50.915,03	10.812,26
4) - ITEM DA DESPESA						
4.1	Custos indiretos	174.104,26	**-2.400,00**	0,00	0,00	2.400,00
TOTAL (= 1+ 2+ 3 + 4)		**4.526.710,79**	**-225.118,80**	**0,00**	**323.491,27**	**-98.372,47**

Porto Alegre/RS, 09 de abril de 2025.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Dados: 2025.04.11 16:37:24 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Dados: 2025.04.11 16:53:04 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 010/2022

RELATÓRIO PARCIAL DE EXECUÇÃO FÍSICA DO OBJETO

JULHO DE 2023

Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa

SUMÁRIO

IDENTIFICAÇÃO	3
INTRODUÇÃO	4
OBJETO	5
PÚBLICO ATENDIDO	5
OBJETIVOS	5
DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS	6
DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS	7
DIFICULDADES ENFRENTADAS	8
ATIVIDADES COMPLEMENTARES	8
DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO	8
CONSIDERAÇÕES FINAIS	9

IDENTIFICAÇÃO

Termo de Colaboração: 010/2022

Concedente: Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV-RIO

Objeto da Parceria: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses, bem como a promoção de todas as atividades constantes no Plano de Trabalho (Anexo I) e da Planilha de Custos (Anexo II).

Vigência: 15/08/2022 à 14/08/2023

Valor de repasse: R$ 4.526.710,79 (quatro milhões, quinhentos e vinte seis mil, setecentos e dez mil reais e setenta e nove centavos).

Identificação do Proponente:

Nome da Instituição: Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa CNPJ: 07.105.443/0001-96

Endereço Instituição:

Rua Barão do Triunfo, 419, Sala 602 – Menino Deus - Porto Alegre- RS - CEP 90130-101

Telefones: 21 96786-5815

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.com

Site: https://www.agenciabesouro.com.br/

Responsável pela Instituição Proponente Diretor presidente: Vinicius Mendes Lima

CPF: 008.451.180-05

Endereço. Rua Adriano Pereira da Silva, 290 casa 04 Porto Alegre-RS - CEP: 91740-612 Telefones: 51.9 8136-8742

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.comRepresentante

Representante Legal: Fernanda Carvalho Braga De Sousa

CPF: 155.537.167-41

E-mail: besouro.rj@agenciabesouro.com.br

INTRODUÇÃO

Parceria firmada entre o Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa e a Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV -Rio, por meio do Termo de Colaboração nº 010/2022, promove a inclusão profissional e emancipação de jovens cariocas de 15 a 29 anos, a partir de cursos, oficinas e atividades de capacitação e qualificação profissional voltados a temáticas da tecnologia e indústria 4.0.

O termo indústria 4.0 foi adotado para explicar o surgimento de novas tecnologias no século XXI. A inovação e tecnologia estão muito presentes no novo modelo de indústria que se instaura, causando impacto em diversos setores da economia. O objetivo da implementação da indústria 4.0 é a obtenção de lucro e aumento da competitividade da empresa no mercado de trabalho. Sendo assim, a indústria 4.0 também pode ser conhecida como a quarta revolução industrial.

A parceria deu-se mediante publicação de Edital para ampla concorrência de parceiros, sendo o Instituto Besouro a instituição que teve maior desempenho em relação aos requisitos do edital.

OBJETO

Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses.

PÚBLICO ATENDIDO

A execução do objeto alcançará, de forma direta, jovens cariocas de 15 a 29 anos, preferencialmente em situação de vulnerabilidade social, moradores do território da cidade do Rio de Janeiro. De maneira indireta, a comunidade do entorno das unidades dos Espaços da Juventude serão beneficiadas e a prototipagem de soluções para problemas comunitários poderá ser analisada e implementada de acordo com as práticas de metodologias ativas.

OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Oferecer um Programa Educacional voltado para a capacitação de jovens baseado na temática da indústria 4.0 através dos Espaços da Juventude com vista a ampliar o acesso dos jovens cariocas aos serviços e ações públicas que os apoiem nas suas trajetórias de inclusão, autonomia e participação.

Objetivos Específicos

a) Valorizar a autonomia e protagonismo do jovem;

b) Ofertar formação profissional de tutores voluntários ou profissionais envolvidos em atividades da Secretaria Especial da Juventude Carioca para atuar nos Espaços da Juventude;

c) Criar um Programa Educacional voltado para cursos na área de tecnologia e indústria 4.0;

d) Contribuir para a qualificação e a inserção profissional dos jovens atendidos;

e) Expandir o alcance territorial dos equipamentos da JUV-RIO em áreas de pouca oferta educacional para o público-alvo.

DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS

Meta 1:

1.1 Capacitação de Tutores: Não realizado.

1.2 Capacitação de Jovens. 536

1.2.1 Unidade Estácio: 132

1.2.2 Unidade Cidade Deus: 152

1.2.3 Unidade Vigário Geral: 143

1.2.4 Unidade Vargem Pequena: 109

Meta 2:

Nenhuma unidade entregue neste mês.

DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS

Iniciamos o mês de julho realizando visitas do acompanhamento para montagem do container de Madureira, e foi identificada a necessidade de execução de um patamar de concreto para que o mesmo fosse instalado. Após realizar os orçamentos e aprova-los, demos inicio a execução, assim como a abertura de processo seletivo para contratação da equipe de trabalho.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Estácio

Nos dias 03, 04 e 05 foram os dias que iniciaram as aulas dos cursos de Robótica e Impressão 3D. O mês começou cheio de ideias para imprimir e projetos robóticos com ênfase em auxílio na rotina do espaço.

Os cursos se desenvolveram muito bem, mesmo com as inscrições abaixo do esperado por conta da divulgação, mas os alunos desenvolveram bastante coisa e muito significativas.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Cidade de Deus

Iniciamos a primeira semana do mês de julho com muitas novidades no espaço da CDD Demos início aos cursos Impressão 3D e Robótica. Seguindo o cronograma dos cursos do mês de julho, o curso de Robótica com 5 turmas fechadas, se iniciou no dia 03, com 3 aulas na semana, que são às segundas feiras com uma turma e 5 horas seguidas de curso, e 2 vezes na

semana quartas e sextas-feiras com 2 horas de curso, 4 turmas fechadas. E o curso de Impressão 3D com 5 turmas fechadas, teve inicio no dia 04, com 3 aulas na semana, que são às segundas feiras com uma turma e 5 horas seguidas de curso, e 2 vezes na semana terças e quintas-feiras com duração de 2 horas de curso, 4 turmas fechadas. As inscrições foram realizadas no período de 20 a 05 de junho.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Vigário Geral

Iniciamos o mês de julho com cursos de Robótica e Impressão 3D. Nos primeiros dois dias de aula (03/07 e 04/07) foram aulas inaugurais, onde o tutor iniciou com uma pequena introdução do que era cada tema do curso e surgiu com uma ideia de unificar os projetos, onde quem faria robótica, poderia usar a impressora 3D para imprimir peças para compor o projeto de robótica. Os alunos gostarem da idoia o decidiram seguir os futuros projetos com essa ideia.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Vargem Pequena

No dia 19/06 nosso primeiro dia de aula caiu em uma segunda-feira, iniciamos as aulas recitando as regras de boa convivência no espaço junto ao planejamento que ocorre durante o curso.

DIFICULDADES ENFRENTADAS

Não atingimento de metas total prevista no plano de trabalho já que os espaços não foram inaugurados no primeiro mês, por dependência de agentes externos para que o espaço possa funcionar, embora todos os espaços não estejam implantados, nos que já estão a meta para cada um de atendimento está sendo batida com mais de 80% de jovens participantes.

A implantação do container de Madureira teve uma demora devido à problemas de habilitação junto a concessionaria de água da região, que determinou exigencias que levaram mais tempo para ser cumpridas.

Vigário Geral:

Não houve dificuldades nesta unidade.

Estácio:

Não houve dificuldades nesta unidade.

Cidade de Deus:

Não houve dificuldades nesta unidade.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Unidade Estácio

Não foram realizadas atividades complementares

Unidade Cidade de Deus.

Sábado, dia 01 de julho, a equipe do espaço CDD esteve presente com oficina de drone na Super Ação da prefeitura, na Paróquia N.SRA. Mãe da Divina Providência, na Taquara.

No dia 18, demos inicio ao "Explore a tecnologia nas férias com a Colônia Tecnológica!" com 10 dias seguidos de curso de informática básica, no horário de 13h30 às 15h30 de segunda a sexta-feira. Durante as inscrições tivemos 96 inscritos e foram selecionados 20 alunos. O número de alunos significativamente abaixo do número de Inscritos se dá a capacidade operacional do Espaço em um único horário. E os que não foram selecionados entramos em contato comunicando que breve terá cursos de informática no espaço novamente. No primeiro dia de aula de informática os novos alunos conheceram a equipe, o espaço e os cursos que o espaço traz.

Na segunda-feira do dia 24, com os horários da manhã livre no espaço, tivemos duas oficinas de Drone e IA (Inteligência Artificial). Tivemos 16 jovens presentes, a maioria já alunos do espaço e que não teve ainda uma experiência com drone.

Unidade Vigário Geral:

No dia 18 de julho, iniciou-se a Colônia de Férias no Espaço da Juventude, com aulas de informática business, durante o horário de 15:45 até 18:00.

No dia 24 de julho, aconteceu a tão esperada mesa de RPG no Espaço da Juventude - Vigário Geral. Esta mesa faz parte da Colônia de Férias, e esta mesa consiste em um jogo de tabuleiro, utilizando dados, bonecos criados pelos próprios alunos durante o curso de impressão 3D.

Unidade Vargem Pequena:

Não foram realizadas atividades complementares.

DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO

No dia 06 alguns dos nossos alunos tiveram a oportunidade de conhecer de perto o barracão da Beija-Flor de Nilópolis, na Cidade do Samba. Apresentado pelo diretor de carnaval Dudu Azevedo e Julia Rodrigues, os alunos conheceram a tecnologia e sustentabilidade que existe por trás da produção do carnaval, exploraram cada espeço do barracão e também descobriram alguns dos segredos dos carros alegóricos e confecção das fantasias. Foi uma experiência única.

Nesse fim do mês rolou o evento de empreendedorismo das comunidades cariocas na cidade das artes e nós do Espaço da Juventude estávamos lá. Foi um momento incrível, pois nos possibilitou levar os alunos e os seus projetos tecnológicos de Drone, Robótica e Impressão 3D. Todos nós revezamos a presença para dar suporte. Foi um momento para conhecer as novas tecnologias e os jovens que desenvolvem o empreendedorismo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para elaboração deste Relatório o Instituto Besouro, baseou-se nos parâmetros trazidos pelo Marco Regulatório das Organizações da Sociedade

Civil (Lei 13.019/2014, regulamentado pelo Decreto Municipal 42.696/2016 e Resolução CGM Nº 1285 de 23 de fevereiro de 2017), que Consolida as normas de Parcerias Voluntárias no âmbito da Administração Pública Municipal e Institui o Roteiro Orientador para a prestação de contas de recursos concedidos pelo Município do Rio de Janeiro através de Parcerias Voluntárias, foi desenvolvida com base nos pilares de valorização da autonomia das OSC, transparência na aplicação de recursos públicos e eficiência das políticas públicas.

Com o MROSC, o modelo passou a ser prioritário para o controle de resultados. É o que se extrai do art. 2º, inciso XIV, do MROSC, que considera a prestação de contas "o procedimento em que se analisa e se avalia a execução da parceria, pelo qual seja possível verificar o cumprimento do objeto da parceria e o alcance das metas e dos resultados previstos". Não se trata, pois, de mecanismo que tem por finalidade precípua o controle de despesas, mas sim a verificação dos resultados realmente alcançados pela parceria.

A elaboração deste relatório também pode ser considerada como a realização do monitoramento e avaliação do projeto, o que permite detectar falhas na implementação e possíveis ameaças à qualidade dos resultados a tempo de reagir oportunamente, bem como reúne informações a respeito da parceria para posterior avaliação.

O monitoramento pressupõe a ideia de continuidade, ou seja, é uma verificação do andamento da parceria ao mesmo tempo em que ela é executada. Desse modo, fica evidente o aspecto saneador de tais atividades de acompanhamento, e é crucial que a Convenente tenha as seguintes atitudes e preocupações:

- compreender claramente a delimitação e a sequência de objetivos, metas e resultados esperados da parceria;
- estabelecer processo de monitoramento por meio de diálogo e aprendizado constante;
- saber avaliar a relevância do contexto e compreender eventuais problemas sinalizados pela equipe ou identificados em suas atividades de acompanhamento, buscando soluções corretivas que beneficiem a execução do objeto;
- ter capacidade de contribuir para melhoria ou correção de possíveis dificuldades ou desvios na execução das parcerias.

BESOURO

gov.br

Documento assinado digitalmente
ALEXANDER LADEIRA MARTINS
Data: 04/08/2021 21:11:57-0300
Verifique em https://verificador.iti.gov.br

Alexander Ladeira Martins

Coordenador do projeto

Vinicius Mendes Lima

Diretor presidente

RELA BESOURO NCEIRA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 31 DE AGOSTO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses					**TC Nº 10/2022**	
					INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO:14/08/24**
BANCO SANTANDER	AGÊNCIA 1318	CONTA CORRENTE	13002240-1	RECEITA DO PERÍODO DA PRESTAÇÃO DE CONTAS:		R$ 0.00

	NATUREZA DA DESPESA	DATA DA DESPESA	Nº DO DOC	TIPO DO DOC	NOME DO BENEFICIÁRIO, FORNECEDOR OU PRESTADOR DE SERVIÇO	Nº DO DOC NO EXTRATO BANCÁRIO	VALORES EM R$
1.1	**PESSOAL**						
1.1.3	Tutores	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	KAUANN DE OLIVEIRA DIAS	000000	R$ 1,374.22
1.1.2	Assessor Pedagógico	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	TATIANE CAVOTI PEREIRA DE SOUSA	000000	R$ 1,683.38
1.1.3	Tutores	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	YURI RABELO MAIA	000000	R$ 1,283.34
1.1.2	Assessor Pedagógico	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	CRISTIANE BARBOSA CARLOS	000000	R$ 1,802.50
1.1.2	Assessor Pedagógico	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	CHYNTIA NOVAES MACHADO COELHO	000000	R$ 1,802.50
1.1.1	Coordenador pedagógico	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	DEBORA BARRETO DA SILVA	000000	R$ 2,076.22
1.1.3	Tutores	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	DIOGO MONTECHIARI BARBOSA CAMPOS	000000	R$ 1,374.22
1.1.3	Tutores	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	LUCAS DA SILVA ALVES PESSOA	000000	R$ 1,303.34
1.1.3	Tutores	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	MARIO FRAGA AZEVEDO	000000	R$ 1,303.34
1.1.3	Tutores	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	MAURICIO DE CASTRO BISPO JUNIOR	000000	R$ 1,283.34
1.1.1	Coordenador pedagógico	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	OCIMAR VASCONCELLOS DE NOGUEIRA	000000	R$ 2,131.71
1.1.3	Tutores	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	PEDRO THEODORO VIEIRA DA SILVA	000000	R$ 1,374.22
1.1.1	Coordenador pedagógico	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	MARCOS VINICIUS ABREU ROSA	000000	R$ 2,071.71
1.1.2	Assessor Pedagógico	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	LUIZ HENRIQUE ALBUQUERQUE NUNES	000000	R$ 1,683.38
1.1.1	Coordenador pedagógico	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	ALEXANDER LADEIRA MARTINS	000000	R$ 1,623.26
1.1.1	Coordenador pedagógico	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	LUANA MARTINS FERREIRA_PENSÃO ALIMENTÍCIA	8910	R$ 448.45
1.1.3	Tutores	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	RAFAEL DA SILVA LABRE	000000	R$ 543.46
1.1.3	Tutores	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	LAYO SOARES VERDAN FARIAS	000000	R$ 761.84
1.1.3	Tutores	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	BRUNO HENRIQUE DA SILVA TRAVESSA	000000	R$ 1,013.65
1.1.1	Coordenador pedagógico	9/1/2023	Aug-23	FOLHA	ENZO RANGEL GAMA	000000	R$ 1,191.58
1.2.1	INSS	9/18/2023	Aug-23	DARF	INSS	07.16.23181.6336501-9	R$ 14,430.43
1.2.2	FGTS	9/6/2023	Aug-23	GRF	FGTS	000000	R$ 2,703.17
1.2.2	**FGTS**	**8/22/2023**	Aug-23	**GRF**	**FGTS - LARYSSA RODRIGUES**	000000	**R$ 78.76**
1.2.2	**FGTS**	**9/6/2023**	Aug-23	**GRF**	**FGTS - GABRIEL LINHARES DE SOUZA**	000000	**R$ 919.61**
1.2.2	FGTS	8/11/2023	Aug-23	GRRF	FGTS RESCISORIO	000000	R$ 732.31
1.2.2	FGTS	8/24/2023	Aug-23	GRRF	FGTS RESCISORIO	000000	R$ 1,173.17
1.2.3	PIS	9/18/2023	Aug-23	DARF	PIS	000000	R$ 414.55
1.3.2	Rescisão	8/11/2023	Aug-23	FOLHA	RESCISÃO RAQUEL PINTO RESENDE	000000	R$ 4,803.93
1.3.2	Rescisão	8/22/2023	Aug-23	FOLHA	RESCISÃO JOÃO VITOR DE OLIVEIRA FELIX	000000	R$ 7,260.15
1.3.2	Rescisão	**9/5/2023**	**Aug-23**	**TRCT**	**RESCISÃO GABRIEL LINHARES DE SOUZA**	000000	**R$ 6,623.95**
1.3.2	Rescisão	**8/18/2023**	**Aug-23**	**TRCT**	**RESCISÃO LARYSSA RODRIGUES**	000000	**R$ 1,226.07**
1.3.2	Rescisão	8/29/2023	Aug-23	FOLHA	RESCISÃO MARCO ANTONIO DE OLIVEIRA COSTA	000000	R$ 2,190.93
1.4.1	Vale Transporte	8/16/2023	74448211	BOLETO	RIOCARD+ - COLABORADORES	000000	R$ 206.40
1.4.1	Vale Transporte	8/18/2023	74473601	BOLETO	RIOCARD+ - COLABORADORES	000000	R$ 154.80
1.4.1	Vale Transporte	8/29/2023	74576543	BOLETO	RIOCARD+ - COLABORADORES	000000	R$ 4,116.00
1.4.2	Vale Alimentação	8/16/2023	48635031	BOLETO	ALELO - COLABORADORES	000000	R$ 288.00
1.4.2	Vale Alimentação	8/18/2023	48879098	BOLETO	ALELO - COLABORADORES	000000	R$ 108.00
1.4.2	Vale Alimentação	8/29/2023	50096380	BOLETO	ALELO - COLABORADORES	000000	R$ 3,769.70
1.4.2	Vale Alimentação	8/29/2023	50101937	BOLETO	ALELO - COLABORADORES	000000	R$ 10,222.00
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 89,551.59**
2.1	**OPERACIONAL**						
2.1.1	Mód. Tecnologio + Prog Educadional	8/7/2023		NOTA FISCAL	MAGAZINE LUIZA MARKETPLACE	PIX ENVIADO	R$ 1,170.78
2.1.1	Mód. Tecnologio + Prog Educadional	8/8/2023	118291	NOTA FISCAL	KALUNGA S.A.	PIX ENVIADO	R$ 1,243.70
2.1.1	Mód. Tecnologio + Prog Educadional	8/8/2023	118470	NOTA FISCAL	KALUNGA S.A.	PIX ENVIADO	R$ 1,974.50
2.1.1	Mód. Tecnologio + Prog Educadional	8/8/2023	118290	NOTA FISCAL	KALUNGA S.A.	PIX ENVIADO	R$ 6,969.22
2.1.1	Mód. Tecnologio + Prog Educadional	8/8/2023	118290	NOTA FISCAL	KALUNGA S.A.	PIX ENVIADO	R$ 111,782.46
2.1.1	Mód. Tecnologio + Prog Educadional	8/9/2023	438	NOTA FISCAL	SM RIBAS COMERCIO E SERVIÇOS DE INFORMATICA	PIX ENVIADO	R$ 6,898.90

2.1.1	Mód. Tecnologio + Prog Educadional	8/9/2023	61823	NOTA FISCAL	REAL DISTRIBUIDORA ÚNICA RIO COMERCIO	PIX ENVIADO	R$ 4,914.06
2.1.1	Mód. Tecnologio + Prog Educadional	8/10/2023	362	NOTA FISCAL	FORMULA PROJETOS E SERVICOS MODULARES LTDA	PIX ENVIADO	R$ 82,960.00
2.1.1	Mód. Tecnologio + Prog Educadional	8/11/2023	363	NOTA FISCAL	FORMULA PROJETOS E SERVICOS MODULARES LTDA	PIX ENVIADO	R$ 71,980.00
2.1.1	Mód. Tecnologio + Prog Educadional	8/11/2023	364	NOTA FISCAL	FORMULA PROJETOS E SERVICOS MODULARES LTDA	PIX ENVIADO	R$ 71,980.00
2.1.1	Mód. Tecnologio + Prog Educadional	8/17/2023	7626864	NOTA FISCAL	REGINALDO CLEBER SILVA 04547137706	PIX ENVIADO	R$ 27,000.00
2.1.1	Mód. Tecnologio + Prog Educadional	8/21/2023	1136	NOTA FISCAL	JOAO L. MENESES COMERCIO DE ELETRONICOS LTDA	PIX ENVIADO	R$ 33,832.50
2.1.1	Mód. Tecnologio + Prog Educadional	8/30/2023	3178	NOTA FISCAL	S M CUTRIM INFORMATICA ME	PIX ENVIADO	R$ 2,950.00
2.1.1	**Mód. Tecnologio + Prog Educadional**	**8/25/2023**	**2023/51**	**NOTA FISCAL**	**MADEIRA - GESTAO INTELIGENTE DE PESSOAS LTDA**	**PIX ENVIADO**	**R$ 120,000.00**
2.1.1	**Mód. Tecnologio + Prog Educadional**	**8/10/2023**	**2023/52**	**NOTA FISCAL**	**MADEIRA - GESTAO INTELIGENTE DE PESSOAS LTDA**	**PIX ENVIADO**	**R$ 120,000.00**
2.1.1	**Mód. Tecnologio + Prog Educadional**	**10/23/2023**	**834**	**NOTA FISCAL**	**MSA SANTOS COMÉRCIO DE MÓVEIS**	**PIX ENVIADO**	**R$ 7,680.00**
2.1.1	**Mód. Tecnologio + Prog Educadional**	**10/23/2023**	**835**	**NOTA FISCAL**	**MSA SANTOS COMÉRCIO DE MÓVEIS**	**PIX ENVIADO**	**R$ 7,680.00**
2.1.1	**Mód. Tecnologio + Prog Educadional**	**10/20/2023**	**1231**	**NOTA FISCAL**	**JOAO L. MENESES COMERCIO DE ELETRONICOS**	**PIX ENVIADO**	**R$ 33,832.50**
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 714,848.62**
3.1	**DIVERSOS**						
3.1.1	Custeio operacional	8/3/2023	58	NOTA FISCAL	GRAFICA FAST & INFO EIRELI	PIX ENVIADO	R$ 960.00
3.1.1	Custeio operacional	8/9/2023	215	NOTA FISCAL	M.A. DA SILVA COMERCIO DE VIDROS	PIX ENVIADO	R$ 2,450.00
3.1.1	Custeio operacional	8/9/2023	676	NOTA FISCAL	ALEXANDRE MOURA BATISTA 01472827724	PIX ENVIADO	R$ 5,600.00
3.1.1	Custeio operacional	8/10/2023	1678747	BOLETO	FNT TELECOMUNICAÇÕES E ACESSO A REDES DE	000000	R$ 299.00
3.1.1	Custeio operacional	8/10/2023	45706	BOLETO	DNET BRASIL LTDA	000000	R$ 129.99
3.1.1	Custeio operacional	8/10/2023	13	NOTA FISCAL	WELLINGTON AUGUSTO DA S. JUNIOR 14033906738	PIX ENVIADO	R$ 2,800.00
3.1.1	Custeio operacional	8/16/2023	341	NOTA FISCAL	MAYARA DA SILVA GONCALVES	PIX ENVIADO	R$ 1,200.00
3.1.1	Custeio operacional	8/16/2023	1221	NOTA FISCAL	A PAIXAO JUSTINO SERVICOS GRAFICOS	PIX ENVIADO	R$ 1,200.00
3.1.1	Custeio operacional	8/17/2023	7506803	NOTA FISCAL	ANDRELINA DAS NEVES BARROS	PIX ENVIADO	R$ 117.00
3.1.1	Custeio operacional	8/17/2023	2060509	BOLETO	ALL CONECTA INTERNET LTDA	PIX ENVIADO	R$ 339.00
3.1.1	Custeio operacional	8/18/2023	159321	BOLETO	NEXTHOP INFORMATICA LTDA	PIX ENVIADO	R$ 139.90
3.1.1	Custeio operacional	8/18/2023	3159	NOTA FISCAL	GEMILE DE COSTA LTDA	PIX ENVIADO	R$ 5,600.00
3.1.1	Custeio operacional	8/22/2023	41533745	BOLETO	TVANET TELECOM LTDA ME	PIX ENVIADO	R$ 230.00
3.1.1	Custeio operacional	8/24/2023	1843480	BOLETO	OI S.A.	PIX ENVIADO	R$ 120.00
3.1.1	Custeio operacional	8/24/2023	16112	NOTA FISCAL	IDEALPRINT PRODUCOES GRAFICAS LTDA	PIX ENVIADO	R$ 106.84
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 21,291.73**
4.1	**CUSTO INDIRETO**						
4.1	Custos indiretos	8/18/2023	82	NOTA FISCAL	TRINDADE CAMARA RETES BARBOSA MAGALHAES	PIX ENVIADO	R$ 6,500.00
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 6,500.00**
						TOTAL GERAL	**R$ 832,191.94**

Porto Alegre/RS, 09 de novembro de 2023.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Dados: 2023.11.20 11:46:36 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Dados: 2023.11.20 14:05:04 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

BESOURO

RELATÓRIO DE DEMONSTRATIVO DA DESPESA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 31 DE AGOSTO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses

TERMO DE COLABORAÇÃO: 10/22

INÍCIO: 15/8/22 | **TÉRMINO: 14/8/24**

BANCO SANTANDER		**AGÊNCIA**	**1318**	**CONTA CORRENTE**	**13002240-1**	
(A) NATUREZA DA DESPESA		**(B) VALOR**	**(C) SALDO DO PERIODO ANTERIOR**	**(D) VALOR RECEBIDO NO PERIODO**	**(E) VALOR UTILIZADO NO PERIODO**	**(F) SALDO PARA O PERIODO SEGUINTE**
1) - ITEM DA DESPESA						
1.1	**Pessoal**	**R$ 590,940.00**	**R$ 31,805.34**	**R$ 0.00**	**R$ 28,129.66**	**R$ 3,675.68**
1.1.1	Coordenador pedagógico	R$ 193,536.00	R$ 9,438.27	R$ 0.00	R$ 9,542.93	-R$ 104.66
1.1.2	Assessor Pedagógico	R$ 157,332.00	R$ 7,261.69	R$ 0.00	R$ 6,971.76	R$ 289.93
1.1.3	Tutores	R$ 240,072.00	R$ 15,105.38	R$ 0.00	R$ 11,614.97	R$ 3,490.41
1.2	ENCARGOS	**R$ 223,375.33**	**R$ 16,631.01**	**R$ 0.00**	**R$ 20,452.00**	**-R$ 3,820.99**
1.2.1	INSS	R$ 170,190.73	R$ 13,183.75	R$ 0.00	R$ 14,430.43	-R$ 1,246.68
1.2.2	FGTS	R$ 47,275.20	R$ 3,064.21	R$ 0.00	R$ 5,607.02	-R$ 2,542.81
1.2.3	PIS	R$ 5,909.40	R$ 383.05	R$ 0.00	R$ 414.55	-R$ 797.60
1.2.4	IRRF	R$ 0.00	R$ 0.00	R$ 0.00	R$ 0.00	R$ 0.00
1.3	PROVISIONAMENTO	**R$ 187,741.63**	**R$ 1,369.49**	**R$ 0.00**	**R$ 22,105.03**	**-R$ 20,735.54**
1.3.1	Férias	R$ 65,653.43	R$ 0.00	R$ 0.00	R$ 0.00	R$ 0.00
1.3.2	Rescisão	R$ 23,637.60	R$ 1,369.49	R$ 0.00	R$ 22,105.03	-R$ 20,735.54
1.3.3	Aviso Prévio	R$ 49,225.30	R$ 0.00	R$ 0.00	R$ 0.00	R$ 0.00
1.3.4	13º salário	R$ 49,225.30	R$ 0.00	R$ 0.00	R$ 0.00	R$ 0.00
1.4	BENEFICIOS	**R$ 148,579.20**	**R$ 10,130.40**	**R$ 0.00**	**R$ 18,864.90**	-R$ 8,734.50
1.4.1	Vale Transporte	R$ 59,875.20	R$ 4,478.40	R$ 0.00	R$ 4,765.20	-R$ 286.80
1.4.2	Vale Alimentação	R$ 88,704.00	R$ 5,652.00	R$ 0.00	R$ 14,099.70	-R$ 8,447.70
2) - ITEM DA DESPESA						
2.1	**Operacional**	**R$ 3,336,766.37**	**R$ 90,640.00**	**R$ 0.00**	**R$ 714,848.62**	**-R$ 624,208.62**
#N/A	Prof. Educ.- Mod. Tecnológico	R$ 2,644,774.37	R$ 90,640.00	R$ 0.00	R$ 714,848.62	-R$ 624,208.62
2.1.2	Serviços Gráficos	R$ 345,996.00	R$ 0.00	R$ 0.00	R$ 0.00	R$ 0.00
2.1.2.1	Apostilas	R$ 283,500.00	R$ 0.00	R$ 0.00	R$ 0.00	R$ 0.00
2.1.2.2	Certificados	R$ 23,184.00	R$ 0.00	R$ 0.00	R$ 0.00	R$ 0.00
2.1.2.3	Fichas de inscrição	R$ 39,312.00	R$ 0.00	R$ 0.00	R$ 0.00	R$ 0.00
3) - ITEM DA DESPESA						
3.1	**Diversos**	**R$ 211,200.00**	**R$ 49,136.03**	**R$ 0.00**	**R$ 21,291.73**	R$ 27,844.30
3.1.1	Custeio Operacional	R$ 211,200.00	R$ 49,136.03	R$ 0.00	R$ 21,291.73	R$ 27,844.30
4) - ITEM DA DESPESA						
4.1	Custos indiretos	R$ 174,104.26	R$ 0.00	R$ 0.00	R$ 6,500.00	-R$ 6,500.00
TOTAL (= 1+ 2+ 3 + 4)		**R$ 4,872,706.79**	**R$ 199,712.27**	**R$ 0.00**	**R$ 832,191.94**	**-R$ 632,479.67**

Porto Alegre/RS, 09 de novembro de 2023.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005 Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005 Dados: 2023.11.20 11:45:57 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049 Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049 Dados: 2023.11.20 14:04:14 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

INSTITUTO BESOURO

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO FINANCEIRA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 30 DE SETEMBRO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses	**TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 10/2022**	
	INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO:14/08/24**

BANCO SANTANDER	AGÊNCIA 1318	CONTA CORRENTE	13002240-1	RECEITA DO PERÍODO DA PRESTAÇÃO DE CONTAS:	R$ 0,00

	NATUREZA DA DESPESA	**DATA DA DESPESA**	**Nº DO DOC**	**TIPO DO DOC**	**NOME DO BENEFICIÁRIO, FORNECEDOR OU PRESTADOR DE SERVIÇO**	**Nº DO DOC NO EXTRATO BANCÁRIO**	**VALORES EM R$**
1.1	**PESSOAL**						
1.1.3	Tutores	2/10/2023	set/23	FOLHA	KAUANN DE OLIVEIRA DIAS	000000	R$ 1.398,22
1.1.3	Tutores	2/10/2023	set/23	FOLHA	GABRIELA LOPES DA SILVA	000000	R$ 846,15
1.1.2	Assessor Pedagógico	2/10/2023	set/23	FOLHA	NICOLLY DE MATTOS DA SILVA	000000	R$ 1.204,85
1.1.2	Assessor Pedagógico	2/10/2023	set/23	FOLHA	TATIANE CAVOTI PEREIRA DE SOUSA	000000	R$ 1.707,38
1.1.3	Tutores	2/10/2023	set/23	FOLHA	YURI RABELO MAIA	000000	R$ 1.307,34
1.1.2	Assessor Pedagógico	2/10/2023	set/23	FOLHA	CRISTIANE BARBOSA CARLOS	000000	R$ 1.826,50
1.1.2	Assessor Pedagógico	2/10/2023	set/23	FOLHA	CHYNTIA NOVAES MACHADO COELHO	000000	R$ 1.826,50
1.1.1	Coordenador pedagógico	2/10/2023	set/23	FOLHA	DEBORA BARRETO DA SILVA	000000	R$ 2.100,22
1.1.3	Tutores	2/10/2023	set/23	FOLHA	DIOGO MONTECHIARI BARBOSA CAMPOS	000000	R$ 1.826,50
1.1.3	Tutores	2/10/2023	set/23	FOLHA	LUCAS DA SILVA ALVES PESSOA	000000	R$ 1.307,34
1.1.3	Tutores	2/10/2023	set/23	FOLHA	MARIO FRAGA AZEVEDO	000000	R$ 1.307,34
1.1.3	Tutores	2/10/2023	set/23	FOLHA	MAURICIO DE CASTRO BISPO JUNIOR	000000	R$ 1.307,34
1.1.1	Coordenador pedagógico	2/10/2023	set/23	FOLHA	OCIMAR VASCONCELLOS DE NOGUEIRA	000000	R$ 2.095,71
1.1.3	Tutores	2/10/2023	set/23	FOLHA	PEDRO THEODORO VIEIRA DA SILVA	000000	R$ 1.398,22
1.1.2	Assessor Pedagógico	2/10/2023	set/23	FOLHA	PEDRO HENRIQUE DOS SANTOS DIAS	000000	R$ 1.033,18
1.1.1	Coordenador pedagógico	2/10/2023	set/23	FOLHA	MARCOS VINICIUS ABREU ROSA	000000	R$ 2.095,71
1.1.2	Assessor Pedagógico	2/10/2023	set/23	FOLHA	LUIZ HENRIQUE ALBUQUERQUE NUNES	000000	R$ 1.707,38
1.1.1	Coordenador pedagógico	2/10/2023	set/23	FOLHA	ALEXANDER LADEIRA MARTINS	000000	R$ 1.647,26
1.1.1	Coordenador pedagógico	2/10/2023	set/23	FOLHA	LUANA MARTINS FERREIRA_PENSÃO ALIMENTÍCIA	164712	R$ 448,45
1.1.3	Tutores	2/10/2023	set/23	FOLHA	RAFAEL DA SILVA LABRE	000000	R$ 1.307,34
1.1.3	Tutores	2/10/2023	set/23	FOLHA	LAYO SOARES VERDAN FARIAS	000000	R$ 1.307,34
1.1.3	Tutores	2/10/2023	set/23	FOLHA	BRUNO HENRIQUE DA SILVA TRAVESSA	000000	R$ 1.307,34
1.1.1	Coordenador pedagógico	2/10/2023	set/23	FOLHA	ENZO RANGEL GAMA	000000	R$ 2.095,71
1.2.1	INSS	20/10/2023	2305	DARF	INSS	000000	R$ 13.465,76
1.2.2	FGTS	6/10/2023	GRF	GRF	FGTS	000000	R$ 3.130,54
1.2.3	PIS	25/10/2023	8301	DARF	PIS	000000	R$ 391,34
1.4.1	Vale Transporte	13/9/2023	74656495	RECIBO	RIOCARD+ - PEDRO HENRIQUE DOS SANTOS	000000	R$ 103,20
1.4.1	Vale Transporte	19/9/2023	74652476	RECIBO	RIOCARD+ - GABRIELLA LOPES	000000	R$ 111,80
1.4.1	Vale Transporte	28/9/2023	74747141	RECIBO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	000000	R$ 4.863,60
1.4.1	Vale Transporte	8/9/2023	74637693	RECIBO	RIOCARD+ - NICOLYY MATOS	000000	R$ 129,00
1.4.2	Vale Alimentação	8/9/2023	50942246	RECIBO	ALELO - NICOLLY DE MATTOS	000000	R$ 403,50
1.4.2	Vale Alimentação	8/9/2023	50958542	RECIBO	ALELO - DAIANE PALMER	000000	R$ 136,55
1.4.2	Vale Alimentação	19/9/2023	50955248	RECIBO	ALELO - GABRIELLA LOPES	000000	R$ 349,70

1.4.2	Vale Alimentação	13/9/2023	50960017	RECIBO	ALELO - PEDRO HENRIQUE DOS SANTOS	000000	R$ 322,80
1.4.2	Vale Alimentação	28/9/2023	51057254	RECIBO	ALELO - FUNCIONÁRIOS	000000	R$ 12.427,80
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 70.244,91**
2.1	**OPERACIONAL**						
2.1.2	Serviços Gráficos	11/9/2023	949642	NOTA FISCAL	GRÁFICA CALAIS LTDA	000000	R$ 487,20
2.1.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	8/9/2023	182370	NOTA FISCAL	KALUNGA S.A.	000000	R$ 214,50
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 701,70**
3.1	**DIVERSOS**						
3.1.1	Custeio operacional	8/11/2023	1286	NOTA FISCAL	A PAIXAO JUSTINO SERVIÇOS	000000	R$ 1.700,00
3.1.1	Custeio operacional	28/9/2023	8	NOTA FISCAL	EDSON OLIVEIRA CAMPOS	000000	R$ 125,00
3.1.1	Custeio operacional	5/9/2023	2863	NOTA FISCAL	G M GASES E FESTA EIRELI	000000	R$ 1.220,00
3.1.1	Custeio operacional	8/9/2023	2661	NOTA FISCAL	LUCLEAR MATERIAIS CONTRA INCÊNDIO	000000	R$ 510,00
3.1.1	Custeio operacional	1/9/2023	508	NOTA FISCAL	MARIA APARECIDA SOUZA MESSIAS	000000	R$ 720,00
3.1.1	Custeio operacional	25/9/2023		RECIBO	MSL WIRELESS	000000	R$ 144,71
3.1.1	Custeio operacional	1/9/2023	136	NOTA FISCAL	LEANDRO PINTO MAIA	000000	R$ 1.500,00
3.1.1	Custeio operacional	14/9/2023	2196247	RECIBO	ALL CONECTA	000000	R$ 339,00
3.1.1	Custeio operacional	8/9/2023	94377	NOTA FISCAL	KALUNGA S.A.	000000	R$ 1.355,40
3.1.1	Custeio operacional	26/9/2023		RECIBO	OI FIBRA	000000	R$ 120,00
3.1.1	**Custeio operacional**	**19/9/2023**	**7743796**	**NOTA FISCAL**	**ANDRELINA DAS NEVES BARROS**	**000000**	**R$ 234,00**
3.1.1	**Custeio operacional**	**20/10/2023**	**457708**	**RECIBO**	**DNET BRASIL LTDA**	**000000**	**R$ 129,99**
3.1.1	**Custeio operacional**	**20/10/2023**	**1685694**	**RECIBO**	**FNT TELECOMUNICAÇÕES**	**000000**	**R$ 299,00**
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 8.397,10**
4.1	**CUSTOS INDIRETOS**						
4.1.5	PRES.SERV TERCEIROS	19/9/2023	98	NOTA FISCAL	TRINDADE ADVOGADOS ASSOCIADOS	000000	R$ 6.500,00
4.1.5	**PRES.SERV TERCEIROS**	**27/9/2023**		**RECIBO**	**MARGARET DE OLIVEIRA**	**000000**	**R$ 4.950,00**
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 11.450,00**
						TOTAL GERAL	**R$ 90.793,71**

Porto Alegre/RS, 09 de abril de 2025.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Dados: 2025.04.10 08:50:23 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Dados: 2025.04.10 09:44:12 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

INSTITUTO BESOURO

RELATÓRIO DE DEMONSTRATIVO DA DESPESA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 30 DE SETEMBRO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses					**TERMO DE COLABORAÇÃO: 10/22**	
					INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO: 14/8/24**
BANCO SANTANDER		**AGÊNCIA**	**1318**	**CONTA CORRENTE**	**13002240-1**	
(A) NATUREZA DA DESPESA		**(B) VALOR**	**(C) SALDO DO PERIODO ANTERIOR**	**(D) VALOR RECEBIDO NO PERIODO**	**(E) VALOR UTILIZADO NO PERIODO**	**(F) SALDO PARA O PERIODO SEGUINTE**
1) - ITEM DA DESPESA						
1.1	**Pessoal**	**R$ 590.940,00**	**R$ 3.675,68**	**R$ 0,00**	**R$ 34.409,32**	**-R$ 30.733,64**
1.1.1	Coordenador pedagógico	R$ 193.536,00	-R$ 104,66	R$ 0,00	R$ 10.483,06	-R$ 10.378,40
1.1.2	Assessor Pedagógico	R$ 157.332,00	R$ 289,93	R$ 0,00	R$ 9.305,79	-R$ 9.595,72
1.1.3	Tutores	R$ 240.072,00	R$ 3.490,41	R$ 0,00	R$ 14.620,47	-R$ 18.110,88
1.2	ENCARGOS	**R$ 223.375,33**	**-R$ 4.587,09**	**R$ 0,00**	**R$ 16.987,64**	**-R$ 12.400,55**
1.2.1	INSS	R$ 170.190,73	-R$ 1.246,68	R$ 0,00	R$ 13.465,76	-R$ 12.219,08
1.2.2	FGTS	R$ 47.275,20	-R$ 2.542,81	R$ 0,00	R$ 3.130,54	-R$ 587,73
1.2.3	PIS	R$ 5.909,40	-R$ 797,60	R$ 0,00	R$ 391,34	R$ 406,26
1.2.4	IRRF	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
1.3	PROVISIONAMENTO	**R$ 187.741,63**	**-R$ 20.735,54**	**R$ 0,00**	**R$ 0,00**	**R$ 20.735,54**
1.3.1	Férias	R$ 65.653,43	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
1.3.2	Rescisão	R$ 23.637,60	**-R$ 20.735,54**	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 20.735,54
1.3.3	Aviso Prévio	R$ 49.225,30	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
1.3.4	13º salário	R$ 49.225,30	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
1.4	BENEFICIOS	**R$ 148.579,20**	**-R$ 8.734,30**	**R$ 0,00**	**R$ 18.847,95**	**-R$ 10.113,65**
1.4.1	Vale Transporte	R$ 59.875,20	-R$ 286,60	R$ 0,00	R$ 5.207,60	-R$ 4.921,00
1.4.2	Vale Alimentação	R$ 88.704,00	-R$ 8.447,70	R$ 0,00	R$ 13.640,35	-R$ 5.192,65
2) - ITEM DA DESPESA						
2.1	**Operacional**	**R$ 3.336.766,37**	**-R$ 624.208,62**	**R$ 0,00**	**R$ 701,70**	**-R$ 624.910,32**
2.1.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	R$ 2.644.774,37	-R$ 624.208,62	R$ 0,00	R$ 214,50	R$ 623.994,12
2.1.2	Serviços Gráficos	R$ 345.996,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 487,20	-R$ 487,20
2.1.2.1	Apostilas	R$ 283.500,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
2.1.2.2	Certificados	R$ 23.184,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
2.1.2.3	Fichas de inscrição	R$ 39.312,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
3) - ITEM DA DESPESA						
3.1	**Diversos**	**R$ 211.200,00**	**R$ 27.844,30**	**R$ 0,00**	**R$ 8.397,10**	**-R$ 36.241,40**
3.1.1	Custeio Operacional	R$ 211.200,00	R$ 27.844,30	R$ 0,00	R$ 8.397,10	-R$ 36.241,40
4) - ITEM DA DESPESA						
4.1	Custos indiretos	R$ 174.104,26	-R$ 6.500,00	R$ 0,00	R$ 11.450,00	-R$ 4.950,00
TOTAL (= 1+ 2+ 3 + 4)		**R$ 4.872.706,79**	**-R$ 633.245,57**	**R$ 0,00**	**R$ 90.793,71**	**-R$ 698.614,02**

Porto Alegre/RS, 09 de abril de 2025.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Dados: 2025.04.10 08:50:43 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Dados: 2025.04.10 09:44:35 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 010/2022

RELATÓRIO PARCIAL DE EXECUÇÃO FÍSICA DO OBJETO

SETEMBRO DE 2023

Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa

SUMÁRIO

IDENTIFICAÇÃO	3
INTRODUÇÃO	4
OBJETO	5
PÚBLICO ATENDIDO	5
OBJETIVOS	5
DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS	6
DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS	7
DIFICULDADES ENFRENTADAS	8
ATIVIDADES COMPLEMENTARES	8
DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO	8
CONSIDERAÇÕES FINAIS	9

IDENTIFICAÇÃO

Termo de Colaboração: 010/2022

Concedente: Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV-RIO

Objeto da Parceria: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses, bem como a promoção de todas as atividades constantes no Plano de Trabalho (Anexo I) e da Planilha de Custos (Anexo II).

Vigência: 15/08/2022 à 14/08/2023

Valor de repasse: R$ 4.526.710,79 (quatro milhões, quinhentos e vinte seis mil, setecentos e dez mil reais e setenta e nove centavos).

Identificação do Proponente:

Nome da Instituição: Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa CNPJ: 07.105.443/0001-96

Endereço Instituição:

Rua Barão do Triunfo, 419, Sala 602 – Menino Deus - Porto Alegre- RS - CEP 90130-101

Telefones: 21 96786-5815

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.com

Site: https://www.agenciabesouro.com.br/

Responsável pela Instituição Proponente Diretor presidente: Vinícius Mendes Lima

CPF: 008.451.180-05

Endereço: Rua Adriano Pereira da Silva, 290 casa 04 Porto Alegre-RS - CEP: 91740-612 Telefones: 51.9 8136-8742

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.comRepresentante

Representante Legal: Fernanda Carvalho Braga De Sousa

CPF: 155.537.157-41

E-mail: besouro.rj@agenciabesouro.com.br

INTRODUÇÃO

Parceria firmada entre o Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa e a Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV -Rio, por meio do Termo de Colaboração nº 010/2022, promove a inclusão profissional e emancipação de jovens cariocas de 15 a 29 anos, a partir de cursos, oficinas e atividades de capacitação e qualificação profissional voltados a temáticas da tecnologia e indústria 4.0.

O termo indústria 4.0 foi adotado para explicar o surgimento de novas tecnologias no século XXI. A inovação e tecnologia estão muito presentes no novo modelo de indústria que se instaura, causando impacto em diversos setores da economia. O objetivo da implementação da indústria 4.0 é a obtenção de lucro e aumento da competitividade da empresa no mercado de trabalho. Sendo assim, a indústria 4.0 também pode ser conhecida como a quarta revolução industrial.

A parceria deu-se mediante publicação de Edital para ampla concorrência de parceiros, sendo o Instituto Besouro a instituição que teve maior desempenho em relação aos requisitos do edital.

OBJETO

Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses.

PÚBLICO ATENDIDO

A execução do objeto alcançará, de forma direta, jovens cariocas de 15 a 29 anos, preferencialmente em situação de vulnerabilidade social, moradores do território da cidade do Rio de Janeiro. De maneira indireta, a comunidade do entorno das unidades dos Espaços da Juventude serão beneficiadas e a prototipagem de soluções para problemas comunitários poderá ser analisada e implementada de acordo com as práticas de metodologias ativas.

OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Oferecer um Programa Educacional voltado para a capacitação de jovens baseado na temática da indústria 4.0 através dos Espaços da Juventude com vista a ampliar o acesso dos jovens cariocas aos serviços e ações públicas que os apoiem nas suas trajetórias de inclusão, autonomia e participação.

Objetivos Específicos

a) Valorizar a autonomia e protagonismo do jovem;

b) Ofertar formação profissional de tutores voluntários ou profissionais envolvidos em atividades da Secretaria Especial da Juventude Carioca para atuar nos Espaços da Juventude;

c) Criar um Programa Educacional voltado para cursos na área de tecnologia e indústria 4.0;

d) Contribuir para a qualificação e a inserção profissional dos jovens atendidos;

e) Expandir o alcance territorial dos equipamentos da JUV-RIO em áreas de pouca oferta educacional para o público-alvo.

DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS

Meta 1:

1.1 Capacitação de Tutores: Não realizado.

1.2 Capacitação de Jovens: 777

1.2.1 Unidade Estácio: 178

1.2.2 Unidade Cidade Deus: 177

1.2.3 Unidade Vigário Geral: 159

1.2.4 Unidade Vargem Pequena: 151

1.2.5: Unidade Madureira: 112

Meta 2:

01 Unidade Entregue;

DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS

Iniciamos o mês de setembro com a inauguração da unidade localizada no bairro de Madureira, e em seguida reunidas as equipes do Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa e da JuvRio iniciamos os levantamentos para definição da próxima unidade.

Em reunião realizada junto à subprefeitura da Zona Oeste (Campo Grande) foi disponibilizado o local e demos inicios aos estudos de viabilidade juntos as concessionarias e orgaos pertinentes.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Estácio

Durante o mês de Setembro os alunos presentes desenvolveram suas capacidades tecnológicas utilizando o Ensino Maker. Os alunos de Informática para Negócios conheceram o básico de Google Worksplace e como acréscimo conheceram inteligências artificias usadas no mundo dos negócios.

Em indústria Avançada, foram abordados os principais assuntos da indústria 4.0. A partir disso, os alunos desenvolveram suas Startups inovadoras com o intuito de causar impacto social no meio que vivem.

Em Indústria do Som, desenvolveram suas técnicas na controladora DDJ-400 e entenderam como o som, a música e a comunicação pode influenciar uma sociedade, assim, criaram seus podcasts e suas playlists de DJ.

Portanto, seguimos o planejado abordando tópicos de Educação Maker e Empreendedorismo durante o desenvolvimento do curso.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Cidade de Deus

Demos início aos cursos Informática Business, Prática de DJ e Indústria Avançada. Seguindo o cronograma dos cursos do mês de setembro, o curso de Informática Business com 6 turmas fechadas, se iniciou no dia 04, com 6 aulas na semana, que são às segundas feiras com 2 turmas e 5 horas seguidas de cursos, e 2 vezes na semana quartas e sextas-feiras às 10h e 19h e terças e quintas-feiras às 13h30 e 19h, com 2 horas de curso e com 4 turmas fechadas. O curso de Prática de DJ com 3 turmas fechadas, teve início no dia 05, com 2 aulas na semana, às terças e quintas-feiras com duração de 2 horas de curso. O curso de Indústria avançada com 3 turmas fechadas, teve início no dia 06, com 2 aulas na semana, às quartas e sextas-feiras com duração de 2 horas de curso. Com a baixa de inscritos para os cursos de Prática de DJ e Indústria avançada foi preciso reduzir as turmas vazias para ter as turmas cheias e como tivemos muitos inscritos para o curso de informática colocamos nos horários vagos durante a semana. As inscrições foram realizadas no período de 14 de agosto a 06 de setembro e com as confirmações até o dia 11 de setembro.

Iniciamos a semana com a aula inaugural do curso de Informática Business, já iniciaram com bastante prática na aula, conhecendo o Sistema operacional 11, criando pastas, conhecendo o bloco de notas e WordPad.

No dia 05 nas aulas de Prática de DJ os alunos estiveram bem focados nas aulas e já iniciaram praticando com o bit meaning no site “online sample” e curtiram bastante. Ainda no dia 05, nas aulas de informática os alunos tiveram bastante prática em sua primeira aula, conheceram o sistemas operacionais e trabalharam bastante em criações de pastas, conheceram o bloco de notas e praticaram bastante suas digitações.

No dia 06, demos início ao curso de Indústria avançada, os alunos participaram bastante com a história da revolução industrial, tiveram bastante dinâmicas durante as aulas, trabalharam em grupos e pra fechar as aulas jogaram Kahoot.

No dia 13 iniciamos nossa semana com inscrições abertas para os cursos “Jogos Digitais” e “Informática Business” referente ao mês de outubro/2023 com início dos cursos previsto para 03/10(previsão).

A equipe da CDD está crescendo! No dia 20 recebemos os jovens aprendizes no espaço, tivemos um momento de acolhimento com eles, apresentamos o espaço, equipe e os alunos presentes. Conheceram um pouco do trabalho no administrativo com a Assessora e já praticaram um pouco para termos a noção do conhecimento deles em Excel, Word e digitação. Com os tutores conheceram a dinâmica da rotina das aulas deles.

E para fechar nossa semana no dia 22 iniciamos os contatos com os inscritos dos próximos cursos referente a outubro.

Demos início a última semana do mês no espaço e no dia 25, tivemos um dia bem animado por aqui. Os alunos de informática Business das segundas-feiras tiveram suas aulas de encerramento, e durante a aula tiveram uma revisão de todo o conteúdo.

No dia 28, os alunos dos cursos de Prática de DJ e Informática Business tiveram suas aulas de encerramento, onde tiraram todas as suas dúvidas, finalizando seus cursos com sucesso. Os alunos do curso prática de DJ já se preparam para a grande formatura prevista para o dia 03/10(previsão), selecionando suas músicas e praticando na controladora.

Encerramos nosso mês no dia 29 com as aulas de encerramento dos cursos de Indústria Avançada e Informática Business. E mais uma vez tivemos um dia bem agitado aqui no espaço e com alunos de Indústria Avançada empolgados com as finalizações dos seus projetos finais.

O grande evento de encerramento dos cursos Prática de DJ, Indústria Avançada e Informática Business será realizado no dia 03/10(previsão), momento único com confraternização, entregas dos certificados e apresentações dos projetos para todos alunos, amigos e familiares.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Vigário Geral

Realizamos um evento em comemoração ao dia do gamer, realizamos debates, conversas e trocas de experiências com a temática do setembro amarelo, oficinas de drone em escola municipal localizada na Penha, visitas às escolas Atlas em Irajá, FAETEC de jardim América e na escola estadual Pedro Fernandes para divulgação do espaço, captação de alunos e fornecer oficinas, no espaço realizamos duas oficinas de games e uma de impressão 3D.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Vargem Pequena

Tivemos oficinas nos dias 23, 28, 29 de setembro.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Madureira

No mês de setembro tivemos, no dia do encerramento uma ação conjunta ao dia da pessoa com deficiência, trouxemos ao espaço o grupo de jovens com síndrome de down (projeto "TÔ NAVEGANDO") e para palestrar, Ana Amélia (NEUROPSCOPEDAGOGA) que trouxe um debate importantíssimo relacionado as dificuldades encontradas sobre tal temática.

DIFICULDADES ENFRENTADAS

Vigário Geral:

Não houve dificuldades nesta unidade.

Estácio:

Não houve dificuldades nesta unidade.

Cidade de Deus:

Não houve dificuldades nesta unidade.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Atividades Complementares no período - Unidade Estácio

Presencialmente, desenvolvemos o Primeiro Movimento Cultural da Juventude, onde estiveram presentes MC´s de Batalha de Rima e DJs de Rap.

Virtualmente, criamos conteúdos referente ao Setembro Amarelo e Dia da Luta da Pessoa com Deficiência. Com o Intuito de expandir a inclusão do Espaço da Juventude

Atividades Complementares no período - Unidade Cidade de Deus

No dia 01 tivemos aula extra para os alunos de Drone do mês de agosto, para repor a aula que foi cancelada pela falta de água no último dia 29 de agosto, eles aproveitaram o momento para finalização do projeto, pilotar o drone e tiraram todas as dúvidas. Os alunos de Informática básica de segundas-feiras tiveram também uma aula extra.

No dia 04 às 18h, o espaço da CDD foi aberto para os alunos, seus familiares e amigos na cerimônia de entrega dos certificados dos cursos IOT - Programação móvel, Operador de drone e Informática Business. Tivemos mais de 60 pessoas presentes, e o Secretário Especial da Juventude Salvino Oliveira também esteve presente. Os alunos comemoraram em grande estilo, tivemos alunos que já participaram também de cursos anteriores e usaram seus conhecimentos de Prática de DJ e arrasaram como DJ durante toda a festa, os alunos do Operador de drone apresentaram seus vídeos e os alunos de IOT apresentaram seus aplicativos. Foi tudo muito lindo.

Alguns dos nossos alunos ganharam ingressos para o grande evento da Bienal do Livro.

No dia 14 o Espaço da Juventude CDD esteve presente com a oficina de Impressão 3D na inauguração da 1ª escola com a JET na Cidade de Deus, na E.M. Dorcelina Gomes Da Costa.

Espaço da Juventude nos passeios turísticos do Rio de Janeiro? temos também. No dia 18 alguns alunos do Espaço ganharam convite do Nosso Rio para ir conhecer o Cristo Redentor, com direito a guia turístico, kit lanche e lindas fotos na paisagem no topo do morro do Corcovado.

No dia 26, no horário vago das 08h, realizamos + uma Oficina no espaço da CDD. Durante a Oficina de Robótica, tivemos poucos alunos presentes, mas, foi uma oficina bem animada por aqui. Os alunos que já realizaram o curso e estavam presentes, deram apoio ao tutor, ajudando quem ainda não tinha conhecimento com Robótica.

No mesmo dia às 19h tivemos um grande encontro com 20 alunos presentes, a 1ª roda de conversa do projeto “Carnavalizar a Juventude” que surgiu como uma iniciativa que visa contar a história do carnaval do rio de janeiro a partir da perspectiva dos jovens que irão vivenciar a montagem do carnaval de 2024.

No dia 28 iniciamos nosso dia com + 1 oficina no espaço da CDD, às 08h demos início a oficina de Impressão 3D.

No dia 29 para fechar o mês com sucesso, realizamos + 1 oficina de Impressão 3D e mais uma vez foi um sucesso.

Atividades Complementares no período - Unidade Vigário Geral

Roda de conversas, debates e trocas de experiências com a temática do setembro amarelo. Campeonato arcade para abraçar o curso de design de jogos e batalha de rimas exaltando a cultura das periferias e dos jovens (demanda trazida pelos próprios alunos).

Atividades Complementares no período - Unidade Vargem Pequena

Foram realizadas oficinas.

Atividades Complementares no período - Unidade Madureira

Tivemos o projeto de cada turma, o qual foi proposto a gravação de um podcast em grupo, ajudando na comunicação dos jovens para além dos tutores e gestão do espaço, trabalharam a coletividade com os companheiros de turma.

DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Estácio

Presencialmente, desenvolvemos o Primeiro Movimento Cultural da Juventude, onde estiveram presentes MC´s de Batalha de Rima e DJs de Rap.

Virtualmente, criamos conteúdos referente ao Setembro Amarelo e Dia da Luta da Pessoa com Deficiência. Com o Intuito de expandir a inclusão do Espaço da Juventude.

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Cidade de Deus

A equipe do espaço se empenha na divulgação das fotos nos status do WhatsApp do espaço, no particular de cada equipe, nos stores do Instagram de cada equipe também e caminhadas de panfletagem pela Cidade de Deus e na frente do espaço mesmo. Sempre quando abri novas inscrições ou temos algum evento no espaço compartilhamos para todos os 1400 contatos do espaço no WhatsApp. Criamos também um novo grupo no WhatsApp e lá compartilharemos todos os eventos, inscrições e entre outros assuntos.

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Vigário Geral

Visitas as escolas Atlas em Irajá, Faetec Juscelino Kubtschek em Jardim América e na escola estadual Pedro Fernandes. Também houve panfletagem pelo bairro e colagem de cartazes nos postes das ruas próximas ao Espaço.

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Vargem Pequenas

Trabalhamos divulgando os cursos dos espaço entre nossas redes de contatos , em comércios locais e escolas.

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Madureira

Nós da equipe, fomos as escolas das redondezas para falar sobre o espaço e convidar os jovens para os cursos, além de panfletar aos redores do espaço.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para elaboração deste Relatório o Instituto Besouro, baseou-se nos parâmetros trazidos pelo Marco Regulatório das Organizações da Sociedade Civil (Lei 13.019/2014, regulamentado pelo Decreto Municipal 42.696/2016 e Resolução CGM Nº 1285 de 23 de fevereiro de 2017), que Consolida as normas de Parcerias Voluntárias no âmbito da Administração Pública Municipal e Institui o Roteiro Orientador para a prestação de contas de recursos concedidos pelo Município do Rio de Janeiro através de Parcerias Voluntárias, foi desenvolvida com base nos pilares de valorização da autonomia das OSC, transparência na aplicação de recursos públicos e eficiência das políticas públicas.

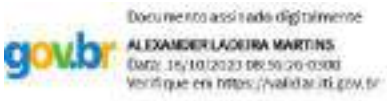
Com o MROSC, o modelo passou a ser prioritário para o controle de resultados. É o que se extrai do art. 2º, inciso XIV, do MROSC, que considera a prestação de contas "o procedimento em que se analisa e se avalia a execução da parceria, pelo qual seja possível verificar o cumprimento do objeto da parceria e o alcance das metas e dos resultados previstos". Não se trata, pois, de mecanismo que tem por finalidade precípua o controle de despesas, mas sim a verificação dos resultados realmente alcançados pela parceria.

A elaboração deste relatório também pode ser considerada como a realização do monitoramento e avaliação do projeto, o que permite detectar falhas na implementação e possíveis ameaças à qualidade dos resultados a tempo de reagir oportunamente, bem como reúne informações a respeito da parceria para posterior avaliação.

O monitoramento pressupõe a ideia de continuidade, ou seja, é uma verificação do andamento da parceria ao mesmo tempo em que ela é executada. Desse modo, fica evidente o aspecto saneador de tais atividades de acompanhamento, e é crucial que a Convenente tenha as seguintes atitudes e preocupações:

- compreender claramente a delimitação e a sequência de objetivos, metas e resultados esperados da parceria;
- estabelecer processo de monitoramento por meio de diálogo e aprendizado constante;

- saber avaliar a relevância do contexto e compreender eventuais problemas sinalizados pela equipe ou identificados em suas atividades de acompanhamento, buscando soluções corretivas que beneficiem a execução do objeto;
- ter capacidade de contribuir para melhoria ou correção de possíveis dificuldades ou desvios na execução das parcerias.



Alexander Ladeira Martins
Coordenador do projeto

Vinícius Mendes Lima
Diretor presidente

BESOURO

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO FINANCEIRA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 31 DE OUTUBRO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses

TC Nº 10/2022

INÍCIO: 15/8/22 | **TÉRMINO:14/08/24**

BANCO SANTANDER		AGÊNCIA 1318	CONTA CORRENTE	13002240-1	RECEITA DO PERÍODO DA PRESTAÇÃO DE CONTAS:		R$ 0,00
	NATUREZA DA DESPESA	**DATA DA DESPESA**	**Nº DO DOC**	**TIPO DO DOC**	**NOME DO BENEFICIÁRIO, FORNECEDOR OU PRESTADOR DE SERVIÇO**	**Nº DO DOC NO EXTRATO BANCÁRIO**	**VALORES EM R$**
	1.1	**PESSOAL**					
1	1.1.3	Tutores	01/11/2023	out/23	FOLHA	KAUANN DE OLIVEIRA DIAS	000000	R$ 1.398,22
1	1.1.2	Assessor Pedagógico	01/11/2023	out/23	FOLHA	TATIANE CAVOTI PEREIRA DE SOUSA	000000	R$ 1.707,38
1	1.1.3	Tutores	01/11/2023	out/23	FOLHA	YURI RABELO MAIA	000000	R$ 1.307,34
1	1.1.2	Assessor Pedagógico	01/11/2023	out/23	FOLHA	CRISTIANE BARBOSA CARLOS	000000	R$ 1.826,50
1	1.1.2	Assessor Pedagógico	01/11/2023	out/23	FOLHA	CHYNTIA NOVAES MACHADO COELHO	000000	R$ 1.826,50
1	1.1.1	Coordenador pedagógico	01/11/2023	out/23	FOLHA	DEBORA BARRETO DA SILVA	000000	R$ 2.100,22
1	1.1.3	Tutores	01/11/2023	out/23	FOLHA	DIOGO MONTECHIARI BARBOSA CAMPOS	000000	R$ 1.826,50
1	1.1.3	Tutores	01/11/2023	out/23	FOLHA	LUCAS DA SILVA ALVES PESSOA	000000	R$ 1.307,34
1	1.1.3	Tutores	01/11/2023	out/23	FOLHA	MARIO FRAGA AZEVEDO	000000	R$ 1.307,34
1	1.1.3	Tutores	01/11/2023	out/23	FOLHA	MAURICIO DE CASTRO BISPO JUNIOR	000000	R$ 1.307,37
1	1.1.1	Coordenador pedagógico	01/11/2023	out/23	FOLHA	OCIMAR VASCONCELLOS DE NOGUEIRA	000000	R$ 2.095,71
1	1.1.3	Tutores	01/11/2023	out/23	FOLHA	PEDRO THEODORO VIEIRA DA SILVA	000000	R$ 1.398,22
1	1.1.1	Coordenador pedagógico	01/11/2023	out/23	FOLHA	MARCOS VINICIUS ABREU ROSA	394527	R$ 2.095,71
1	1.1.2	Assessor Pedagógico	01/11/2023	out/23	FOLHA	LUIZ HENRIQUE ALBUQUERQUE NUNES	000000	R$ 1.707,38
1	1.1.1	Coordenador pedagógico	01/11/2023	out/23	FOLHA	ALEXANDER LADEIRA MARTINS	000000	R$ 1.647,26
1	1.1.1	Coordenador pedagógico	01/11/2023	out/23	FOLHA	LUANA MARTINS FERREIRA_PENSÃO ALIMENTÍCIA	282523	R$ 448,45
1	1.1.3	Tutores	01/11/2023	out/23	FOLHA	RAFAEL DA SILVA LABRE	000000	R$ 1.307,34
1	1.1.3	Tutores	01/11/2023	out/23	FOLHA	LAYO SOARES VERDAN FARIAS	000000	R$ 1.307,34
1	1.1.3	Tutores	01/11/2023	out/23	FOLHA	BRUNO HENRIQUE DA SILVA TRAVESSA	000000	R$ 1.307,34
1	1.1.1	Coordenador pedagógico	01/11/2023	out/23	FOLHA	ENZO RANGEL GAMA	000000	R$ 2.095,71
1	1.1.1	Coordenador pedagógico	01/11/2023	out/23	FOLHA	CAMILA PEREIRA VASCONCELLOS	000000	R$ 1.121,16
1	1.1.3	Tutores	01/11/2023	out/23	FOLHA	GABRIELLA LOPES DA SILVA	000000	R$ 1.307,34
1	1.1.2	Assessor Pedagógico	01/11/2023	out/23	FOLHA	NICOLLY DE MATOS DA SILVA	000000	R$ 1.707,38
1	1.1.2	Assessor Pedagógico	01/11/2023	out/23	FOLHA	PEDRO HENRIQUE DOS SANTOS DIAS	000000	R$ 1.707,38
2	1.2.1	INSS	21/11/2023	set/23	DARF	INSS	000000	R$ 14.627,29
3	1.2.2	FGTS	07/11/2023	set/23	GRF	FGTS	000000	R$ 3.398,47
4	1.2.3	PIS	21/11/2023	set/23	DARF	PIS	000000	R$ 424,82
5	1.4.1	Vale Transporte	18/10/2023	74892399	BOLETO	RIOCARD+ - CAMILA PEREIRA VASCONCELLOS	000000	R$ 94,60
6	1.4.1	Vale Transporte	27/10/2023	75001834	BOLETO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	000000	R$ 4.727,20
7	1.4.2	Vale Alimentação	18/10/2023	51216829	BOLETO	ALELO - CAMILA PEREIRA VASCONCELLOS	000000	R$ 295,90
8	1.4.2	Vale Alimentação	27/10/2023	51331275	BOLETO	ALELO - FUNCIONÁRIOS	000000	R$ 11.775,30
							TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 72.512,01**
	2.1	**OPERACIONAL**					
9	2.1.1	Mód. Tecnologio + Prog Educadional	20/10/2023	2023/67	NOTA FISCAL	MADEIRA - GESTAO INTELIGENTE DE PESSOAS LTDA	000000	R$ 120.000,00
							TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 120.000,00**
	3.1	**DIVERSOS**					
10	3.1.1	Custeio operacional	23/10/2023	3	NOTA FISCAL	LIMAS DISTRIBUIDORA LTDA	42967	R$ 132,00
11	3.1.1	Custeio operacional	26/10/2023	2979	NOTA FISCAL	IMUNIVET - DEDETIZADORA E DESENTUPIDORA	000000	R$ 630,00
12	3.1.1	Custeio operacional	16/10/2023	7934052	NOTA FISCAL	ANDRELINA DAS NEVES BARROS	000000	R$ 312,00
13	3.1.1	Custeio operacional	17/11/2023	2196248	BOLETO	ALL CONECTA INTERNET LTDA	000000	R$ 339,00
14	3.1.1	Custeio operacional	27/10/2023	797585348	BOLETO	OI S.A.	000000	R$ 120,00
15	3.1.1	Custeio operacional	10/11/2023	41534951	BOLETO	TVANET TELECOM LTDA ME	000000	R$ 199,00
16	3.1.1	Custeio operacional	14/11/2023	12	NOTA FISCAL	CLENDRIT COMERCIO E SERVIÇOS EMPRESARIAIS	52441	R$ 850,00
							TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 2.582,00**
	4.1	**CUSTOS INDIRETOS**					
17	4.1.1	Serv. Concessionários	13/11/2023	35076841	FATURA	LIGHT - ESCRITÓRIO	000000	R$ 228,49
18	4.1.5	PRES.SERV TERCEIROS	09/11/2023	7	NOTA FISCAL	PRIME SERVIÇOS ESPECIALIZADOS	000000	R$ 675,00
19	4.1.5	PRES.SERV TERCEIROS	26/10//23	107	NOTA FISCAL	TRINDADE CAMARA RETES BARBOSA MAGALHAES	000000	R$ 6.500,00
20	4.1.2	ALUGUEL DE IMÓVEL	05/10/2023		RECIBO	BARÃO DO RIO BRANCO	000000	R$ 1.033,99
21	4.1.1	Serv. Concessionários	05/10/2023		RECIBO	IPTU	000000	R$ 255,75
							TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 8.693,23**
							TOTAL GERAL	**R$ 203.787,24**

Porto Alegre/RS, 21 de novembro de 2023.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005 Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005 Dados: 2023.11.23 14:26:47 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049 Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049 Dados: 2023.11.23 13:04:01 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

BESOURO

RELATÓRIO DE DEMONSTRATIVO DA DESPESA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 31 DE OUTUBRO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses					**TERMO DE COLABORAÇÃO: 10/22**	
					INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO: 14/8/23**
BANCO SANTANDER		**AGÊNCIA**	**1318**	**CONTA CORRENTE**	**13002240-1**	
(A) NATUREZA DA DESPESA		**(B) VALOR**	**(C) SALDO DO PERIODO ANTERIOR**	**(D) VALOR RECEBIDO NO PERIODO**	**(E) VALOR UTILIZADO NO PERIODO**	**(F) SALDO PARA O PERIODO SEGUINTE**
1) - ITEM DA DESPESA						
1.1	**Pessoal**	**R$ 590.940,00**	**R$ 31.805,34**	**R$ 0,00**	**R$ 37.581,91**	**-R$ 69.387,25**
1.1.1	Coordenador pedagógico	R$ 193.536,00	R$ 9.438,27	R$ 0,00	R$ 12.578,77	-R$ 22.017,04
1.1.2	Assessor Pedagógico	R$ 157.332,00	R$ 7.261,69	R$ 0,00	R$ 11.132,29	-R$ 18.393,98
1.1.3	Tutores	R$ 240.072,00	R$ 15.105,38	R$ 0,00	R$ 13.870,85	-R$ 28.976,23
1.2	ENCARGOS	**R$ 223.375,33**	**R$ 16.631,01**	**R$ 0,00**	**R$ 18.037,10**	**-R$ 34.668,11**
1.2.1	INSS	R$ 170.190,73	R$ 13.183,75	R$ 0,00	R$ 14.247,29	-R$ 27.431,04
1.2.2	FGTS	R$ 47.275,20	R$ 3.064,21	R$ 0,00	R$ 3.398,47	-R$ 6.462,68
1.2.3	PIS	R$ 5.909,40	R$ 383,05	R$ 0,00	R$ 391,34	-R$ 774,39
1.2.4	IRRF	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
1.3	PROVISIONAMENTO	**R$ 187.741,63**	**R$ 1.369,49**	**R$ 0,00**	**R$ 0,00**	**-R$ 1.369,49**
1.3.1	Férias	R$ 65.653,43	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
1.3.2	Rescisão	R$ 23.637,60	R$ 1.369,49	R$ 0,00	R$ 0,00	-R$ 1.369,49
1.3.3	Aviso Prévio	R$ 49.225,30	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
1.3.4	13º salário	R$ 49.225,30	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
1.4	BENEFICIOS	**R$ 148.579,20**	**R$ 10.130,40**	**R$ 0,00**	**R$ 16.893,00**	**-R$ 27.023,40**
1.4.1	Vale Transporte	R$ 59.875,20	R$ 4.478,40	R$ 0,00	R$ 4.821,80	-R$ 9.300,20
1.4.2	Vale Alimentação	R$ 88.704,00	R$ 5.652,00	R$ 0,00	R$ 12.071,20	-R$ 17.723,20
2) - ITEM DA DESPESA						
2.1	**Operacional**	**R$ 3.336.766,37**	**R$ 90.640,00**	**R$ 0,00**	**R$ 120.000,00**	**-R$ 210.640,00**
#N/D	Prof. Educ.- Mod. Tecnológico	R$ 2.644.774,37	R$ 90.640,00	R$ 0,00	R$ 120.000,00	-R$ 210.640,00
2.1.2	Serviços Gráficos	R$ 345.996,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
2.1.2.1	Apostilas	R$ 283.500,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
2.1.2.2	Certificados	R$ 23.184,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
2.1.2.3	Fichas de inscrição	R$ 39.312,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
3) - ITEM DA DESPESA						
3.1	**Diversos**	**R$ 211.200,00**	**R$ 49.136,03**	**R$ 0,00**	**R$ 2.582,00**	**-R$ 51.718,03**
3.1.1	Custeio Operacional	R$ 211.200,00	R$ 49.136,03	R$ 0,00	R$ 2.582,00	-R$ 51.718,03
4) - ITEM DA DESPESA						
4.1	Custos indiretos	R$ 174.104,26	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 8.693,23	-R$ 8.693,23
TOTAL (= 1+ 2+ 3 + 4)		**R$ 4.872.706,79**	**R$ 199.712,27**	**R$ 0,00**	**R$ 203.787,24**	**-R$ 403.499,51**

Porto Alegre/RS, 21 de novembro de 2023.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005 Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005 Dados: 2023.11.23 14:27:35 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049 Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049 Dados: 2023.11.23 12:04:36 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 010/2022

RELATÓRIO PARCIAL DE EXECUÇÃO FÍSICA DO OBJETO

OUTUBRO DE 2023

Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa

SUMÁRIO

IDENTIFICAÇÃO	3
INTRODUÇÃO	4
OBJETO	5
PÚBLICO ATENDIDO	5
OBJETIVOS	5
DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS	6
DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS	7
DIFICULDADES ENFRENTADAS	8
ATIVIDADES COMPLEMENTARES	8
DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO	8
CONSIDERAÇÕES FINAIS	9

IDENTIFICAÇÃO

Termo de Colaboração: 010/2022

Concedente: Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV-RIO

Objeto da Parceria: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses, bem como a promoção de todas as atividades constantes no Plano de Trabalho (Anexo I) e da Planilha de Custos (Anexo II).

Vigência: 15/08/2022 à 14/08/2024

Valor de repasse: R$ 6.745.854,83 (seis milhões, setecentos e quartenta e cinco mil, oitocentos e cinquenta e quatro reais e oitenta e tres centavos).

Identificação do Proponente:

Nome da Instituição: Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa CNPJ: 07.105.443/0001-96

Endereço Instituição:

Rua Barão do Triunfo, 419, Sala 602 – Menino Deus - Porto Alegre- RS - CEP 90130-101

Telefones: 21 96786-5815

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.com

Site: https://www.agenciabesouro.com.br/

Responsável pela Instituição Proponente Diretor presidente: Vinícius Mendes Lima

CPF: 008.451.180-05

Endereço: Rua Adriano Pereira da Silva, 290 casa 04 Porto Alegre-RS - CEP: 91740-612 Telefones: 51.9 8136-8742

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.comRepresentante

Representante Legal: Fernanda Carvalho Braga De Sousa

CPF: 155.537.157-41

E-mail: besouro.rj@agenciabesouro.com.br

INTRODUÇÃO

Parceria firmada entre o Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa e a Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV -Rio, por meio do Termo de Colaboração nº 010/2022, promove a inclusão profissional e emancipação de jovens cariocas de 15 a 29 anos, a partir de cursos, oficinas e atividades de capacitação e qualificação profissional voltados a temáticas da tecnologia e indústria 4.0.

O termo indústria 4.0 foi adotado para explicar o surgimento de novas tecnologias no século XXI. A inovação e tecnologia estão muito presentes no novo modelo de indústria que se instaura, causando impacto em diversos setores da economia. O objetivo da implementação da indústria 4.0 é a obtenção de lucro e aumento da competitividade da empresa no mercado de trabalho. Sendo assim, a indústria 4.0 também pode ser conhecida como a quarta revolução industrial.

A parceria deu-se mediante publicação de Edital para ampla concorrência de parceiros, sendo o Instituto Besouro a instituição que teve maior desempenho em relação aos requisitos do edital.

OBJETO

Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses.

PÚBLICO ATENDIDO

A execução do objeto alcançará, de forma direta, jovens cariocas de 15 a 29 anos, preferencialmente em situação de vulnerabilidade social, moradores do território da cidade do Rio de Janeiro. De maneira indireta, a comunidade do entorno das unidades dos Espaços da Juventude serão beneficiadas e a prototipagem de soluções para problemas comunitários poderá ser analisada e implementada de acordo com as práticas de metodologias ativas.

OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Oferecer um Programa Educacional voltado para a capacitação de jovens baseado na temática da indústria 4.0 através dos Espaços da Juventude com vista a ampliar o acesso dos jovens cariocas aos serviços e ações públicas que os apoiem nas suas trajetórias de inclusão, autonomia e participação.

Objetivos Específicos

a) Valorizar a autonomia e protagonismo do jovem;

b) Ofertar formação profissional de tutores voluntários ou profissionais envolvidos em atividades da Secretaria Especial da Juventude Carioca para atuar nos Espaços da Juventude;

c) Criar um Programa Educacional voltado para cursos na área de tecnologia e indústria 4.0;

d) Contribuir para a qualificação e a inserção profissional dos jovens atendidos;

e) Expandir o alcance territorial dos equipamentos da JUV-RIO em áreas de pouca oferta educacional para o público-alvo.

DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS

Meta 1:

1.2 Capacitação de Jovens: 1703

1.2.1 Unidade Estácio: 233

1.2.2 Unidade Cidade Deus: 802

1.2.3 Unidade Vigário Geral: 211

1.2.4 Unidade Vargem Pequena: 153

1.2.5: Unidade Madureira: 304

Meta 2:

Nenhuma Unidade Entregue;

DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS

Iniciamos o mês de setembro com a inauguração da unidade localizada no bairro de Madureira, e em seguida reunidas as equipes do Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa e da JuvRio iniciamos os levantamentos para definição da próxima unidade.

Em reunião realizada junto à subprefeitura da Zona Oeste (Campo Grande) foi disponibilizado o local e demos inicios aos estudos de viabilidade juntos as concessionarias e orgaos pertinentes.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Estácio

Durante o mês de Outubro estão foram desenvolvidos os cursos de Design de Games e Informática para Negócios, onde os alunos de Design de Games estão desenvolvendo seus próprios jogos com a temática de ""Pensando fora da caixa"" e ""Outubro Rosa"".

Em Informática para Negócios, os alunos estão desenvolvendo pesquisas de mercado para o desenvolvimento de seus próprios negócios, utilizando o Google Workspace.

Também foram realizadas diversas oficinas durante o mês de Outubro, visando expansão e reconhecimento do Espaço da Juventude Estácio."

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Cidade de Deus

No dia 03 o espaço foi aberto para os alunos, seus familiares e amigos na cerimônia de entrega dos certificados dos cursos Prática de DJ, Indústria Avançada e Informática Business. E também foi realizado o Carnavalizar a Juventude com os jovens.

Realizamos no dia 21 às 08h a “Ação Outubro Rosa” na Clínica da Família - CF José Neves da Cidade de Deus. Com serviços gratuitos de Trancista, maquiagem, sobrancelhas e preventivos.

Neste mês usamos as segundas-feiras com foco nas oficinas e conseguimos realizar em outros dias da semana sem atrapalhar o cronograma dos cursos e conseguindo encaixar nos horários dos tutores:

Oficinas de drone; Oficina Impressão 3D; Oficina Games; Oficina IOT - Programação JavaScript; Campeonato Free Fire.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Vigário Geral

Iniciamos o mês de outubro com uma forte parceria com três escolas da região, a FAETEC Juscelino Kubitschek e a escola estadual Pedro Fernandes, ambas localizada em Jardim América, bairro ao lado do Espaço e a escola Atlas (rede privada de ensino) em Irajá. Com o novo cronograma de cursos, estamos com as segundas-feiras disponíveis para planejamento, reuniões de equipe e realização de oficinas no espaço e externas, nas escolas ao redor.

Começamos as aulas do curso de informática no dia 4/10 e o curso de design de games no dia 5/10, neste dia também estivemos presentes na Rio Inovation Week apresentando e divulgando o Espaço da Juventude e toda a sua potência para o público participante.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Vargem Pequena

Tivemos o cine juventude no dia 13/10

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Madureira

Realizamos uma iniciativa relacionada ao Outubro Rosa, envolvendo o

"Rap da Saúde". Além disso, recebemos a visita do gerente do Mercadão com o objetivo de estabelecer uma parceria. Outro destaque foi a realização de quatro oficinas, sendo que uma delas teve como tema o Halloween.

DIFICULDADES ENFRENTADAS

Vigário Geral:

Não houve dificuldades nesta unidade.

Estácio:

Não houve dificuldades nesta unidade.

Cidade de Deus:

Não houve dificuldades nesta unidade.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Atividades Complementares no período - Unidade Estácio

No curso de informática Business, foi pedido como hora complementar que formulassem uma apresentação para os seus respectivos projetos.

No curso de Design de Games, foi pedido para os alunos como hora complementar que desenvolvessem seus personagens em casa com o uso de uma inteligência artificial geradora de imagens.

Atividades Complementares no período - Unidade Cidade de Deus

"- No dia 03 às 18h, os alunos tiveram sua confraternização e cerimônia de entrega dos certificados dos cursos Prática de DJ, Indústria Avançada e Informática Business.

Nos primeiros dias das aulas, tivemos momentos de acolhimentos e apresentações dos alunos e tutores. Preparamos uma dinâmica bem legal para todos chamada “cápsula do tempo” com proposta deles verem o que aprenderam durante o curso e se atingiram suas expectativas.

- No dia 30 às 18h, como muito solicitado pelos alunos demos início ao nosso primeiro Campeonato de Free Fire.

- Fechamos nosso mês de outubro com sucesso no dia 31, durante o dia com as últimas aulas de Games e os alunos nos últimos detalhes dos seus jogos,

os jogos ficaram sensacionais. E às 18h os alunos tiveram sua confraternização e cerimônia de entrega dos certificados dos Games e Informática Business.

O curso de Informática Business continua sendo o mais procurado no espaço.

Tivemos ótimos resultados com os desenvolvimentos dos alunos ao longo dos cursos Games e Informática Business.

No curso Games os alunos tiveram ótimos desenvolvimentos ao longo do curso, conheceram a plataforma de Construct 3, criaram seus próprios personagens, montaram seus cenários, colocaram sons, tiveram ótimas criatividades e deram play nos games.

Atividades Complementares no período - Unidade Vigário Geral

Dia 16/10 realizamos oficina de robótica na Faetec Juscelino Kubitschek;

Dia 23/10 realizamos oficina de robótica na escola estadual Pedro Fernandes.

Dia 25/10 realizamos duas oficinas no colégio Atlas, uma de drone e robótica.

Atividades Complementares no período - Unidade Vargem Pequena

Tivemos o cine juventude no dia 13/10.

Atividades Complementares no período - Unidade Madureira

Realizamos uma iniciativa relacionada ao Outubro Rosa, envolvendo o "Rap da Saúde". Além disso, recebemos a visita do gerente do Mercadão com o objetivo de estabelecer uma parceria. Outro destaque foi a realização de quatro oficinas, sendo que uma delas teve como tema o Halloween.

DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Estácio

Ações prestadas: Passeio ao Cristo Redentor em parceria com o Projeto Nosso Rio, onde os alunos do Espaço da Juventude tiveram acesso a cultura e história do Rio de Janeiro, sendo assim, foi desenvolvido um vídeo postado pelo perfil do Instagram da Secretária (@juvrio)

Também foi realizada uma Roda de Conversa sobre o Outubro Rosa, visando conscientizar os alunos presente sobre o Câncer de Mama.

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Cidade de Deus

A equipe do espaço se empenha na divulgação das fotos de oficinas e novas inscrições nos status do WhatsApp do espaço, nos grupos dos alunos, no grupo do ""Le Espaço"" e pedimos para cada equipe reagir as mensagens para chamar atenção de todos nos grupos. Compartilhamos também no particular de cada equipe para que possam compartilhar com seus contatos, nos stores do Instagram, caminhadas de panfletagem pela Cidade de Deus em agendas politicas e na frente do espaço mesmo. E sempre quando abri novas inscrições ou temos algum evento no espaço, com auxilio da equipe compartilhamos no WhatsApp do espaço para os privados de todos os 1463 contatos.

Nas Oficinas fazemos divulgações com os cursos que estão abertos, comunicamos os próximos cursos que virá e compartilhamos o numero e o QRcode do grupo ""Le Espaço""

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Vigário Geral

Divulgação em escolas da região e panfletagem

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Vargem Pequenas

Trabalhamos divulgando os cursos dos espaço entre nossas redes de contatos , em comércios locais e escolas.

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Madureira

Redes Sociais dos colaboradores e o divulgação boca-boca

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para elaboração deste Relatório o Instituto Besouro, baseou-se nos parâmetros trazidos pelo Marco Regulatório das Organizações da Sociedade Civil (Lei 13.019/2014, regulamentado pelo Decreto Municipal 42.696/2016 e Resolução CGM Nº 1285 de 23 de fevereiro de 2017), que Consolida as normas de Parcerias Voluntárias no âmbito da Administração Pública Municipal e Institui o Roteiro Orientador para a prestação de contas de recursos concedidos pelo Município do Rio de Janeiro através de Parcerias Voluntárias, foi desenvolvida com base nos pilares de valorização da autonomia das OSC, transparência na aplicação de recursos públicos e eficiência das políticas públicas.

Com o MROSC, o modelo passou a ser prioritário para o controle de resultados. É o que se extrai do art. 2º, inciso XIV, do MROSC, que considera a prestação de contas "o procedimento em que se analisa e se avalia a execução da parceria, pelo qual seja possível verificar o cumprimento do objeto da parceria e o alcance das metas e dos resultados previstos". Não se trata, pois, de mecanismo que tem por finalidade precípua o controle de despesas, mas sim a verificação dos resultados realmente alcançados pela parceria.

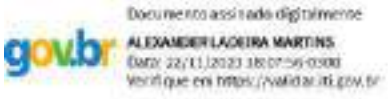
A elaboração deste relatório também pode ser considerada como a realização do monitoramento e avaliação do projeto, o que permite detectar falhas na implementação e possíveis ameaças à qualidade dos resultados a tempo de reagir oportunamente, bem como reúne informações a respeito da parceria para posterior avaliação.

O monitoramento pressupõe a ideia de continuidade, ou seja, é uma verificação do andamento da parceria ao mesmo tempo em que ela é executada. Desse modo, fica evidente o aspecto saneador de tais atividades de acompanhamento, e é crucial que a Convenente tenha as seguintes atitudes e preocupações:

- compreender claramente a delimitação e a sequência de objetivos, metas e resultados esperados da parceria;
- estabelecer processo de monitoramento por meio de diálogo e aprendizado constante;
- saber avaliar a relevância do contexto e compreender eventuais problemas sinalizados pela equipe ou identificados em suas atividades de

acompanhamento, buscando soluções corretivas que beneficiem a execução do objeto;

- ter capacidade de contribuir para melhoria ou correção de possíveis dificuldades ou desvios na execução das parcerias.



Alexander Ladeira Martins
Coordenador do projeto

Vinícius Mendes Lima
Diretor presidente

INSTITUTO BESOURO

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO FINANCEIRA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 30 DE NOVEMBRO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 24 meses						**TC Nº 10/2022**	
						INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO:14/08/24**
BANCO SANTANDER		AGÊNCIA 1318	CONTA CORRENTE	13002240-1	RECEITA DO PERÍODO DA PRESTAÇÃO DE CONTAS:		R$ 0,00
NATUREZA DA DESPESA		**DATA DA DESPESA**	**Nº DO DOC**	**TIPO DO DOC**	**NOME DO BENEFICIÁRIO, FORNECEDOR OU PRESTADOR DE SERVIÇO**	**Nº DO DOC NO EXTRATO BANCÁRIO**	**VALORES EM R$**
1.1	**PESSOAL**						
1.1.1	Coordenador pedagógico	30/11/2023		1ª - 13º	ALEXANDER LADEIRA MARTINS	000000	R$ 1.221,12
1.1.3	Tutores	30/11/2023		1ª - 13º	BRUNO HENRIQUE DA SILVA TRAVESSA	000000	R$ 252,46
1.1.1	Coordenador pedagógico	30/11/2023		1ª - 13º	CAMILA PEREIRA VASCONCELLOS	000000	R$ 203,52
1.1.2	Assessor Pedagógico	30/11/2023		1ª - 13º	CRISTIANE BARBOSA CARLOS	000000	R$ 579,07
1.1.2	Assessor Pedagógico	30/11/2023		1ª - 13º	CHYNTIA NOVAES MACHADO COELHO	000000	R$ 992,69
1.1.1	Coordenador pedagógico	30/11/2023		1ª - 13º	DEBORA BARRETO DA SILVA	000000	R$ 917,83
1.1.2	Assessor Pedagógico	30/11/2023		1ª - 13º	DIOGO MONTECHIARI BARBOSA CAMPOS	000000	R$ 496,35
1.1.1	Coordenador pedagógico	30/11/2023		1ª - 13º	ENZO RANGEL GAMA	000000	R$ 407,04
1.1.3	Tutores	30/11/2023		1ª - 13º	GABRIELLA LOPES DA SILVA	000000	R$ 189,34
1.1.3	Tutores	30/11/2023		1ª - 13º	KAUANN OLIVEIRA DIAS	000000	R$ 757,37
1.1.3	Tutores	30/11/2023		1ª - 13º	LAYO SOARES VERDAN FARIAS	000000	R$ 252,46
1.1.3	Tutores	30/11/2023		1ª - 13º	LUCAS DA SILVA PESSOA	000000	R$ 315,57
1.1.2	Assessor Pedagógico	30/11/2023		1ª - 13º	LUIZ HENRIQUE ALBUQUERQUE NUNES	000000	R$ 744,52
1.1.1	Coordenador pedagógico	30/11/2023		1ª - 13º	MARCUS VINICIUS ABREU ROSA	162965	R$ 915,84
1.1.1	Coordenador pedagógico	30/11/2023		1ª - 13º	MARIO FRAGA AZEVEDO	000000	R$ 315,57
1.1.3	Tutores	30/11/2023		1ª - 13º	MAURICIO DE CASTRO BISPO JUNIOR	000000	R$ 504,91
1.1.1	Coordenador pedagógico	30/11/2023		1ª - 13º	OCIMAR VASCONCELLOS DE NOGUEIRA	000000	R$ 508,80
1.1.2	Assessor Pedagógico	30/11/2023		1ª - 13º	PEDRO HENRIQUE DOS SANTOS DIAS	000000	R$ 248,17
1.1.3	Tutores	30/11/2023		1ª - 13º	PEDRO TEODORO VIEIRA DA SILVA	000000	R$ 504,91
1.1.3	Tutores	30/11/2023		1ª - 13º	RAFAEL DA SILVA LABRE	000000	R$ 189,34
1.1.2	Assessor Pedagógico	30/11/2023		1ª - 13º	TATIANTE CAVOTI PEREIRA DE SOUSA	000000	R$ 992,69

1.1.3	Tutores	30/11/2023		1ª - 13º	YURI RABELLO MAIA	000000	R$ 568,03
1.1.1	Coordenador pedagógico	01/12/2023		FOLHA	ALEXANDER LADEIRA MARTINS	000000	R$ 1.647,26
1.1.1	Coordenador pedagógico	01/12/2023		FOLHA	PENSÃO - ALIMENTICIA LUANA MARTINS	532902	R$ 448,45
1.1.3	Tutores	01/12/2023		FOLHA	BRUNO HENRIQUE DA SILVA TRAVESSA	000000	R$ 1.307,34
1.1.1	Coordenador pedagógico	01/12/2023		FOLHA	CAMILA PEREIRA VASCONCELLOS	332906	R$ 2.095,71
1.1.2	Assessor Pedagógico	01/12/2023		FOLHA	CRISTIANE BARBOSA CARLOS	000000	R$ 1.826,50
1.1.2	Assessor Pedagógico	01/12/2023		FOLHA	CHYNTIA NOVAES MACHADO COELHO	000000	R$ 1.707,38
1.1.1	Coordenador pedagógico	01/12/2023		FOLHA	DEBORA BARRETO DA SILVA	000000	R$ 2.100,22
1.1.2	Assessor Pedagógico	01/12/2023		FOLHA	DIOGO MONTECHIARI BARBOSA CAMPOS	000000	R$ 1.826,50
1.1.1	Coordenador pedagógico	01/12/2023		FOLHA	ENZO RANGEL GAMA	000000	R$ 2.095,71
1.1.3	Tutores	01/12/2023		FOLHA	GABRIELLA LOPES DA SILVA	000000	R$ 1.307,34
1.1.3	Tutores	01/12/2023		FOLHA	KAUANN OLIVEIRA DIAS	000000	R$ 1.398,22
1.1.3	Tutores	01/12/2023		FOLHA	LAYO SOARES VERDAN FARIAS	000000	R$ 1.307,34
1.1.3	Tutores	01/12/2023		FOLHA	LUCAS DA SILVA PESSOA	000000	R$ 1.307,34
1.1.2	Assessor Pedagógico	01/12/2023		FOLHA	LUIZ HENRIQUE ALBUQUERQUE NUNES	000000	R$ 1.707,38
1.1.1	Coordenador pedagógico	01/12/2023		FOLHA	MARCUS VINICIUS ABREU ROSA	000000	R$ 2.095,71
1.1.1	Coordenador pedagógico	01/12/2023		FOLHA	MARIO FRAGA AZEVEDO	000000	R$ 1.307,34
1.1.3	Tutores	01/12/2023		FOLHA	MAURICIO DE CASTRO BISPO JUNIOR	000000	R$ 1.307,34
1.1.1	Coordenador pedagógico	01/12/2023		FOLHA	OCIMAR VASCONCELLOS DE NOGUEIRA	000000	R$ 2.095,71
1.1.2	Assessor Pedagógico	01/12/2023		FOLHA	PEDRO HENRIQUE DOS SANTOS DIAS	000000	R$ 1.707,38
1.1.3	Tutores	01/12/2023		FOLHA	PEDRO TEODORO VIEIRA DA SILVA	000000	R$ 1.398,22
1.1.3	Tutores	01/12/2023		FOLHA	RAFAEL DA SILVA LABRE	000000	R$ 1.307,34
1.1.2	Assessor Pedagógico	01/12/2023		FOLHA	TATIANTE CAVOTI PEREIRA DE SOUSA	000000	R$ 1.707,38
1.1.3	Tutores	01/12/2023		FOLHA	YURI RABELLO MAIA	000000	R$ 1.307,34
1.2.1	INSS	18/12/2023		DARF	INSS	000000	R$ 14.486,79
1.2.2	FGTS	07/12/2023		GRF	FGTS FOLHA 11/23 - 13º SALÁRO	000000	R$ 4.303,42
1.2.3	PIS	18/12/2023		DARF	PIS	000000	R$ 541,27
1.4.1	Vale Transporte	27/11/2023	75174014	BOLETO	RIOCARD+ - FUNCIONÁRIOS	000000	R$ 4.404,00
1.4.2	Vale Alimentação	27/11/2023	51538589	BOLETO	ALELO - FUNCIONÁRIOS	000000	R$ 10.760,00
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 82.889,53**
2.1	**OPERACIONAL**						
2.1.1	Mód. Tecnologio + Prog Educadional	07/11/2023	1	NOTA FISCAL	MADEIRA - GESTAO INTELIGENTE DE PESSOAS LTDA	00000	R$ 120.000,00
2.1.1	Mód. Tecnologio + Prog Educadional	11/12/2023	2	NOTA FISCAL	MADEIRA - GESTAO INTELIGENTE DE PESSOAS LTDA	00000	R$ 120.000,00
2.1.1	Mód. Tecnologio + Prog Educadional	15/12/2023	5	NOTA FISCAL	JOLIE CASTRO COELHO LTDA	00000	R$ 20.000,00
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 260.000,00**
3.1	**DIVERSOS**						
3.1.1	Custeio operacional	04/12/2023	1	NOTA FISCAL	JORGE LEONARDO ANSELMO	00000	R$ 1.500,00
3.1.1	Custeio operacional	13/12/2023	2	NOTA FISCAL	JORGE LEONARDO ANSELMO	00000	R$ 2.750,00
3.1.1	Custeio operacional	22/11/2023	4	NOTA FISCAL	LIMAS DISTRIBUIDORA LTDA	462395	R$ 156,00
3.1.1	Custeio operacional	03/11/2023	5	NOTA FISCAL	STN BAZHUNI GRAFICA	00000	R$ 60,00

3.1.1	Custeio operacional	22/11/2023	1291	NOTA FISCAL	A PAIXAO JUSTINO SERVIÇOS GRAFICOS	00000	R$ 135,00
3.1.1	Custeio operacional	14/11/2023	8090248	NOTA FISCAL	ANDRELINA DAS NEVES BARROS	00000	R$ 234,00
3.1.1	Custeio operacional	22/11/2023	38	NOTA FISCAL	LUCAS ARAUJO VIEIRA	00000	R$ 260,00
3.1.1	Custeio operacional	06/11/2023	33	NOTA FISCAL	LUCAS ARAUJO VIEIRA	00000	R$ 880,00
3.1.1	Custeio operacional	24/11/2023		BOLETO	OI FIBRA	00000	R$ 120,00
3.1.1	Custeio operacional	15/12/2023	3327	NOTA FISCAL	GEMILE DA COSTA	00000	R$ 5.600,00
3.1.1	Custeio operacional	11/12/2023	45710	BOLETO	DNET FIBRA	00000	R$ 129,99
3.1.1	Custeio operacional	11/12/2023	1693011	BOLETO	FNT TELECOMUNICAÇÕES	00000	R$ 299,00
3.1.1	Custeio operacional	10/11/2023	4604	NOTA FISCAL	IDEAL PRINT	00000	R$ 333,60
3.1.1	Custeio operacional	11/12/2023	41534953	BOLETO	TVANET	00000	R$ 199,00
3.1.1	Custeio operacional	14/12/2023	1294	NOTA FISCAL	A PAIXAO JUSTINO SERVIÇOS GRAFICOS	00000	R$ 308,00
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 12.964,59**
4.1	**CUSTOS INDIRETOS**						
4.1.1	Serv. Concessionários	13/11/2023		RECIBO	LIGHT - ESCRITÓRIO	00000	R$ 1.650,00
4.1.2	ALUGUEL DE IMÓVEL	06/11/2023		RECIBO	ALUGUEL - CONDOMÍNIO	00000	R$ 1.034,37
4.1.1	Serv. Concessionários	05/10/2023		RECIBO	IPTU	00000	R$ 255,75
4.1.3	**SERV. TERCEIROS**	**26/12/2023**	**19**	**NOTA FISCAL**	**PRIME SERVIÇOS**	**00000**	**R$ 675,00**
4.1.3	**SERV. TERCEIROS**	**31/01/2024**	**125**	**NOTA FISCAL**	**TRINDADE ADVOGADOS**	**00000**	**R$ 6.500,00**
						TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 10.115,12**
						TOTAL GERAL	**R$ 365.969,24**

Porto Alegre/RS, 06 de FEVEREIRO de 2024.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005

Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Dados: 2024.02.06 16:37:58 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049

Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Dados: 2024.02.06 17:41:54 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

INSTITUTO BESOURO

RELATÓRIO DE DEMONSTRATIVO DA DESPESA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 30 DE NOVEMBRO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 24 meses					**TERMO DE COLABORAÇÃO: 10/22**	
					INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO: 14/8/24**
BANCO SANTANDER		**AGÊNCIA**	**1318**	**CONTA CORRENTE**	**13002240-1**	
(A) NATUREZA DA DESPESA		**(B) VALOR**	**(C) SALDO DO PERIODO ANTERIOR**	**(D) VALOR RECEBIDO NO PERIODO**	**(E) VALOR UTILIZADO NO PERIODO**	**(F) SALDO PARA O PERIODO SEGUINTE**
1) - ITEM DA DESPESA						
1.1	**Pessoal**	**R$ 590.940,00**	**R$ 31.805,34**	**R$ 0,00**	**R$ 36.316,45**	**-R$ 68.121,79**
1.1.1	Coordenador pedagógico	R$ 193.536,00	R$ 9.438,27	R$ 0,00	R$ 13.886,11	-R$ 23.324,38
1.1.2	Assessor Pedagógico	R$ 157.332,00	R$ 7.261,69	R$ 0,00	R$ 10.482,52	-R$ 17.744,21
1.1.3	Tutores	R$ 240.072,00	R$ 15.105,38	R$ 0,00	R$ 11.947,82	-R$ 27.053,20
1.2	ENCARGOS	**R$ 223.375,33**	**R$ 16.631,01**	**R$ 0,00**	**R$ 19.331,48**	**-R$ 35.962,49**
1.2.1	INSS	R$ 170.190,73	R$ 13.183,75	R$ 0,00	R$ 14.486,79	-R$ 27.670,54
1.2.2	FGTS	R$ 47.275,20	R$ 3.064,21	R$ 0,00	R$ 4.303,42	-R$ 7.367,63
1.2.3	PIS	R$ 5.909,40	R$ 383,05	R$ 0,00	R$ 541,27	-R$ 924,32
1.2.4	IRRF	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
1.3	PROVISIONAMENTO	**R$ 187.741,63**	**R$ 1.369,49**	**R$ 0,00**	**R$ 12.077,60**	**-R$ 13.447,09**
1.3.1	Férias	R$ 65.653,43	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
1.3.2	Rescisão	R$ 23.637,60	R$ 1.369,49	R$ 0,00	R$ 0,00	-R$ 1.369,49
1.3.3	Aviso Prévio	R$ 49.225,30	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
1.3.4	13º salário	R$ 49.225,30	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 12.077,60	-R$ 12.077,60
1.4	BENEFICIOS	**R$ 148.579,20**	**R$ 10.130,40**	**R$ 0,00**	**R$ 15.164,00**	**-R$ 25.294,40**
1.4.1	Vale Transporte	R$ 59.875,20	R$ 4.478,40	R$ 0,00	R$ 4.404,00	-R$ 8.882,40
1.4.2	Vale Alimentação	R$ 88.704,00	R$ 5.652,00	R$ 0,00	R$ 10.760,00	-R$ 16.412,00
2) - ITEM DA DESPESA						
2.1	**Operacional**	**R$ 3.336.766,37**	**R$ 90.640,00**	**R$ 0,00**	**R$ 260.000,00**	**-R$ 350.640,00**
#N/D	Prof. Educ.- Mod. Tecnológico	R$ 2.644.774,37	R$ 90.640,00	R$ 0,00	R$ 260.000,00	-R$ 350.640,00
2.1.2	Serviços Gráficos	R$ 345.996,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
2.1.2.1	Apostilas	R$ 283.500,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
2.1.2.2	Certificados	R$ 23.184,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
2.1.2.3	Fichas de inscrição	R$ 39.312,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
3) - ITEM DA DESPESA						
3.1	**Diversos**	**R$ 211.200,00**	**R$ 49.136,03**	**R$ 0,00**	**R$ 12.964,59**	**-R$ 62.100,62**
3.1.1	Custeio Operacional	R$ 211.200,00	R$ 49.136,03	R$ 0,00	R$ 12.964,59	-R$ 62.100,62
4) - ITEM DA DESPESA						
4.1	Custos indiretos	R$ 174.104,26	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 10.115,12	-R$ 10.115,12
TOTAL (= 1+ 2+ 3 + 4)		**R$ 4.872.706,79**	**R$ 199.712,27**	**R$ 0,00**	**R$ 365.969,24**	**-R$ 565.681,51**

Porto Alegre/RS, 06 de FEVEREIRO de 2024.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005 Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005 Dados: 2024.02.06 16:39:35 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049 Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049 Dados: 2024.02.06 17:40:58 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 010/2022

RELATÓRIO PARCIAL DE EXECUÇÃO FÍSICA DO OBJETO

NOVEMBRO DE 2023

Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa

SUMÁRIO

IDENTIFICAÇÃO	3
INTRODUÇÃO	4
OBJETO	5
PÚBLICO ATENDIDO	5
OBJETIVOS	5
DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS	6
DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS	7
DIFICULDADES ENFRENTADAS	8
ATIVIDADES COMPLEMENTARES	8
DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO	8
CONSIDERAÇÕES FINAIS	9

IDENTIFICAÇÃO

Termo de Colaboração: 010/2022

Concedente: Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV-RIO

Objeto da Parceria: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses, bem como a promoção de todas as atividades constantes no Plano de Trabalho (Anexo I) e da Planilha de Custos (Anexo II).

Vigência: 15/08/2022 à 14/08/2024

Valor de repasse: R$ 6.745.854,83 (seis milhões, setecentos e quartenta e cinco mil, oitocentos e cinquenta e quatro reais e oitenta e tres centavos).

Identificação do Proponente:

Nome da Instituição: Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa CNPJ: 07.105.443/0001-96

Endereço Instituição:

Rua Barão do Triunfo, 419, Sala 602 – Menino Deus - Porto Alegre- RS - CEP 90130-101

Telefones: 21 96786-5815

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.com

Site: https://www.agenciabesouro.com.br/

Responsável pela Instituição Proponente Diretor presidente: Vinícius Mendes Lima

CPF: 008.451.180-05

Endereço: Rua Adriano Pereira da Silva, 290 casa 04 Porto Alegre-RS - CEP: 91740-612 Telefones: 51.9 8136-8742

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.comRepresentante

Representante Legal: Fernanda Carvalho Braga De Sousa

CPF: 155.537.157-41

E-mail: besouro.rj@agenciabesouro.com.br

INTRODUÇÃO

Parceria firmada entre o Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa e a Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV -Rio, por meio do Termo de Colaboração nº 010/2022, promove a inclusão profissional e emancipação de jovens cariocas de 15 a 29 anos, a partir de cursos, oficinas e atividades de capacitação e qualificação profissional voltados a temáticas da tecnologia e indústria 4.0.

O termo indústria 4.0 foi adotado para explicar o surgimento de novas tecnologias no século XXI. A inovação e tecnologia estão muito presentes no novo modelo de indústria que se instaura, causando impacto em diversos setores da economia. O objetivo da implementação da indústria 4.0 é a obtenção de lucro e aumento da competitividade da empresa no mercado de trabalho. Sendo assim, a indústria 4.0 também pode ser conhecida como a quarta revolução industrial.

A parceria deu-se mediante publicação de Edital para ampla concorrência de parceiros, sendo o Instituto Besouro a instituição que teve maior desempenho em relação aos requisitos do edital.

OBJETO

Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses.

PÚBLICO ATENDIDO

A execução do objeto alcançará, de forma direta, jovens cariocas de 15 a 29 anos, preferencialmente em situação de vulnerabilidade social, moradores do território da cidade do Rio de Janeiro. De maneira indireta, a comunidade do entorno das unidades dos Espaços da Juventude serão beneficiadas e a prototipagem de soluções para problemas comunitários poderá ser analisada e implementada de acordo com as práticas de metodologias ativas.

OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Oferecer um Programa Educacional voltado para a capacitação de jovens baseado na temática da indústria 4.0 através dos Espaços da Juventude com vista a ampliar o acesso dos jovens cariocas aos serviços e ações públicas que os apoiem nas suas trajetórias de inclusão, autonomia e participação.

Objetivos Específicos

a) Valorizar a autonomia e protagonismo do jovem;

b) Ofertar formação profissional de tutores voluntários ou profissionais envolvidos em atividades da Secretaria Especial da Juventude Carioca para atuar nos Espaços da Juventude;

c) Criar um Programa Educacional voltado para cursos na área de tecnologia e indústria 4.0;

d) Contribuir para a qualificação e a inserção profissional dos jovens atendidos;

e) Expandir o alcance territorial dos equipamentos da JUV-RIO em áreas de pouca oferta educacional para o público-alvo.

DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS

Meta 1:

1.2 Capacitação de Jovens: 2050

1.2.1 Unidade Estácio: 411

1.2.2 Unidade Cidade Deus: 400

1.2.3 Unidade Vigário Geral: 406

1.2.4 Unidade Vargem Pequena: 429

1.2.5: Unidade Madureira: 404

Meta 2:

Nenhuma Unidade Entregue;

DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS

A partir do comunicado da empresa de fornecimento dos containers, seguimos dando andamento nas ações paralelas.

No meio do mês fomos informados que o envio da próxima unidade ocorreria na ultima semana de novembro, onde pudemos dar andamento para recebimento e implantação da unidade na localidade apontada.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Estácio

Durante o mês de Novembro foram desenvolvidos os cursos de Mídias Sociais, Informática para Negócios e Impressão 3D. Em mídias sociais os alunos desenvolveram suas mídias e aprenderam a como controlar as métricas e engajamento de seu público, foi desenvolvido também a forma de usar a mídia para causar impacto social.

Em impressão 3D, foi desenvolvido a capacitação em modelagem e impressão 3D nos nichos de entretenimento, empreendedorismo e até mesmo saúde.

Em Informática para negócios foi abordado o Google Workspace e inteligencia artificial utilizada para o meio comercial.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Cidade de Deus

Recebemos a noticias que uns dos nossos alunos ganharam em 1ª lugar com o jogo criado por eles na plataforma JuvJam, no curso de Games em outubro. O jogo é sobre um soldado brasilero “Lerinha Combatente” que precisa recolher materiais recicláveis para desenvolver suas armas e salvar o mundo.

Finalizamos toda organização do drive e atualização da planilha “Espaço da Juventude - Projetos Alunos por Turma” conforme as novas atualizações do drive, e entre outras demandas do dia.

Tivemos oficinas para 329 jovens. Além das oficinas foi apresentada toda a dinâmica de funcionamento do Espaço da juventude.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Vigário Geral

Novembro foi um mês muito produtivo em nosso espaço, realizamos muitas oficinas em nossas escolas parceiras.
Oficina de drone na escola estadual Pedro Fernandes (06/11 manhã) - 6 jovens atendidos.

Dia da favela (6/11 tarde) - Realizamos um evento na área externa do espaço onde tivemos festival de pipa, mostra de arte e apresentação musical de nossos alunos, também oferecemos uma oficina de mídias sociais, nesta oficina atendemos 11 alunos.

No dia 14/11 realizamos uma oficina de informática e empregabilidade na escola Pedro Fernandes, atendedemos 26 jovens.

No dia 13/11 realizamos 3 oficinas na FAETEC Juscelina Kubitschek, duas delas de robótica no turno da tarde e uma de drone na parte da manhã, contemplando um total de 63 jovens.

Dia 20/11 realizamos duas oficinas de games na FAETEC, uma pela manhã (25 jovens) e outra a tarde (24 jovens). Neste mesmo dia o outro tutor estava na parte da tarde também realizando oficina de games na escola estadual Pedro Fernandes.

No dia 27/11 foram realizadas duas oficinas na escola Pedro Fernandes sendo uma de Empregabilidade (11 jovens atendidos) e a outro oficina de informática (15 jovens atendidos).

Fomos convidados pela Escola Pedro Fernandes a participar da Feira de Ciências da escola, onde divulgamos o espaço, nossos cursos e oferecemos

uma oficina de robótica na qual atendemos 108 jovens, no dia 9/11.

E para encerrar o mês realizamos uma oficina de DJ dentro do nosso espaço onde 25 jovens participaram.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Vargem Pequena

Tivemos o total de 8 oficinas!

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Madureira

Neste mês, conseguimos criar uma atmosfera empolgante e educativa, impulsionando o envolvimento com as novas tecnologias e fortalecendo as relações com importantes parceiros locais.

DIFICULDADES ENFRENTADAS

Vigário Geral:

Não houve dificuldades nesta unidade.

Estácio:

Não houve dificuldades nesta unidade.

Cidade de Deus:

Não houve dificuldades nesta unidade.

Vargem Pequena:

Não houve dificuldades nesta unidade.

Madureira:

Não houve dificuldades nesta unidade.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Atividades Complementares no período - Unidade Estácio

Foi desenvolvido criação de artes para mídias, modelagens e pesquisas sobre tecnologia 4.0 entre outros, como forma de atividade complementar.

Atividades Complementares no período - Unidade Cidade de Deus

Nos primeiros dias das aulas, tivemos momentos de acolhimentos e apresentações dos alunos e equipes do espaço. Esse mês planejamos fazer diferente nas aulas, os tutores usaram o kahoot ao final de cada aula com o resumo de tudo que passaram nas aulas anteriores e na aula do dia, com objetivo de verificar se as turmas estão aprendendo os conteúdos e ao mesmo tempo se divertindo, tivemos bastante resultados.

Tivemos ótimos resultados com os desenvolvimentos dos alunos ao longo dos cursos Mídias sociais, Impressão 3D e Informática Business.

No curso Mídias os alunos conheceram as ferramentas de comunicação e aprenderam a gerenciar suas redes sociais de forma profissional.

No curso Impressão 3D, os alunos conheceram as ferramentas, alinhamento da mesa e adquiriram ótimos conhecimentos com a Impressão 3D.

Atividades Complementares no período - Unidade Vigário Geral

Eventos com abordagens culturais e sociais.

Atividades Complementares no período - Unidade Vargem Pequena

Tivemos oficinas de Midias sociais voltadas para área do empreendedorismo Ex: Canva e Instagram, também para a área trabalho Ex: linkedin. Oficinas de informáticas voltadas para o mercado de trabalho Ex: produção de currículos. Oficinas de operador de drone, design de games e indústria do som. Todas nossas áreas foram exploradas!

Atividades Complementares no período - Unidade Madureira

Nossa equipe empenhou-se em estabelecer conexões significativas com colégios e instituições na região de Madureira. Por meio de articulações estratégicas, conseguimos consolidar uma parceria com o Mercadão de Madureira, uma referência local.

Durante esse período, promovemos uma série de atividades inovadoras, proporcionando experiências únicas à comunidade. Entre elas, destacam-se oficinas de drones, impressão 3D, informática e a envolvente jornada pelos games.

A parceria com o Mercadão de Madureira, por sua vez, ampliou nosso alcance e proporcionou um espaço vibrante para a realização dessas atividades, contribuindo para a promoção da inovação e do aprendizado na comunidade.

DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Estácio

Foram realizadas oficinas em toda área de planejamento 1 e criação de conteúdo nas Mídias sociais com apoio dos alunos.

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Cidade de Deus

A equipe do espaço se empenha na divulgação de novas inscrições nos status do WhatsApp do espaço, nos grupos dos alunos, no grupo do "Le Espaço" e pedimos para cada equipe reagir as mensagens para chamar atenção de todos nos grupos. Compartilhamos também no particular de cada equipe para que possam compartilhar com seus contatos, nos stores do Instagram, caminhadas de panfletagem pela Cidade de Deus em agendas politicas e na frente do espaço mesmo. E sempre quando abri novas inscrições ou temos algum evento no espaço, com auxilio da equipe compartilhamos no WhatsApp do espaço para os privados de todos os 1548 contatos.

Nas Oficinas fazemos divulgações com os cursos que estão abertos, comunicamos os próximos cursos que virá e compartilhamos o numero e o QRcode do grupo "Le Espaço"

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Vigário Geral

Panfletagem, participaçao e divulgação em feira de ciências escolar, produção de conteúdo, visitas em escolas, reuniões com presidentes das assossiações de moradores das comunidades ao redor.

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Vargem Pequenas

Todas as nossas atividades foram divulgadas em redes sociais e divulgadas na comunidade.

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Madureira

Utilizamos as redes sociais de forma criativa e estratégica. Lançamos vídeos cativantes que destacavam as atividades oferecidas nas oficinas, compartilhando histórias de participantes e mostrando os bastidores do projeto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para elaboração deste Relatório o Instituto Besouro, baseou-se nos parâmetros trazidos pelo Marco Regulatório das Organizações da Sociedade Civil (Lei 13.019/2014, regulamentado pelo Decreto Municipal 42.696/2016 e Resolução CGM Nº 1285 de 23 de fevereiro de 2017), que Consolida as normas de Parcerias Voluntárias no âmbito da Administração Pública Municipal e Institui o Roteiro Orientador para a prestação de contas de recursos concedidos pelo Município do Rio de Janeiro através de Parcerias Voluntárias, foi desenvolvida com base nos pilares de valorização da autonomia das OSC, transparência na aplicação de recursos públicos e eficiência das políticas públicas.

Com o MROSC, o modelo passou a ser prioritário para o controle de resultados. É o que se extrai do art. 2º, inciso XIV, do MROSC, que considera a prestação de contas "o procedimento em que se analisa e se avalia a execução da parceria, pelo qual seja possível verificar o cumprimento do objeto da parceria e o alcance das metas e dos resultados previstos". Não se trata, pois, de mecanismo que tem por finalidade precípua o controle de despesas, mas sim a verificação dos resultados realmente alcançados pela parceria.

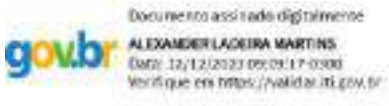
A elaboração deste relatório também pode ser considerada como a realização do monitoramento e avaliação do projeto, o que permite detectar falhas na implementação e possíveis ameaças à qualidade dos resultados a tempo de reagir oportunamente, bem como reúne informações a respeito da parceria para posterior avaliação.

O monitoramento pressupõe a ideia de continuidade, ou seja, é uma verificação do andamento da parceria ao mesmo tempo em que ela é executada. Desse modo, fica evidente o aspecto saneador de tais atividades de acompanhamento, e é crucial que a Convenente tenha as seguintes atitudes e preocupações:

- compreender claramente a delimitação e a sequência de objetivos, metas e resultados esperados da parceria;
- estabelecer processo de monitoramento por meio de diálogo e aprendizado constante;
- saber avaliar a relevância do contexto e compreender eventuais problemas sinalizados pela equipe ou identificados em suas atividades de

acompanhamento, buscando soluções corretivas que beneficiem a execução do objeto;

- ter capacidade de contribuir para melhoria ou correção de possíveis dificuldades ou desvios na execução das parcerias.



Alexander Ladeira Martins

Coordenador do projeto



Vinícius Mendes Lima

Diretor presidente

INSTITUTO BESOURO

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO FINANCEIRA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 31 DE DEZEMBRO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 24 meses							**TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 10/2022**	
							INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO:14/08/24**
BANCO SANTANDER		AGÊNCIA 1318	CONTA CORRENTE	13002240-1	RECEITA DO PERÍODO DA PRESTAÇÃO DE CONTAS:			R$ 928.061,78
	NATUREZA DA DESPESA	**DATA DA DESPESA**	**Nº DO DOC**	**TIPO DO DOC**	**NOME DO BENEFICIÁRIO, FORNECEDOR OU PRESTADOR DE SERVIÇO**		**Nº DO DOC NO EXTRATO BANCÁRIO**	**VALORES EM R$**
1.1	**PESSOAL**							
1	1.1.1 Coordenador pedagógico	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	ALEXANDER LADEIRA MARTINS		00000	R$ 816,90
1	1.1.3 Tutores	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	BRUNO HENRIQUE DA SILVA TRAVESSA		00000	R$ 331,35
1	1.1.1 Coordenador pedagógico	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	CAMILA PEREIRA VASCONELLOS		00000	R$ 361,25
1	1.1.2 Assessor Pedagógico	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	CYNTHIA NOVAES MACHADO COELHO		00000	R$ 833,81
1	1.1.1 Coordenador pedagógico	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	DEBORA BARRETO DA SILVA		00000	R$ 958,03
1	1.1.2 Assessor Pedagógico	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	DIOGO MONTECHIARI BARBOSA CAMPOS		00000	R$ 574,93
1	1.1.1 Coordenador pedagógico	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	ENZO RANGEL GAMA		00000	R$ 534,24
1	1.1.3 Tutores	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	GABRIELLA LOPES DA SILVA		00000	R$ 277,71
1	1.1.3 Tutores	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	KAUAN OLIVEIRA DIAS		00000	R$ 640,85
1	1.1.3 Tutores	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	LAYO SOARES VERDAN FARIAS		00000	R$ 331,35
1	1.1.3 Tutores	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	LUCAS DA SILVA ALVES PESSOA		00000	R$ 385,00
1	1.1.1 Coordenador pedagógico	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	MARCOS VINICIUS ABREU ROSA		00000	R$ 956,00
1	1.1.3 Tutores	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	MARIO FRAGA AZEVEDO		00000	R$ 385,00
1	1.1.3 Tutores	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	MAURICIO DE CASTRO BISPO JUNIOR		00000	R$ 545,95
1	1.1.1 Coordenador pedagógico	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	OCIMAR VASCONCELLOS DE NOGUEIRA		00000	R$ 620,74
1	1.1.2 Assessor Pedagógico	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	PEDRO HENRIQUE DOS SANTOS DIAS		00000	R$ 363,99
1	1.1.3 Tutores	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	PEDRO KAUÃ ITAMARES AMARO		00000	R$ 116,77
1	1.1.3 Tutores	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	PEDRO THEODORO VIEIRA DA SILVA		00000	R$ 545,95
1	1.1.3 Tutores	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	RAFAEL DA SILVA LABRE		00000	R$ 277,71
1	1.1.2 Assessor Pedagógico	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	TATIANE CAVOTI PEREIRA DE SOUSA		00000	R$ 833,81
1	1.1.3 Tutores	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	YURI RABELO MAIA		00000	R$ 599,58
1	1.1.1 Coordenador pedagógico	14/12/2023	2ª parc 13º	FL. DE PAGTO	LUANA (PENSÃO ALIMENTICIA)		51627	R$ 204,22
2	1.1.1 Coordenador pedagógico	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	ALEXANDER LADEIRA MARTINS		00000	R$ 1.647,26
2	1.1.3 Tutores	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	BRUNO HENRIQUE DA SILVA TRAVESSA		00000	R$ 1.307,34
2	1.1.1 Coordenador pedagógico	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	CAMILA PEREIRA VASCONELLOS		00000	R$ 2.095,71
2	1.1.2 Assessor Pedagógico	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	CYNTHIA NOVAES MACHADO COELHO		00000	R$ 1.707,38
2	1.1.1 Coordenador pedagógico	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	DEBORA BARRETO DA SILVA		00000	R$ 2.100,22
2	1.1.2 Assessor Pedagógico	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	DIOGO MONTECHIARI BARBOSA CAMPOS		00000	R$ 1.826,50
2	1.1.1 Coordenador pedagógico	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	ENZO RANGEL GAMA		00000	R$ 2.095,71
2	1.1.3 Tutores	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	KAUAN OLIVEIRA DIAS		00000	R$ 1.398,22
2	1.1.3 Tutores	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	LAYO SOARES VERDAN FARIAS		00000	R$ 1.307,34
2	1.1.3 Tutores	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	LUCAS DA SILVA ALVES PESSOA		00000	R$ 1.307,34
2	1.1.1 Coordenador pedagógico	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	MARCOS VINICIUS ABREU ROSA		00000	R$ 2.095,71
2	1.1.3 Tutores	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	MARIO FRAGA AZEVEDO		00000	R$ 1.307,34
2	1.1.3 Tutores	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	MAURICIO DE CASTRO BISPO JUNIOR		00000	R$ 1.307,34
2	1.1.1 Coordenador pedagógico	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	OCIMAR VASCONCELLOS DE NOGUEIRA		00000	R$ 2.095,71
2	1.1.2 Assessor Pedagógico	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	PEDRO HENRIQUE DOS SANTOS DIAS		00000	R$ 1.677,38
2	1.1.3 Tutores	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	PEDRO KAUÃ ITAMARES AMARO		00000	R$ 879,83
2	1.1.3 Tutores	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	PEDRO THEODORO VIEIRA DA SILVA		00000	R$ 1.398,22
2	1.1.3 Tutores	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	RAFAEL DA SILVA LABRE		00000	R$ 1.307,34
2	1.1.2 Assessor Pedagógico	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	TATIANE CAVOTI PEREIRA DE SOUSA		00000	R$ 1.707,38
2	1.1.3 Tutores	2/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	YURI RABELO MAIA		00000	R$ 1.307,34
2	1.1.1 Coordenador pedagógico	3/1/2024	dez/23	FL. DE PAGTO	LUANA (PENSÃO ALIMENTICIA)		00000	R$ 448,45
3	1.2.3 PIS	25/1/2024	dez/23	PIS	PIS - DEZ-23 + 13º		00000	R$ 525,68
4	1.2.1 INSS	19/1/2024	DARF	INSS	INSS - MÊS DE DEZ-23		00000	R$ 13.948,95
4	1.2.1 INSS	19/12/2023	DARF	INSS	INSS - MÊS - 13º		00000	R$ 8.261,65
5	1.2.2 FGTS	5/1/2024	GRF	FGTS	FGTS MÊS DEZ-23 + 13º		00000	R$ 4.019,44
6	1.2.2 FGTS	2/1/2024		GRRF	FGTS RESCISÃO - GABRIELLA LOPES DA SILVA		00000	R$ 77,01
7	1.2.2 FGTS	13/12/2023		GRRF	FGTS RESCISÃO - CRISTIANE BARBOOSA		00000	R$ 552,97
8	1.2.2 FGTS	13/12/2023		GRRF	FGTS RESCISÃO - LUIZ HENRIQUE		00000	R$ 660,62
9	1.3.2 Rescisão	2/1/2024		TRCT	GABRIELLA LOPES DA SILVA		00000	R$ 509,43
10	1.3.2 Rescisão	13/12/2023		TRCT	CRISTIANE BARBOSA CARLOS		403714	R$ 2.097,62
11	1.3.2 Rescisão	13/12/2023		TRCT	LUIZ HENRIQUE ALBUQUERQUE NUNES		404085	R$ 2.676,92
12	1.4.1 Vale Transporte	18/12/2023	75350034	RECIBO	RICO CARD+ - PEDRO KAUA ITAMARES AMARO		00000	R$ 206,40
13	1.4.2 Vale Alimentação	13/12/2023	7105443	RECIBO	ALELO - PEDRO KAUA ITAMARES AMARO		00000	R$ 322,80
14	1.4.1 Vale Transporte	28/12/2023	75452261	RECIBO	RICO CARD+ - FUNCIONÁRIOS		00000	R$ 5.222,80
15	1.4.2 Vale Alimentação	28/12/2023	7105443	RECIBO	ALELO - FUNCIONÁRIOS		00000	R$ 12.427,80
							TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 95.330,29**
2.1	**OPERACIONAL**							
16	2.1.1 Módulo Tecnológico + Programa Educacional	14/12/2023	7	NOTA FISCAL	GEOVANI XAVIER DOS SANTOS		00000	R$ 1.500,00
17	2.1.1 Módulo Tecnológico + Programa Educacional	10/1/2024	22	NOTA FISCAL	MADEIRA - GESTÃO INTELIGENTE		00000	R$ 120.000,00
18	2.1.1 Módulo Tecnológico + Programa Educacional	26/1/2024	23	NOTA FISCAL	MADEIRA - GESTÃO INTELIGENTE		00000	R$ 120.000,00
19	2.1.1 Módulo Tecnológico + Programa Educacional	5/1/2024	43	NOTA FISCAL	LUCAS ARAUJO VIEIRA		00000	R$ 260,00
							TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 241.760,00**
3.1	**DIVERSOS**							
20	3.1.1 Custeio operacional	18/12/2023	4	NOTA FISCAL	WELLINGTON AUGUSTO DA SILVA JUNIOR		00000	R$ 3.250,00
21	3.1.1 Custeio operacional	5/1/2024	7	NOTA FISCAL	WELLINGTON AUGUSTO DA SILVA JUNIOR		00000	R$ 2.400,00
22	3.1.1 Custeio operacional	19/1/2024	2196250	RECIBO	ALL CONECTA		00000	R$ 339,00
23	3.1.1 Custeio operacional	11/12/2023		REQUISIÇÃO	GRUPO DELPHI - DEMISSIONAL - LUIZ HENRIQUE		00000	R$ 40,00
24	3.1.1 Custeio operacional	11/12/2023		REQUISIÇÃO	GRUPO DELPHI - DEMISSIONAL - CRISTIANE BARBOSA		00000	R$ 40,00
25	3.1.1 Custeio operacional		NOTA FISCAL	13676	DELPHI			R$ 40,00
26	3.1.1 Custeio operacional	29/12/2023	17415	NOTA FISCAL	TELE LIMP LTDA		00000	R$ 2.446,88
27	3.1.1 Custeio operacional	10/1/2024	69736	FATURA	DNET		00000	R$ 129,99
28	3.1.1 Custeio operacional	26/12/2023	3199343	FATURA	OI FIBRA		00000	R$ 120,00
26	3.1.1 Custeio operacional	10/1/2024	1699669	FATURA	FNT TELECOMUNICAÇÕES		00000	R$ 299,00
30	3.1.1 Custeio operacional	10/1/2024	41534953	FATURA	TVANET		00000	R$ 199,00

							TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 9.303,87**
	4.1	**CUSTO INDIRETO**						
31	#N/D	Serv. Concessionários	11/1/2024	283363901	FATURA	LIGHT SERVIÇOS DE ELETRICIDADE	00000	R$ 262,71
32	#N/D	PRES.SERV TERCEIROS	31/1/2024	136	NOTA FISCAL	TRINDADE CÂMARA RETES B. M. P ADVOGADOS ASSSOCIADOS	00000	R$ 6.500,00
34	#N/D	ALUGUEL DE IMÓVEL	5/1/2024		RECIBO	MARGARET DE OLIVEIRA - IPTU	00000	R$ 306,90
35	#N/D	ALUGUEL DE IMÓVEL	5/1/2024		RECIBO	MARGARET DE OLIVEIRA - ALUGUEL	00000	R$ 1.650,00
36	#N/D	ALUGUEL DE IMÓVEL	5/12/2023		RECIBO	CONDOMINIO ADMNISTRADORA DE IMÓVEIS	00000	R$ 1.063,56
							TOTAL DAS DESPESAS	**R$ 9.783,17**
							TOTAL GERAL	**R$ 356.177,33**

Porto Alegre/RS, 31 de janeiro de 2024.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005 Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005 Dados: 2024.02.06 13:28:50 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049 Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049 Dados: 2024.02.06 13:51:01 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

INSTITUTO BESOURO

RELATÓRIO DE DEMONSTRATIVO DA DESPESA

ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA PARCERIA: SECRETARIA ESPECIAL DA JUVENTUDE CARIOCA - JUV-RIO

PERÍODO DE 01 A 31 DE DEZEMBRO DE 2023

PROJETO/OBJETO DA PARCERIA: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 24 meses					**TERMO DE COLABORAÇÃO: 10/22**	
					INÍCIO: 15/8/22	**TÉRMINO: 14/8/24**
BANCO SANTANDER		**AGÊNCIA**	**1318**	**CONTA CORRENTE**	**13002240-1**	
(A) NATUREZA DA DESPESA		**(B) VALOR**	**(C) SALDO DO PERIODO ANTERIOR**	**(D) VALOR RECEBIDO NO PERIODO**	**(E) VALOR UTILIZADO NO PERIODO**	**(F) SALDO PARA O PERIODO SEGUINTE**
1) - ITEM DA DESPESA						
1.1	**Pessoal**	**1.266.581,40**	**31.805,34**	**260.998,50**	**R$ 43.820,20**	**R$ 185.372,96**
1.1.1	Coordenador pedagógico	414.812,16	9.438,27	85.478,40	R$ 17.030,15	R$ 59.009,98
1.1.2	Assessor Pedagógico	337.214,92	7.261,69	69.488,30	R$ 9.525,18	R$ 52.701,43
1.1.3	Tutores	514.554,32	15.105,38	106.031,80	R$ 17.264,87	R$ 73.661,55
1.2	ENCARGOS	**478.767,70**	**16.631,01**	**98.659,40**	**R$ 28.046,32**	**R$ 53.982,07**
1.2.1	INSS	364.775,17	13.183,75	75.169,50	R$ 22.210,60	R$ 39.775,15
1.2.2	FGTS	101.326,56	3.064,21	20.879,90	R$ 5.310,04	R$ 12.505,65
1.2.3	PIS	12.665,85	383,05	2.610,00	R$ 525,68	R$ 1.701,27
1.2.4	IRRF	0,00	0,00	0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
1.3	PROVISIONAMENTO	**402.393,14**	**1.369,49**	**82.919,30**	**R$ 5.283,97**	**R$ 76.265,84**
1.3.1	Férias	140.717,24	0,00	28.996,95	R$ 0,00	R$ 28.996,95
1.3.2	Rescisão	50.663,28	1.369,49	10.439,95	R$ 5.283,97	R$ 3.786,49
1.3.3	Aviso Prévio	105.506,31	0,00	21.741,20	R$ 0,00	R$ 21.741,20
1.3.4	13º salário	105.506,31	0,00	21.741,20	R$ 0,00	R$ 21.741,20
1.4	BENEFICIOS	**423.376,80**	**10.130,40**	**109.340,00**	**R$ 18.179,80**	**R$ 81.029,80**
1.4.1	Vale Transporte	128.436,00	4.478,40	26.488,00	R$ 5.429,20	R$ 16.580,40
1.4.2	Vale Alimentação	294.940,80	5.652,00	82.852,00	R$ 12.750,60	R$ 64.449,40
2) - ITEM DA DESPESA						
2.1	**Operacional**	**3.578.287,37**	**90.640,00**	**232.785,00**	**R$ 241.760,00**	**-R$ 99.615,00**
2.1.1	Módulo Tecnológico + Programa Educacional	2.896.774,37	90.640,00	105.000,00	R$ 241.760,00	-R$ 227.400,00
2.1.2	Serviços Gráficos	R$ 681.513,00	R$ 0,00	R$ 127.785,00	R$ 0,00	R$ 127.785,00
2.1.2.1	Apostilas	R$ 590.625,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
2.1.2.2	Certificados	R$ 48.300,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
2.1.2.3	Fichas de inscrição	R$ 42.588,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00	R$ 0,00
3) - ITEM DA DESPESA						
3.1	**Diversos**	**R$ 479.312,00**	**R$ 49.136,03**	**R$ 104.380,00**	**R$ 9.303,87**	**R$ 45.940,10**
3.1.1	Custeio Operacional	R$ 479.312,00	R$ 49.136,03	R$ 104.380,00	R$ 9.303,87	R$ 45.940,10
4) - ITEM DA DESPESA						
4.1	Custos indiretos	R$ 265.148,67	R$ 0,00	**R$ 35.563,20**	**R$ 9.783,17**	**R$ 25.780,03**
TOTAL (= 1+ 2+ 3 + 4)		**R$ 6.893.867,08**	**R$ 199.712,27**	**R$ 924.643,35**	**R$ 356.177,33**	**R$ 368.755,80**

Porto Alegre/RS, 31 de janeiro de 2024.

VINICIUS MENDES LIMA:00845118005

Assinado de forma digital por VINICIUS MENDES LIMA:00845118005
Dados: 2024.02.06 13:27:27 -03'00'

Vinicius Mendes Lima
Diretor-presidente Instituto Besouro
CPF 008.451.180-05
CNPJ 07.105.443/0001-96

RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049

Assinado de forma digital por RODRIGO BARBOZA PATRICIO:95891145049
Dados: 2024.02.06 13:50:20 -03'00'

Rodrigo Barboza Patrício
Contador do Instituto Besouro
CPF 958.911.450-49
CRC Nº 71.562/0-0

TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 010/2022

RELATÓRIO PARCIAL DE EXECUÇÃO FÍSICA DO OBJETO

DEZEMBRO DE 2023

Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa

BESOURO

SUMÁRIO

IDENTIFICAÇÃO	3
INTRODUÇÃO	4
OBJETO	5
PÚBLICO ATENDIDO	5
OBJETIVOS	5
DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS	6
DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS	7
DIFICULDADES ENFRENTADAS	
ATIVIDADES COMPLEMENTARES	
DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO	
CONSIDERAÇÕES FINAIS	

IDENTIFICAÇÃO

Termo de Colaboração: 010/2022

Concedente: Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV-RIO

Objeto da Parceria: Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses, bem como a promoção de todas as atividades constantes no Plano de Trabalho (Anexo I) e da Planilha de Custos (Anexo II).

Vigência: 15/08/2022 à 14/08/2024

Valor de repasse: R$ 6.745.854,83 (seis milhões, setecentos e quartenta e cinco mil, oitocentos e cinquenta e quatro reais e oitenta e tres centavos).

Identificação do Proponente:

Nome da Instituição: Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa CNPJ: 07.105.443/0001-96

Endereço Instituição:

Rua Barão do Triunfo, 419, Sala 602 – Menino Deus - Porto Alegre- RS - CEP 90130-101

Telefones: 21 96786-5815

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.com

Site: https://www.agenciabesouro.com.br/

Responsável pela Instituição Proponente Diretor presidente: Vinícius Mendes Lima

CPF: 008.451.180-05

Endereço: Rua Adriano Pereira da Silva, 290 casa 04 Porto Alegre-RS - CEP: 91740-612 Telefones: 51.9 8136-8742

E-mail: viniciusmendeslima@agenciabesouro.comRepresentante

Representante Legal: Fernanda Carvalho Braga De Sousa

CPF: 155.537.157-41

E-mail: besouro.rj@agenciabesouro.com.br

INTRODUÇÃO

Parceria firmada entre o Instituto Besouro de Fomento Social e Pesquisa e a Secretaria Especial da Juventude Carioca – JUV -Rio, por meio do Termo de Colaboração nº 010/2022, promove a inclusão profissional e emancipação de jovens cariocas de 15 a 29 anos, a partir de cursos, oficinas e atividades de capacitação e qualificação profissional voltados a temáticas da tecnologia e indústria 4.0.

O termo indústria 4.0 foi adotado para explicar o surgimento de novas tecnologias no século XXI. A inovação e tecnologia estão muito presentes no novo modelo de indústria que se instaura, causando impacto em diversos setores da economia. O objetivo da implementação da indústria 4.0 é a obtenção de lucro e aumento da competitividade da empresa no mercado de trabalho. Sendo assim, a indústria 4.0 também pode ser conhecida como a quarta revolução industrial.

A parceria deu-se mediante publicação de Edital para ampla concorrência de parceiros, sendo o Instituto Besouro a instituição que teve maior desempenho em relação aos requisitos do edital.

OBJETO

Implantação de Programa de educação em 07 (sete) unidades que deverá ser realizado em módulos tecnológicos fornecidos à JUV-RIO para as áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro por 12 meses.

PÚBLICO ATENDIDO

A execução do objeto alcançará, de forma direta, jovens cariocas de 15 a 29 anos, preferencialmente em situação de vulnerabilidade social, moradores do território da cidade do Rio de Janeiro. De maneira indireta, a comunidade do entorno das unidades dos Espaços da Juventude serão beneficiadas e a prototipagem de soluções para problemas comunitários poderá ser analisada e implementada de acordo com as práticas de metodologias ativas.

OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Oferecer um Programa Educacional voltado para a capacitação de jovens baseado na temática da indústria 4.0 através dos Espaços da Juventude com vista a ampliar o acesso dos jovens cariocas aos serviços e ações públicas que os apoiem nas suas trajetórias de inclusão, autonomia e participação.

Objetivos Específicos

a) Valorizar a autonomia e protagonismo do jovem;

b) Ofertar formação profissional de tutores voluntários ou profissionais envolvidos em atividades da Secretaria Especial da Juventude Carioca para atuar nos Espaços da Juventude;

c) Criar um Programa Educacional voltado para cursos na área de tecnologia e indústria 4.0;

d) Contribuir para a qualificação e a inserção profissional dos jovens atendidos;

e) Expandir o alcance territorial dos equipamentos da JUV-RIO em áreas de pouca oferta educacional para o público-alvo.

DEMONSTRAÇÃO DO ALCANCE DAS METAS

Meta 1:

1.2 Capacitação de Jovens: 1368

1.2.1 Unidade Estácio: 426

1.2.2 Unidade Cidade Deus: 110

1.2.3 Unidade Vigário Geral: 213

1.2.4 Unidade Vargem Pequena: 270

1.2.5: Unidade Madureira: 349

Meta 2:

Nenhuma Unidade Entregue;

DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS

Iniciamos o mes com o recebimento da unidade implantada na localidade do Jacarezinho. Após o periodo de montagem e obras de infraestrutura tivemos dificuldades qual a liberação e implementação de recursos de hidraulica e energia eletrica. As concessionárias solicitaram ajustes não previstos, que estão sendo orçados para execução. Em paralelo demos andamento ao processo de seleção da equipe, que devido a região teve impacto nesta seleção.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Estácio

Durante o mês de Dezembro foi desenvolvido o curso de Informática para Negócios de Segunda a Sexta, durante o curso os alunos foram capacitados nas plataformas do Google Workspace e puderam estruturar um plano de desenvolvimento de seus próprios negócios.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Cidade de Deus

No dia 05 alguns dos nossos jovens esteve turistando o Rio de Janeiro com o Projeto Nosso Rio. Tiveram uma manhã linda no Pão de Açúcar, com tour guiada conhecendo as histórias do bondinho e presenciaram as vistas mais lindas do Rio de Janeiro.

No dia 11, às 18h30, realizamos a formatura dos cursos de novembro com as entregas dos certificados dos cursos Impressão 3D, Mídias Sociais e Informática para Negócio.
O “Espaço de férias” teve início no dia 18 com oficina de Robótica, nos dias 19 e 20 com oficinas de Imersão em jogos digitais. Oficina de Indústria Avançada no dia 21. E para fecharmos a primeira semana de “Espaço de férias” no dia 22 finalizamos com a Oficina de Introdução ao Design de Games. Na última semana de dezembro realizamos oficinas de Impressão 3D, Introdução a fotografia e drone.

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Vigário Geral

No mês de dezembro, o Espaço de Vigário foi palco de uma série de atividades. No dia 01/12 deu o pontapé inicial nas atividades com o "Dia.

No dia 4/12, a programação continuou com uma fascinante "Oficina de Robótica".

A semana seguinte, no dia 11/12, foi marcada por mais uma atividade inovadora: a "Oficina de Games". Os participantes puderam aprofundar seus conhecimentos sobre o desenvolvimento de jogos, explorando técnicas e conceitos fundamentais.

No dia 15/12, o Espaço celebrou o encerramento dos cursos do mês de novembro e dezembro.

No dia 18/12, começando com uma animada "Oficina de DJ" pela manhã, seguida por uma "Oficina de Podcast" à tarde. Ambas as atividades exploraram os aspectos criativos e técnicos dessas formas de expressão artística.

O final de semana de 19 e 20 de dezembro foi repleto de aprendizado prático. As oficinas abordaram temas como empregabilidade, engenharia 3D, realidade aumentada, introdução ao marketing, impressão 3D e Internet das Coisas (IOT).

No dia 22/12, o Espaço de Vigário sediou mais uma competição, desta vez com um "Campeonato de Free Fire". Simultaneamente, foi iniciada uma animada

"Colônia de Férias" para os mais jovens, proporcionando diversão e aprendizado durante o recesso escolar.

No dia 26/12, uma "Oficina de Programação" foi oferecida, permitindo que os participantes desenvolvessem habilidades essenciais em uma das áreas mais demandadas no mercado atual.

Encerrando o mês de maneira lúdica e participativa, o dia 29/12 reservou uma empolgante "Mesa de RPG".

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Vargem Pequena

Fizemos Diversas Oficinas sendo 2 fora do espaço e curso de informática

Atividades Desenvolvidas no período - Unidade Madureira

No decorrer do mês de referência, realizamos diversas atividades significativas. Iniciamos com um Natal solidário, promovendo ações voltadas para a solidariedade e apoio à comunidade. Em seguida, proporcionamos uma colônia de férias tecnológica. Além disso, tivemos a turma regular de informática. Essas ações refletem nosso compromisso com a comunidade e o desenvolvimento educacional.

DIFICULDADES ENFRENTADAS

Vigário Geral:

Problemas com frequência dos colaboradores da empresa Santa Cabrini devido ao atraso do pagamento dos mesmos, baixa procura por cursos devido as ondas de calor, férias escolares e festividades do mês de dezembro.

Estácio:

A baixa inscrição de alunos devido ao fim de ano.

Cidade de Deus:

Nos dias 05 e 06 infelizmente com o interrompimento da Cedae no Rio de Janeiro ficamos sem água no banheiro e precisou ficar interditado e uso somente para a equipe, usamos bastante galões de água. No dia 11 amanhecemos com problemas logísticos em algumas partes da Cidade de Deus e alguns alunos ficaram inseguros em comparecer às aulas, por isso não contabilizamos as faltas neste dia. Tivemos duas semanas cheia de oficinas, mas com poucos jovens certificados e tínhamos uma expectativa grande por causa das férias.

Vargem Pequena:

Tivemos dificuldade com água fraca e quedas de luz.

Madureira:

A época do ano influenciou a participação nas atividades propostas, dificultando o acesso dos jovens devido aos festejos de fim de ano.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Atividades Complementares no período - Unidade Estácio

Estruturação de dossier em informática para projetos, negócios, aplicação e formalização.

Atividades Complementares no período - Unidade Cidade de Deus

Nos primeiros dias das aulas de informática, tivemos momentos de acolhimentos e apresentações dos alunos e equipes do espaço. Na primeira aula tiveram introdução da informática e sistemas operacionais, também se divertiram ao conhecer a inteligência artificial do Bing e criarem suas imagens/avatares através das descrições que eles informaram. Os tutores usaram o kahoot ao final de cada aula com o resumo de tudo que passaram nas aulas anteriores e na aula do dia, com objetivo de verificar se as turmas estão conseguindo aprender

os conteúdos, tirando dúvidas e ao mesmo tempo se divertindo. As entregas dos certificados será junto com o grande evento em comemoração do 1 ano do espaço inaugurado em janeiro.

Atividades Complementares no período - Unidade Vigário Geral

Reunião com associação de moradores das comunidades ao redor do espaço, visita técnica nas comunidades do Dique e da Furque, presença do espaço da juventude na formatura do terceiro ano do ensino médio da escola parceira Pedro Fernandes.

Atividades Complementares no período - Unidade Vargem Pequena

Tivemos oficinas de Mídias Digitais (Canva), Informática, Midias Sociais, Impressão 3D, Industria do som.

Atividades Complementares no período - Unidade Madureira

Para potencializar nossas atividades e promover um diferencial inovador, incorporamos o uso da inteligência artificial (IA) em diversas vertentes. Realizamos também diálogos em sala de aula, promovendo a solidariedade e cultivando as relações de amizade entre os participantes.

DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Estácio

Foram desenvolvidos posts diários do Projeto e Oficinas por toda a Área de Planejamento.

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Cidade de Deus

AP4 realizou mais uma oficina no dia 7 de Design Gráfico para 30 jovens, no INPAR - Instituto Presbiteriano Álvaro Reis, e foi apresentada toda a dinâmica de funcionamento do Espaço da juventude.
A Equipe do Espaço CDD se reuniu no dia 12, e preparou uma programação bem especial para os jovens no período das férias de dezembro, oficializamos como “Espaço de férias” com oficinas de Robótica, Impressão 3D, Programação Móvel, DJ, Indústria avançada e com momentos divertidos com Campeonato de Futmesa e Games onde eles poderão criar seus jogos, conhecer os jogos criados pelos alunos e assim conhecer um pouco mais o Espaço, programações bem produtivas e divertidas para os jovens. Produzimos as artes das programações do Espaço de Férias e compartilhamos nas redes sociais.

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Vigário Geral

Colagem de cartazes adesivos com arte de nossos cursos e eventos em postes do bairro de Vigário Geral e no polo comercial.

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Vargem Pequenas

Divulgamos os cursos através de mídias digitais e carro de som.

Divulgação e Comunicação no período - Unidade Madureira

Divulgamos o projeto por meio de redes sociais dos próprios colaboradores. Na comunidade, realizamos a divulgação boca a boca e distribuímos materiais impressos em locais estratégicos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para elaboração deste Relatório o Instituto Besouro, baseou-se nos parâmetros trazidos pelo Marco Regulatório das Organizações da Sociedade Civil (Lei 13.019/2014, regulamentado pelo Decreto Municipal 42.696/2016 e Resolução CGM Nº 1285 de 23 de fevereiro de 2017), que Consolida as normas

de Parcerias Voluntárias no âmbito da Administração Pública Municipal e Institui o Roteiro Orientador para a prestação de contas de recursos concedidos pelo Município do Rio de Janeiro através de Parcerias Voluntárias, foi desenvolvida com base nos pilares de valorização da autonomia das OSC, transparência na aplicação de recursos públicos e eficiência das políticas públicas.

Com o MROSC, o modelo passou a ser prioritário para o controle de resultados. É o que se extrai do art. 2º, inciso XIV, do MROSC, que considera a prestação de contas "o procedimento em que se analisa e se avalia a execução da parceria, pelo qual seja possível verificar o cumprimento do objeto da parceria e o alcance das metas e dos resultados previstos". Não se trata, pois, de mecanismo que tem por finalidade precípua o controle de despesas, mas sim a verificação dos resultados realmente alcançados pela parceria.

A elaboração deste relatório também pode ser considerada como a realização do monitoramento e avaliação do projeto, o que permite detectar falhas na implementação e possíveis ameaças à qualidade dos resultados a tempo de reagir oportunamente, bem como reúne informações a respeito da parceria para posterior avaliação.

O monitoramento pressupõe a ideia de continuidade, ou seja, é uma verificação do andamento da parceria ao mesmo tempo em que ela é executada. Desse modo, fica evidente o aspecto saneador de tais atividades de acompanhamento, e é crucial que a Convenente tenha as seguintes atitudes e preocupações:

- compreender claramente a delimitação e a sequência de objetivos, metas e resultados esperados da parceria;
- estabelecer processo de monitoramento por meio de diálogo e aprendizado constante;
- saber avaliar a relevância do contexto e compreender eventuais problemas sinalizados pela equipe ou identificados em suas atividades de acompanhamento, buscando soluções corretivas que beneficiem a execução do objeto;
- ter capacidade de contribuir para melhoria ou correção de possíveis dificuldades ou desvios na execução das parcerias.

Documento assinado digitalmente
gov.br
ALEXANDER LADEIRA MARTINS
Data: 08/12/2024 10:55:49-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Alexander Ladeira Martins

Coordenador do projeto

Vinícius Mendes Lima

Diretor presidente