PLANO DE TRABALHO

PROGRAMA ESPAÇOS DA JUVENTUDE

COGESTÃO PARA O ATENDIMENTO A JOVENS, COM IDADE ENTRE 15 E 29 ANOS, EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES FORMATIVAS, PEDAGÓGICAS, CULTURAIS, TECNOLÓGICAS E DE CONVIVÊNCIA NOS ESPAÇOS DA JUVENTUDE, POR MEIO DA OFERTA GRATUITA DE CURSOS, OFICINAS, EVENTOS E DEMAIS AÇÕES VOLTADAS AO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DE JOVENS NO MUNICÍPIO DO RIO DE JANEIRO.

2026

ÍNDICE

1. APRESENTAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DA SOCIEDADE CIVIL 5
1.1. Capacidade Técnica e Operacional 6
1.1.1 Meu Trampo é Empreender 7
1.1.2 Espaços da Juventude 7
1.1.3 Maker POA - Educação Integral 8
1.1.4 Casa da Inovação de Queimados 8
1.1.5 GameVerse - Capacitação Tecnológica 9
1.1.6 Manuel Querino - Qualificação Profissional- Em execução 9
1.1.7 INTEC- Núcleo de Extensão Educacional 10
1.2. Experiência na Utilização de Tecnologias Educacionais Inovadoras Voltadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 10
1.3. Estrutura Institucional e Governança 14
1.4. Responsáveis pela execução do projeto 28
1.4.1 Responsável Técnico 28
1.4.2 Responsável Administrativo 29
2. CONTEXTO 30
3. ABRANGÊNCIA 33
3.1. Abrangência Territorial e Locais de Execução 33
3.2. Abrangência Temporal 34
3.3. Público-alvo 34
4. JUSTIFICATIVA 35
5. OBJETO 36
5.1. Objetivos 36
5.1.1. objetivo geral 37
5.1.2. objetivos específicos 37
5.2. Planejamento e Execução do Programa 38
5.3. Metas e Indicadores 39
5.4 Atividades ofertadas nos Espaços da Juventude 41
5.4.1 Cursos 42
5.4.1.1 Curso Indústria Avançada: Conectando Conceitos na Prática (20h) 42
5.4.1.2 Curso Programação Móvel para Internet of Things (20h) 43
5.4.1.3 Curso Operador de Drone (20h) 44
5.4.1.4 Curso Robótica (20h) 45
5.4.1.5 Curso Jogos Digitais – Design de Games (20h) 45
5.4.1.6 Curso Manufatura Aditiva Aplicada – Impressão 3D (20h) 46
5.4.1.7 Curso Desvendando a Indústria do Som – DJ (20h) 46
5.4.1.8 Curso Informática para Negócios (20h) 47
5.4.1.9 Curso Mídias Sociais (20h) 47
5.4.1.10 Curso Inteligência Artificial (20h) 48

5.4.1.11 Curso Soft Skills para a Indústria 4.0 (20h) 49
5.4.2 Oficinas 49
5.4.2.1 Oficinas temáticas 49
5.4.2.2 Oficinas livres 50
5.4.2.3 Oficinas itinerantes 52
5.4.3 Passeios pedagógicos e atividades externas 53
5.4.4 Eventos 54
6. ATIVIDADES 56
6.1. Atividades da OSC 57
6.1.1 Atividades do Coordenador de Comunicação: 59
6.1.2 Atividades do Videomaker: 59
6.1.3 Atividades do Produtor Cultural: 59
6.1.4 Atividades dos Motoristas: 59
6.1.5 Atividades dos Auxiliares Administrativos: 60
6.2. Tecnologias e Sistemas 60
6.2.1 Monday 60
6.2.2 Google Drive 60
6.2.3 Monitoramento e Avaliação 61
6.2.4 Armazenamento de Dados 61
6.2.5 Gestão Documental 61
6.2.6 Controle de Compras 62
6.2.7 Acompanhamento das Equipes 62
6.2.8 Acompanhamento dos Participantes 62
6.2.9 Digitalização dos Processos 62
6.2.10 Gestão Tecnológica dos Projetos 62
6.3. Atividades dos alocados em cada uma das unidades 63
6.3.1 Atividades dos Coordenadores Pedagógicos (por unidade): 63
6.3.2 Atividades do Assessor Pedagógico (por unidade): 63
6.3.3 Atividades dos Tutores (por unidade): 63
6.3.4 Atividades do Analista Administrativo (por unidade): 64
6.3.5 Atividades do Assistente Administrativo (por unidade): 64
6.3.6 Atividades do Auxiliar de Serviços Gerais (por unidade): 65
6.3.7 Atividades do Recepcionista (por unidade): 65
6.3.8 Atividades dos Agentes da Juventude (por unidade): 65
7. PRODUTOS E RESULTADOS ESPERADOS 66
7.1. Instrumentos de Verificação dos Produtos 66
7.2. Produtos quantitativos esperados ao final da parceria: 67
8. PRAZOS 67
8.1. Vigência e Funcionamento – Prazo Geral 67
8.2. Prazos de entrega de relatórios 68
8.3. Cronograma de desembolso 69
8.4. Cronograma Detalhado de Implementação Executiva 70
9. CUSTOS 72
9.1. Pessoal 72

9.2. Veículos 75
9.3. Serviços Gráficos 76
9.4. Diversos 76
9.5. Custeio Operacional 77
9.6. Manutenção de equipamentos 77
9.7. Composição dos módulos tecnológicos 78
9.8. Equipamentos tecnológicos 80
9.9. Materiais pedagógicos 82
9.10. Manutenção Preventiva e Corretiva 84
9.11. Prestação de Serviços de Terceiros 85
9.12. Eventos 85
9.13. Concessionárias 86
9.14. Uniforme para identificação 86
9.15. Programa Educacional 86
9.16. Mobiliário 87
9.17. Custos Indiretos 87
10. SUPERVISÃO 88
11. BIBLIOGRAFIA 88

1. APRESENTAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DA SOCIEDADE CIVIL

Somos o Instituto Global de Desenvolvimento e Sustentabilidade, organização que se dedica à elaboração e à execução de iniciativas para mitigar condições de vulnerabilidade enfrentadas por pessoas que integram as bases das pirâmides socioeconômicas (Bottom of the Pyramid ou simplesmente BoP, em inglês,) no mundo. Nossas ações, desenvolvidas em parceria com governos e organizações públicas, impulsionam a Educação Empreendedora e a Educação para o Trabalho do Futuro, bem como pesquisas, análises de dados e publicações sobre temas de interesse público, para impactar positiva e efetivamente o bem-estar e as perspectivas dos indivíduos e as comunidades.

Somos inspirados por uma perspectiva de que desenvolvimento consiste em expandir a riqueza da vida humana e não simplesmente a da economia, e que, por isso, deve centrar-se nas pessoas e nas suas oportunidades e escolhas. Apesar de tratar-se de um conceito em evolução desde que cunhado, Base da Pirâmide refere-se, de modo geral, ao maior e mais pobre segmento populacional no planeta. Nesse contingente, de acordo com diferentes fontes, estão todos aqueles que sobrevivem com um montante de até 2,5 dólares diários, condição em que, estima-se, encontram-se cerca de 2,7 bilhões de pessoas. No Brasil, costuma-se classificar como BoP mais da metade dos residentes no país, integrantes das classes D e E, cuja renda mensal domiciliar é inferior a R$ 3 mil.

Os indivíduos e grupos que integram a BoP não se caracterizam pela homogeneidade, com variações importantes entre eles num mesmo país e nas diferentes nações. No Instituto Global de Desenvolvimento e Sustentabilidade, preocupamo-nos em respeitar e valorizar as particularidades, potencialidades e necessidades de cada local em que conduzimos nossas iniciativas, de forma a fazê-las atraentes e relevantes a todos os envolvidos.

Isso se traduz, entre outras coisas, em nossa presença cada vez mais pulverizada. No território nacional, nossa matriz está em Porto Alegre (RS), no Sul do país, mas contamos com filiais também nas cidades de São Paulo (SP) e Rio de Janeiro (RJ), no Sudeste, em Palmas (TO), no Norte, e em Brasília (DF), no Centro-Oeste. Além disso, estabelecemos vínculos com entidades e órgãos internacionais sempre que convocados a contribuir com o desenvolvimento sustentável em qualquer lugar do planeta - nosso trabalho alcançou, até o momento, 27 países nos continentes americano, africano, asiático e europeu.

Zelamos, ainda, pelo acompanhamento e pela mensuração dos resultados de nossas realizações

nas comunidades e territórios, por intermédio de pesquisas e análises de dados conduzidas por uma equipe especializada e própria. Os beneficiados pelas atividades do Instituto Global de Desenvolvimento e Sustentabilidade participam de levantamentos de impacto social, em que apuramos informações sobre o acesso deles a direitos e necessidades fundamentais, como à educação e à aprendizagem, à cultura, à boa alimentação e à saúde (física e mental). Esses indicadores possibilitam atestar a relevância de nossas ações socioeducativas e socioassistenciais e melhor planejar os próximos passos.

Com mais de 20 anos de atuação, o IGDS capacitou mais de 150 mil pessoas em mais de 3.200 municípios de 27 países. Resultados das suas realizações na sociedade brasileira e em outras nações podem ser conferidos por intermédio de cases reunidos no website https://www.institutogds.com.br.

MISSÃO

Promover ações socioeducativas de relevância pública e social que ampliem o acesso da juventude ao conhecimento tecnológico, à inovação e às competências do futuro do trabalho, impulsionando a cidadania, a cultura e a geração de emprego e renda como caminhos concretos de transformação social.

VISÃO

Ser referência nacional e internacional em tecnologia educacional aplicada ao desenvolvimento de potencialidades da juventude, consolidando ecossistemas de aprendizagem, inovação e protagonismo em territórios de alta vulnerabilidade social.

VALORES

Inovação; Ética; Respeito; Proteção aos direitos humanos; Paixão pela diversidade; Inclusão; Compromisso com a tecnologia como ferramenta de transformação social; Aperfeiçoamento constante; As pessoas mudam o mundo.

1.1. Capacidade Técnica e Operacional

Abaixo, apresentamos uma breve lista de uma parte das realizações do IGDS, que evidenciam sua vasta experiência e capacidade operacional. Estas realizações refletem parte do conhecimento técnico, habilidade, competência e aptidão gerencial da equipe do Instituto, demonstrados em projetos executados nos últimos anos. Todas as comprovações referentes a

essas conquistas estão disponíveis e poderão ser anexadas ao plano de trabalho em questão, incluindo contratos ou termos de fomento ou Termos de colaboração, publicações em imprensa oficial ou certificações.

1.1.1 Meu Trampo é Empreender

Objetivo: Promover a qualificação de jovens entre 15 e 29 anos em situação de vulnerabilidade social através de cursos de capacitação em empreendedorismo, focando na inserção no mundo do trabalho e geração de renda.

Público atendido: Jovens entre 15 e 29 anos em situação de vulnerabilidade social da cidade de São Paulo.

Principais atividades executadas: Cursos de empreendedorismo e incubação; elaboração de plano de negócio individual e logomarca; processo de incubação com acompanhamento personalizado; pesquisa socioeconômica de beneficiários; ato de formatura; produção de vídeos e relatórios com resultados.

Resultados alcançados: Mais de 30 mil jovens capacitados em empreendedorismo, superando em 50% a meta estabelecida de 20 mil alunos.

Impacto gerado: Inserção de jovens vulneráveis no mundo do trabalho através da geração de renda e desenvolvimento de negócios próprios, promovendo transformação econômica e social.

Meta: 20,000 | Atendidos: 30,000 (150%) | Vigência: dezembro/2022 a fevereiro/2025

1.1.2 Espaços da Juventude

Objetivo: Implementar e manter programa de educação integral e desenvolvimento de juventudes através de espaços dedicados de convivência e atividades educacionais complementares.

Público atendido: Jovens e adolescentes cariocas em situação de vulnerabilidade social, com prioridade para públicos expostos a riscos sociais.

Principais atividades executadas: Educação integral em espaços dedicados; atividades em contraturno escolar; desenvolvimento de competências sociais e emocionais; atividades culturais, esportivas e educacionais; acompanhamento pedagógico individual.

Resultados alcançados: Mais de 50 mil jovens atendidos através de espaços da juventude operacionalizados em 4 anos, superando significativamente a meta anual de 12.600

beneficiários.

Impacto gerado: Redução significativa da vulnerabilidade social e promoção do desenvolvimento integral de juventudes cariocas, com impacto comprovado na trajetória educacional e profissional.

Meta: 50,400 | Atendidos: 50,000 (99%) | Vigência: Contínuo (4 anos)

1.1.3 Maker POA - Educação Integral

Objetivo: Oferta de prestação de serviço educacional através de atividades de currículo complementar baseadas nos seis eixos de desenvolvimento da educação integral.

Público atendido: Estudantes regularmente matriculados nas Escolas Municipais de Ensino Fundamental, do 1º ao 9º ano, com foco na ampliação de oportunidades educacionais.

Principais atividades executadas: Educação integral em contraturno escolar; atividades desdobradas nos seis eixos de desenvolvimento; atividades específicas e diferenciadas por ano/ciclo; avaliação diagnóstica individual; acompanhamento de frequência e desempenho.

Resultados alcançados: 400 estudantes atendidos através de educação complementar de qualidade, com 100% de cumprimento da meta estabelecida.

Impacto gerado: Ampliação do tempo de permanência escolar e desenvolvimento integral dos estudantes através de atividades complementares que fortalecem habilidades socioemocionais e acadêmicas.

Meta: 400 | Atendidos: 400 (100%) | Vigência: 2023-2024

1.1.4 Casa da Inovação de Queimados

Objetivo: Equipagem e operacionalização da Casa da Inovação, espaço dedicado à promoção de inovação, tecnologia e empreendedorismo com foco em inclusão digital e produtiva.

Público atendido: Jovens, empreendedores e comunidade local do município de Queimados, com prioridade para beneficiários de programas socioassistenciais.

Principais atividades executadas: Equipagem completa do espaço físico; operacionalização com 4 ciclos de capacitação; atividades de inovação e tecnologia; formação em empreendedorismo digital; mentoria para projetos inovadores.

Resultados alcançados: 4 ciclos de capacitação implementados com sucesso, com mais de 2000 pessoas atendidas, com 100% de cumprimento das metas do chamamento público.

Impacto gerado: Promoção de inovação, tecnologia e empreendedorismo com potencial comprovado de geração de negócios digitais e oportunidades econômicas locais.

Meta: 4 | Atendidos: 4 (100%) | Vigência: 2023-2024

1.1.5 GameVerse - Capacitação Tecnológica

Objetivo: Oferecer capacitação tecnológica e desenvolvimento de habilidades em games e tecnologia digital para jovens em situação de vulnerabilidade social.

Público atendido: Jovens entre 16 e 29 anos em situação de vulnerabilidade social da cidade de São Paulo, com interesse em tecnologia e desenvolvimento de games.

Principais atividades executadas: Cursos de tecnologia e desenvolvimento de games; capacitação em habilidades digitais e programação; mentorias com profissionais da área; atividades práticas em laboratórios; acompanhamento profissional.

Resultados alcançados: 80 jovens capacitados em tecnologia e desenvolvimento digital, com 100% de cumprimento da meta estabelecida.

Impacto gerado: Inserção de jovens vulneráveis no mercado de tecnologia e criação de oportunidades concretas de trabalho e empreendedorismo na área digital.

Meta: 80 | Atendidos: 80 (100%) | Vigência: 2023-2024

1.1.6 Manuel Querino - Qualificação Profissional- Em execução

Objetivo: Implementar programa de qualificação social e profissional vinculado à geração de renda e empreendedorismo, sob financiamento do Ministério do Trabalho e Emprego.

Público atendido: Pessoas em situação de vulnerabilidade social buscando qualificação profissional e oportunidades econômicas sustentáveis.

Principais atividades executadas: Cursos de qualificação profissional por eixo temático; capacitação em empreendedorismo e negócios; acompanhamento de geração de renda; inserção produtiva; mentoria continuada.

Resultados alcançados: 600 pessoas qualificadas profissionalmente até o momento, atingindo 80% da meta de 750 beneficiários prevista.

Impacto gerado: Inclusão produtiva e melhoria significativa da qualidade de vida através de qualificação profissional e oportunidades de renda sustentável.

Meta: 750 | Atendidos: 600 (80%) | Vigência: 2024- 2026

1.1.7 INTEC- Núcleo de Extensão Educacional

Objetivo: Implementar e operacionalizar o INTEC – Núcleo de Extensão Educacional, oferecendo educação integral em contraturno escolar por meio de atividades complementares voltadas ao desenvolvimento integral dos estudantes da Rede Municipal de Ensino de Flores da Cunha.

Público atendido: Estudantes regularmente matriculados nas Escolas Municipais de Ensino Fundamental de Flores da Cunha, atendidos em dois turnos (manhã e tarde), totalizando 300 beneficiários.

Principais atividades executadas: Oferta de atividades educacionais em contraturno escolar; desenvolvimento de ações estruturadas nos eixos de Arte e Criatividade, Pensamento Computacional, Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável, e Educação Física; acompanhamento pedagógico; controle de frequência; fornecimento de alimentação; gestão do espaço educacional; contratação e formação continuada da equipe técnica e pedagógica; monitoramento e avaliação das atividades desenvolvidas.

Resultados alcançados: Implantação e operacionalização do INTEC com atendimento previsto para 300 estudantes por mês da Rede Municipal de Ensino, garantindo educação complementar em tempo integral, estrutura adequada, alimentação e acompanhamento pedagógico conforme as diretrizes estabelecidas no Termo de Colaboração.

Impacto gerado: Ampliação das oportunidades de aprendizagem e desenvolvimento integral dos estudantes por meio da educação em tempo complementar, fortalecendo competências cognitivas, socioemocionais, criativas, tecnológicas, ambientais e esportivas, além de contribuir para a permanência escolar e o fortalecimento da política pública de educação integral.

Meta: 300 alunos por mês | **Atendidos:** 300 (100%) | **Vigência:** 2024–2027

1.2. Experiência na Utilização de Tecnologias Educacionais Inovadoras Voltadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)

A instituição compreende a tecnologia educacional inovadora como um conceito ampliado, que ultrapassa a simples utilização de recursos digitais ou equipamentos tecnológicos, sendo entendida como um modelo pedagógico integrado, capaz de articular conhecimento técnico, experimentação prática, responsabilidade social, consciência ambiental e desenvolvimento territorial. Tal concepção está alinhada às diretrizes internacionais de educação para o desenvolvimento sustentável, que indicam a necessidade de processos formativos orientados à resolução de problemas reais, à inovação social e à construção de soluções que contribuam para o enfrentamento dos desafios contemporâneos, especialmente aqueles relacionados às

mudanças climáticas, à redução das desigualdades, à transformação do mundo do trabalho e à promoção de modelos produtivos sustentáveis.

A atuação institucional é estruturada a partir da adoção de metodologias ativas, participativas e experimentais, com destaque para a Metodologia By Necessity, que se fundamenta no princípio do aprender fazendo, na construção coletiva do conhecimento e na aplicação imediata dos conteúdos à realidade social, econômica e ambiental do participante. Essa abordagem pedagógica dialoga com estudos contemporâneos no campo da educação transformadora, da inovação social e do desenvolvimento sustentável, que apontam que a aprendizagem se torna mais significativa quando vinculada ao território e quando orientada à criação de soluções concretas para desafios reais. Dessa forma, o processo educativo deixa de ser apenas transmissivo e passa a assumir caráter formativo, emancipador e voltado ao desenvolvimento humano integral.

A vinculação com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas – ONU constitui eixo estruturante da concepção, do planejamento e da execução dos projetos desenvolvidos pela instituição, sendo incorporada de maneira transversal tanto nos conteúdos pedagógicos quanto na forma de organização dos ambientes de aprendizagem e na própria gestão institucional. Cada projeto é concebido de modo a contribuir para o fortalecimento da educação de qualidade, da inclusão social, da inovação tecnológica, da sustentabilidade ambiental e do desenvolvimento econômico responsável, garantindo aderência prática à Agenda 2030.

Como expressão concreta dessa abordagem, destaca-se o projeto Espaços da Juventude, que materializa o conceito de tecnologia educacional inovadora ao estruturar ambientes de aprendizagem em containers marítimos reaproveitados, que já cumpriram seu ciclo na logística de transporte e seriam descartados. Esses containers são recuperados, tratados e adaptados para se transformarem em unidades educacionais tecnológicas, permitindo não apenas a criação de salas de aula modernas e funcionais, mas também a incorporação, no próprio espaço físico, de valores relacionados à reutilização de materiais, redução de resíduos, eficiência no uso de recursos e sustentabilidade ambiental.

A utilização de estruturas reaproveitadas constitui, nesse contexto, uma escolha pedagógica intencional, alinhada a estudos e diretrizes que apontam a importância de que os ambientes educacionais reflitam, na prática, os princípios que se pretende ensinar, permitindo que o participante vivencie experiências concretas relacionadas ao consumo responsável, à economia circular e ao uso consciente dos recursos naturais.

Nos Espaços da Juventude são ofertadas formações nas áreas de robótica, programação, tecnologia digital, design, inovação, produção audiovisual e empreendedorismo, com conteúdo que integram conceitos de sustentabilidade, eficiência energética, inovação responsável, uso consciente da tecnologia e desenvolvimento territorial. O ensino de robótica, por exemplo, é trabalhado não apenas como domínio técnico, mas como ferramenta para compreensão de automação, racionalização de processos, redução de desperdícios e desenvolvimento tecnológico orientado ao bem-estar coletivo, contribuindo para a formação de jovens preparados para atuar em uma sociedade marcada pela transformação digital e pela necessidade de soluções sustentáveis.

Ao longo de quase quatro anos de execução, o projeto Espaços da Juventude já possibilitou o atendimento de mais de 50.000 jovens, consolidando-se como experiência de referência na utilização de tecnologias educacionais inovadoras aplicadas a territórios urbanos, com impacto direto na inclusão digital, na qualificação para o futuro do trabalho, na redução das desigualdades e na formação de cidadãos conscientes de seu papel na construção de sociedades mais sustentáveis.

De forma complementar, a instituição desenvolve o projeto AgroMaker, que representa a aplicação da mesma concepção pedagógica em contextos rurais e periurbanos, levando tecnologias sociais, inovação educacional e formação sustentável para dentro de assentamentos e comunidades, promovendo processos formativos que integram produção responsável, preservação ambiental e desenvolvimento econômico local.

Nesse projeto, a educação é estruturada de modo a demonstrar que o crescimento produtivo pode ocorrer de forma compatível com a conservação dos recursos naturais, trabalhando temas como uso eficiente da água, manejo sustentável do solo, reaproveitamento de materiais, tecnologias de baixo impacto ambiental, inovação no campo e empreendedorismo rural.

O projeto já atendeu 270 participantes no Estado do Mato Grosso, distribuídos nos territórios de Vila Sadia (69 alunos), Cáceres (115 alunos) e Pontes e Lacerda (86 alunos), promovendo formação técnica associada à consciência ambiental, ao fortalecimento da autonomia produtiva e ao desenvolvimento sustentável do território, em consonância com as diretrizes internacionais de adaptação às mudanças climáticas e de promoção da segurança alimentar.

Alinhada à sua missão institucional centrada em tecnologia e inovação, a atuação do IGDS incorpora também, sempre que pertinente, princípios de sustentabilidade ambiental — como

demonstra o próprio conceito construtivo dos Espaços da Juventude. Além da aplicação pedagógica, a instituição adota em sua gestão princípios alinhados às diretrizes de ESG – Environmental, Social and Governance, compreendendo que o compromisso com o desenvolvimento sustentável deve estar presente não apenas no conteúdo dos projetos, mas também na forma como as ações são planejadas, executadas e monitoradas.

Nesse sentido, são incorporadas práticas institucionais voltadas à responsabilidade ambiental, à inclusão social, à ética, à transparência e à governança, incluindo a priorização de soluções sustentáveis, a atuação em territórios com vulnerabilidade social, o monitoramento de resultados, a prestação de contas e a integração permanente das ações às metas da Agenda 2030.

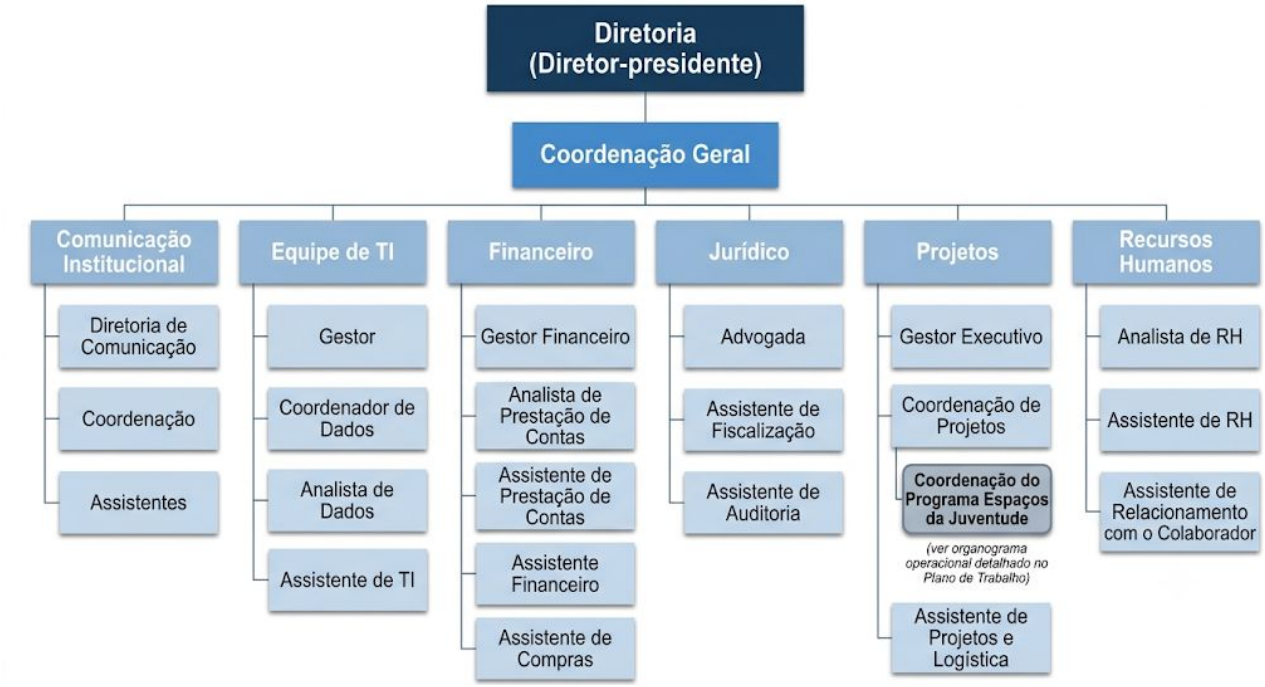
A experiência acumulada demonstra que a instituição adota uma abordagem educacional coerente com as recomendações internacionais que indicam que a educação para o século XXI deve promover simultaneamente qualificação técnica, consciência ambiental, responsabilidade social e capacidade de inovação, elementos considerados essenciais para o alcance do desenvolvimento sustentável.
Nesse contexto, as ações desenvolvidas contribuem diretamente para o alcance dos seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:
ODS 4 – Educação de Qualidade, por meio da oferta de formação inovadora, inclusiva e orientada ao desenvolvimento de competências para o futuro;
ODS 8 – Trabalho Decente e Crescimento Econômico, ao promover qualificação profissional, empreendedorismo e geração de renda sustentável;
ODS 9 – Indústria, Inovação e Infraestrutura, pela utilização de robótica, tecnologia, laboratórios experimentais e ambientes educacionais inovadores;
ODS 10 – Redução das Desigualdades, ao ampliar o acesso à educação tecnológica em territórios vulneráveis;
ODS 11 – Cidades e Comunidades Sustentáveis, por meio do uso de estruturas reaproveitadas e da formação voltada ao desenvolvimento territorial;
ODS 12 – Consumo e Produção Responsáveis, com práticas pedagógicas baseadas em reutilização, economia circular e uso consciente de recursos;
ODS 13 – Ação Contra a Mudança Global do Clima, ao incorporar conteúdo e práticas educativas voltadas à sustentabilidade ambiental, inovação verde e adaptação às mudanças climáticas.

Dessa forma, a instituição demonstra experiência consolidada na utilização de tecnologias educacionais inovadoras orientadas ao desenvolvimento sustentável, estruturando seus projetos a partir de uma concepção pedagógica, social e institucional alinhada simultaneamente aos

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, às diretrizes de ESG e às recomendações internacionais para educação voltada à sustentabilidade, evidenciando capacidade técnica, metodológica e operacional para executar programas educacionais de alto impacto social, ambiental e econômico.

1.3. Estrutura Institucional e Governança

O IGDS estrutura sua governança institucional de modo a assegurar capacidade administrativa, técnica e de recursos humanos compatível com a gestão simultânea de múltiplos contratos, unidades e territórios, conforme evidenciado no item 1.1 deste Plano de Trabalho.



**Confira no item 6.3, o organograma de gestão em 4 níveis entre a OSC e os Espaços.*

Descrição das Funções

Cargo	Função
Diretor-presidente	Representação institucional do IGDS perante parceiros, órgãos públicos e sociedade; responsabilidade final pela gestão estratégica e pela conformidade legal da instituição.
Coordenação Geral	Articulação entre a Diretoria e as

	coordenações de área e de projetos; padronização de processos institucionais; monitoramento consolidado de indicadores e resultados de todos os contratos vigentes.
Comunicação Institucional — Diretoria	Definição das diretrizes estratégicas de comunicação institucional e das áreas de projetos; aprovação de conteúdos e da identidade visual das iniciativas do IGDS.
Comunicação Institucional — Coordenação	Coordenação da execução das ações de comunicação interna e externa; supervisão da equipe de comunicação alocada nos projetos.
Comunicação Institucional — Assistentes	Apoio operacional à produção de conteúdo, ao atendimento de demandas de comunicação e à organização de materiais institucionais.
Equipe de TI — Gestor	Gestão da infraestrutura tecnológica institucional, dos sistemas de gestão utilizados nos projetos e da equipe de TI.
Equipe de TI — Coordenador de Dados	Coordenação da consolidação, tratamento e integridade dos dados institucionais e dos projetos em execução.
Equipe de TI — Analista de Dados	Análise e cruzamento de dados e indicadores para subsidiar relatórios técnicos e gerenciais.
Equipe de TI — Assistente de TI	Suporte técnico contínuo aos sistemas, equipamentos e ferramentas digitais utilizados pela instituição e pelos projetos.
Financeiro — Gestor Financeiro	Gestão orçamentária institucional, planejamento financeiro e supervisão da equipe financeira.
Financeiro — Analista de Prestação de Contas	Elaboração e análise técnica das prestações de contas dos projetos, em conformidade com a legislação aplicável.
Financeiro — Assistente de Prestação de Contas	Apoio na organização documental e no lançamento de dados para a prestação de

	contas.
Financeiro — Assistente Financeiro	Execução de rotinas financeiras, conciliação bancária e controle de pagamentos.
Financeiro — Assistente de Compras	Condução de cotações, aquisições e controle de compras dos projetos e da instituição.
Jurídico — Advogada	Elaboração e revisão de termos de colaboração e fomento; acompanhamento de exigências normativas, incluindo a Lei Federal nº 13.019/2014 e legislações correlatas.
Jurídico — Assistente de Fiscalização	Acompanhamento do cumprimento de exigências contratuais e normativas nos projetos em execução.
Jurídico — Assistente de Auditoria	Apoio a processos de auditoria interna e externa, organização de documentos e evidências.
Projetos — Gestor Executivo	Gestão executiva do portfólio de projetos e parcerias do IGDS, respondendo pelos resultados institucionais perante a Diretoria.
Projetos — Coordenação de Projetos	Gestão técnica e operacional de cada contrato/parceria firmado pelo IGDS, incluindo o Programa Espaços da Juventude.
Projetos — Assistente de Projetos e Logística	Apoio operacional e logístico à execução dos projetos, incluindo materiais, deslocamentos e suporte às equipes de campo.
Recursos Humanos — Analista de RH	Recrutamento, seleção, admissão e gestão do quadro de colaboradores alocados nos diferentes projetos e unidades.
Recursos Humanos — Assistente de RH	Apoio às rotinas de folha de pagamento, documentação trabalhista e admissões/desligamentos.
Recursos Humanos — Assistente de Relacionamento com o Colaborador	Acompanhamento do bem-estar, dúvidas e demandas dos colaboradores ao longo dos

	contratos, atuando como canal de escuta institucional.

Capacidade Administrativa e de Recursos Humanos

O IGDS possui capacidade técnica, administrativa e operacional para executar o projeto proposto com eficiência, transparência e conformidade legal. A instituição conta com experiência consolidada na gestão de parcerias públicas e na execução de projetos de educação, qualificação profissional, inovação e desenvolvimento social, dispondo de processos estruturados e resultados comprovados.

Sua equipe permanente é composta por profissionais das áreas de gestão de projetos, financeiro, jurídico, recursos humanos, tecnologia da informação e comunicação institucional, garantindo suporte integral à execução, ao monitoramento, à prestação de contas e ao acompanhamento dos indicadores. Essa estrutura assegura a adequada gestão dos recursos, a conformidade com a legislação vigente e as condições necessárias para o alcance dos objetivos e metas previstos no projeto.

Com mais de 20 anos de atuação, o IGDS já capacitou mais de 150 mil pessoas em mais de 3.200 municípios de 27 países, mantendo sedes físicas no Rio Grande do Sul, Rio de Janeiro, São Paulo, Tocantins, Pará, Mato Grosso, Acre e Argentina. Essa trajetória evidencia estrutura de recursos humanos madura, capaz de recrutar, capacitar e gerir equipes multidisciplinares em larga escala e em contextos territoriais distintos, como demonstram os múltiplos contratos descritos no item 1.1.

Processos de Trabalho e Inovação

A atuação institucional do IGDS é pautada pela padronização de processos e pela adoção de ferramentas tecnológicas de gestão, aplicadas de forma transversal aos projetos em execução — conforme detalhado no item 6.3 (Tecnologia e Sistemas) deste Plano de Trabalho —, permitindo à Coordenação Geral acompanhar simultaneamente múltiplos contratos, antecipar necessidades operacionais e promover melhoria contínua das metodologias empregadas.

Proteção de Dados (LGPD)

O IGDS mantém política institucional de proteção de dados pessoais alinhada à Lei Geral de Proteção de Dados (Lei Federal nº 13.709/2018), assegurando que os dados de participantes, colaboradores e parceiros sejam tratados exclusivamente para as finalidades vinculadas à

execução dos projetos, com acesso segmentado por perfil de usuário nos sistemas institucionais e nas ferramentas de gestão documental utilizadas.

Princípios Institucionais e Éticos

A conduta institucional do IGDS pauta-se pelos princípios de integridade, transparência, ética, responsabilidade socioambiental e respeito aos direitos humanos, consubstanciados nos valores institucionais descritos neste Plano de Trabalho — Inovação, Ética, Respeito, Proteção aos Direitos Humanos, Paixão pela Diversidade, Inclusão, Compromisso com a tecnologia como ferramenta de transformação social e Aperfeiçoamento constante —, os quais orientam tanto a relação com beneficiários e colaboradores quanto a interlocução com parceiros públicos e privados.

Estrutura Física da Filial Rio de Janeiro

Abaixo encontram-se registros fotográficos da filial administrativa do IGDS, a qual dará suporte à execução do Programa Espaços da Juventude, e é localizada na Rua da Quitanda, nº 20, cobertura, no bairro Centro, Rio de Janeiro/RJ CEP 20011-030.



FOTO 1: Auditório- Espaço destinado à realização de reuniões, treinamentos, capacitações, apresentações institucionais e eventos internos, promovendo a integração das equipes e o desenvolvimento contínuo dos colaboradores.



FOTO 2: Cozinha- Ambiente estruturado para apoio às atividades diárias, proporcionando conforto e praticidade aos colaboradores durante a jornada de trabalho.



FOTO 3: Entrada do Escritório- Recepção da filial administrativa, preparada para receber colaboradores, parceiros e representantes institucionais, refletindo a organização e o profissionalismo da instituição.



FOTO 4: Banheiro 1- Instalação sanitária destinada ao atendimento dos colaboradores e visitantes, garantindo conforto, higiene e acessibilidade.



FOTO 5: Escritório- Espaço de trabalho compartilhado pelas equipes administrativa e técnica, equipado para o desenvolvimento das atividades de gestão, monitoramento, comunicação e suporte aos projetos.



FOTO 6: Copa e Refeitório- Ambiente destinado às refeições e momentos de convivência dos colaboradores, contribuindo para o bem-estar e a qualidade do ambiente de trabalho.



FOTO 6: Espaço de Despressurização para Colaboradores- Área voltada ao descanso e à descompressão durante a jornada, favorecendo o bem-estar, a integração da equipe e a manutenção de um ambiente organizacional saudável.

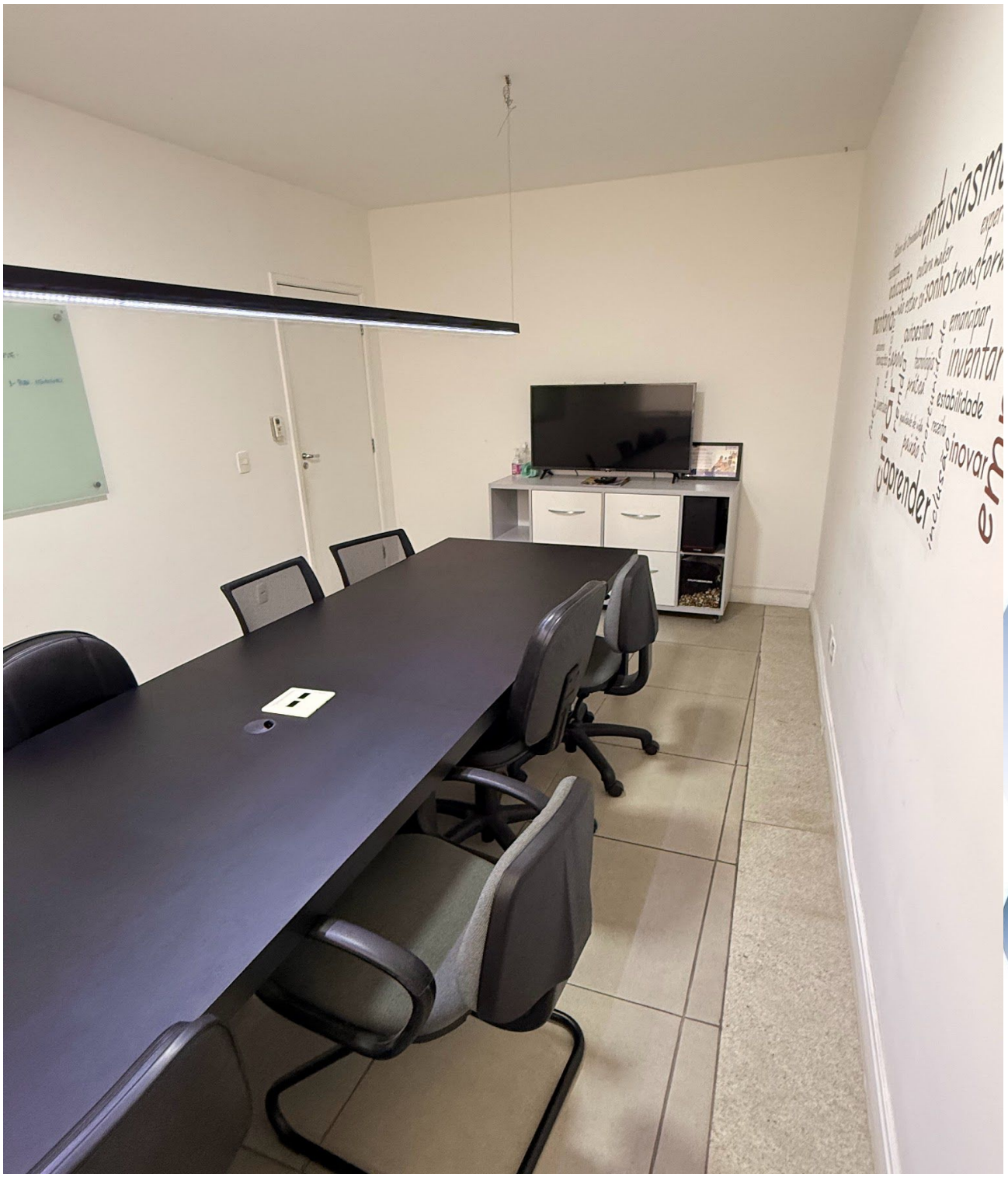


FOTO 7: Sala de Reuniões Privativa- Espaço reservado para reuniões estratégicas, atendimentos, alinhamentos técnicos e tratativas institucionais, assegurando privacidade e condições adequadas para a tomada de decisões.



FOTO 8: Banheiro 2- Instalação sanitária complementar, ampliando a capacidade de atendimento da estrutura e proporcionando maior conforto aos colaboradores e visitantes.

1.4. Responsáveis pela execução do projeto

A execução deste Termo de Colaboração será conduzida por profissionais com experiência na gestão de projetos financiados com recursos públicos, atuando de forma complementar nas dimensões técnica e administrativa da parceria. A designação de responsáveis específicos para essas áreas visa assegurar elevado padrão de governança, eficiência operacional, conformidade legal, qualidade metodológica e transparência em todas as etapas de execução do projeto.

A atuação integrada entre as coordenações técnica e administrativa permitirá o acompanhamento sistemático das metas, indicadores, cronograma físico-financeiro e resultados pactuados, garantindo a adequada interlocução com a JUV-RIO, a rápida tomada de decisões, o monitoramento contínuo da execução das atividades, a mitigação de riscos e o pleno atendimento às exigências legais, contratuais e de prestação de contas.

A experiência acumulada pelos profissionais indicados na implementação, gestão, monitoramento e avaliação de programas de impacto social representa um importante diferencial para a execução desta parceria, proporcionando maior segurança técnica, administrativa e jurídica, além de fortalecer a capacidade institucional do IGDS na condução das ações previstas neste Plano de Trabalho.

1.4.1 Responsável Técnico

ALEXANDER LADEIRA MARTINS- Pedagogo, especialista em desenvolvimento institucional, educação tecnológica, inovação social e gestão de projetos de impacto socioeconômico, atua como Responsável Técnico da parceria, respondendo pela articulação pedagógica e metodológica entre o IGDS e a JUV-RIO, pela supervisão da aplicação das metodologias descritas neste Plano de Trabalho e pelo acompanhamento técnico contínuo das sete unidades. Possui sólida experiência profissional em estruturação, implementação e governança de programas educacionais, de inclusão produtiva e transformação social em parceria com o poder público, organizações da sociedade civil e iniciativa privada. Ao longo de sua trajetória, tem atuado na liderança estratégica e operacional de projetos de qualificação profissional, empreendedorismo, educação tecnológica, juventude, inclusão digital e inovação, com experiência na mobilização territorial, desenvolvimento metodológico, gestão de equipes multidisciplinares, monitoramento de indicadores e prestação de contas de projetos financiados por recursos públicos e privados. Possui atuação destacada na construção de soluções voltadas à empregabilidade, desenvolvimento humano e fortalecimento de políticas públicas, com participação em iniciativas de grande escala voltadas à formação de milhares de beneficiários em diferentes territórios do país. Seu vínculo com o IGDS é por meio de prestação de serviços, sendo assim uma contratação

entre empresas. A comprovação de formação acadêmica consta no Anexo XII deste Plano de Trabalho.

1.4.2 Responsável Administrativo

DANIELE DURÃO DA ROSA- Advogada, especialista em Direito do Trabalho, Direito e Processo Civil e Direito Administrativo com ênfase em Gestão Pública, além de mestranda em Direito Internacional, atua como Responsável Administrativa da parceria, respondendo pela gestão financeira, pela prestação de contas, pelo acompanhamento das rotinas administrativas das sete unidades e pela interlocução direta com a JUV-RIO em questões de execução financeira e documental. Possui sólida experiência profissional na atuação jurídica voltada à assessoria consultiva e estratégica, com experiência na condução de demandas envolvendo contratos públicos e privados, análise de instrumentos jurídicos, compliance administrativo e suporte técnico-jurídico a organizações da sociedade civil, empresas e projetos financiados com recursos públicos. Atua de forma integrada na gestão jurídica contratual, elaboração de pareceres, acompanhamento de execuções contratuais e orientação preventiva em relações institucionais e administrativas. Com experiência consolidada há mais de 12 anos na área jurídica e há 2 anos na gestão de prestação de contas, desenvolve atividades relacionadas ao acompanhamento técnico-financeiro de projetos, análise documental, controle de execução orçamentária e conformidade de despesas, especialmente no âmbito de convênios, termos de fomento, termos de colaboração e instrumentos vinculados à administração pública. Possui expertise na operacionalização de plataformas governamentais, gestão de processos de accountability e adequação de prestações de contas às exigências legais e regulatórias aplicáveis. Seu vínculo com o IGDS é por meio de prestação de serviços, sendo assim uma contratação entre empresas. A comprovação de formação acadêmica consta no Anexo XII deste Plano de Trabalho.

2. CONTEXTO

Compreender a juventude carioca exige ir além dos recortes etários e demográficos: é necessário examinar as condições concretas em que os jovens residentes no Rio de Janeiro constroem suas trajetórias, os obstáculos que enfrentam e as potencialidades que portam. O IGDS, ao longo de mais de três anos de atuação direta nos Espaços da Juventude — antes como Instituto Besouro, agora como IGDS —, acumulou percepção prática e empírica sobre esse universo, que complementa e aprofunda os dados quantitativos disponíveis nas pesquisas governamentais e acadêmicas.

Do ponto de vista normativo, a juventude brasileira dispõe de um robusto arcabouço legal que reconhece seus direitos e orienta as políticas públicas que lhe são endereçadas. A Constituição Federal de 1988, por meio de seu artigo 227 com a redação ampliada pela Emenda Constitucional nº 65/2010 (BRASIL, 1988; BRASIL, 2010), estabelece como dever compartilhado entre família, sociedade e Estado a garantia ao jovem de direitos fundamentais como educação, saúde, cultura e profissionalização. O Estatuto da Juventude — Lei Federal nº 12.852/2013 — consolidou esse quadro ao definir juridicamente as pessoas entre 15 e 29 anos como jovens para fins de política pública, ao instituir o Sistema Nacional de Juventude (SINAJUVE) e ao estabelecer diretrizes que orientam a construção de programas em todas as esferas federativas (BRASIL, 2013). Entre elas, destacam-se a necessidade de ampliar as alternativas de inserção social do jovem, garantir equipamentos públicos que promovam o acesso à produção cultural e à fruição do tempo livre, e promover o território como espaço de integração — princípios que fundamentam a existência dos Espaços da Juventude como política pública.

No plano demográfico, o município do Rio de Janeiro é a segunda maior cidade do Brasil, com população de 6.211.223 habitantes registrada pelo Censo Demográfico de 2022 (IBGE, 2023). O estado fluminense soma 16.055.174 residentes pelo mesmo censo, com estimativa de 17.223.547 para 2025 (IBGE, 2025). Os jovens entre 15 e 29 anos representam parcela expressiva desse contingente — estudos da JUV-RIO com base na PNAD Contínua apontam mais de 1,5 milhão de jovens nessa faixa etária só no município (JUV-RIO, 2025) —, e sua distribuição no território é profundamente desigual: a Zona Norte concentra aproximadamente 38% dos jovens cariocas, enquanto territórios periféricos das Zonas Oeste e Norte reúnem as condições mais adversas de acesso a oportunidades educacionais e laborais (CIMJ, 2022).

A composição étnico-racial da juventude carioca é um dado central para qualquer análise séria do tema. Pesquisas da JUV-RIO com base em seu banco de dados consolidado indicam que a maioria dos jovens atendidos é negra — soma de pretos e pardos que supera dois terços dos respondentes —, e que 69,7% deles declararam residir em favelas ou comunidades (CIMJ, 2022). Esse dado não é trivial: segundo o Atlas da Violência 2025, em 2023 foram registrados 35.213 homicídios de pessoas negras no Brasil, e 47,8% de todas as vítimas de assassinato tinham entre 15 e 29 anos (CERQUEIRA; BUENO, 2025). O Atlas da Violência 2024 indica que pessoas negras representaram 77% dos homicídios registrados no país naquele ano, com jovens negros apresentando aproximadamente 2,7 vezes mais chances de serem vítimas de homicídio do que jovens brancos (CERQUEIRA; BUENO, 2024). O Índice de Vulnerabilidade da Juventude Negra (IVJ-N) 2024, construído a partir do modelo conceitual desenvolvido pela UNESCO e pelo FBSP, confirma que as esferas de política pública ainda não protegem a juventude negra no mesmo patamar que a juventude branca (FBSP; UNESCO, 2024). Esses dados reforçam que os

Espaços da Juventude não são apenas equipamentos de capacitação: são dispositivos de proteção, de afirmação da vida e de construção de oportunidades para quem mais precisa delas.

No campo educacional, a trajetória recente é de avanços importantes, mas a desigualdade persiste. O estudo Mercado de Trabalho dos Jovens no Rio 2021–2024, divulgado em setembro de 2025 pela Secretaria de Desenvolvimento Econômico em parceria com a JUV-RIO, aponta que a conclusão do ensino médio entre os jovens da cidade passou de 54,6% em 2012 para 71,2% em 2024, e que o percentual com ensino fundamental incompleto caiu de 14,7% para 5,5% no mesmo período (JUV-RIO, 2025). O acesso ao ensino superior, contudo, permanece restrito a uma minoria: dados nacionais indicam que apenas 10,5% dos jovens da classe E conseguem se matricular em cursos superiores (SEMESP, 2023), o que perpetua a desigualdade de acesso ao conhecimento avançado e às melhores posições no mercado de trabalho.

A evasão escolar tem como principal causa declarada pelos próprios jovens a necessidade de trabalhar — especialmente entre os homens, para quem essa razão supera dois terços das respostas nos levantamentos da JUV-RIO. Entre as mulheres, as responsabilidades domésticas e de cuidado constituem barreira adicional relevante (CIMJ, 2022), revelando as assimetrias de gênero que atravessam as trajetórias juvenis e que qualquer política pública comprometida com equidade precisa endereçar.

No campo da inserção produtiva, o retrato mais recente é de recuperação significativa, mas ainda inconclusa. Segundo a PNAD Contínua/IBGE, a taxa de desemprego dos jovens cariocas entre 15 e 29 anos caiu de 31,2% no quarto trimestre de 2020 para 15,0% no quarto trimestre de 2024 — o índice mais baixo dos últimos oito anos —, representando que 115,8 mil jovens saíram da desocupação no período. O contingente de jovens em situação de maior vulnerabilidade no mercado de trabalho diminuiu 43,3% entre 2021 e 2024. O percentual de jovens que não estudam nem trabalham recuou para 18,4% em 2024, o menor da série histórica (JUV-RIO, 2025). No plano nacional, a PNAD Contínua divulgada em fevereiro de 2026 confirma que a taxa de desemprego entre jovens de 18 a 24 anos chegou a 11,4% no quarto trimestre de 2025, também o menor patamar da série histórica iniciada em 2012 (IBGE, 2026).

Esses números celebram conquistas reais das políticas públicas dos últimos anos — entre elas, os próprios Espaços da Juventude —, mas não autorizam complacência. Um desemprego de 15% entre jovens ainda significa que 123 mil cariocas buscavam trabalho sem encontrar ao final de 2024. E, mais importante, os indicadores de volume de emprego não capturam a dimensão qualitativa da inserção: o tipo de ocupação, o grau de formalidade, a remuneração, a perspectiva

de carreira. Grande parte dos jovens que entram no mercado o fazem em condições precárias e informais, comprometendo trajetórias futuras e perpetuando ciclos de desigualdade.

É justamente essa dimensão qualitativa que coloca a questão da Indústria 4.0 no centro do debate. O Mapa do Trabalho Industrial 2025–2027, elaborado pela Confederação Nacional da Indústria, projeta a necessidade de qualificação de 14 milhões de profissionais no Brasil para atender à transformação digital da economia, e pesquisas com empregadores indicam que 81% enfrentam dificuldades para encontrar jovens com as competências técnicas e digitais requeridas (CNI, 2024). Ao mesmo tempo, a automação tende a eliminar justamente as ocupações de menor qualificação — aquelas em que os jovens mais vulneráveis estão sobre-representados — , ampliando o risco de que o avanço tecnológico aprofunde, em vez de mitigar, as desigualdades existentes.

Do ponto de vista teórico, o IGDS orienta sua prática pedagógica pelos fundamentos da educação transformadora e da aprendizagem significativa. Dayrell (2003, p. 40) caracteriza o jovem como sujeito social cujos processos de aprendizagem e de construção de identidade são indissociáveis dos espaços de sociabilidade e das condições concretas em que cada jovem vive — perspectiva que justifica a presença dos Espaços da Juventude nos próprios territórios onde os jovens residem. Freire (1996, p. 47) afirma que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua produção ou construção — princípio que a metodologia By Necessity® materializa ao propor que o jovem construa seu próprio plano de negócio a partir de suas competências e experiências. E Vygotsky (2007, p. 97), ao evidenciar que o desenvolvimento cognitivo se dá na interação social e que a Zona de Desenvolvimento Proximal é o espaço mais fértil para a aprendizagem mediada, fundamenta a centralidade dos tutores e das práticas colaborativas no modelo pedagógico adotado pelo IGDS.

3. ABRANGÊNCIA

O Programa Espaços da Juventude abrange o município do Rio de Janeiro em sua integralidade, com execução territorializada em sete unidades distribuídas pelas cinco Áreas de Planejamento (APs) da cidade. A estrutura de abrangência contempla as dimensões territorial, temporal e de público-alvo descritas nos subitens a seguir, orientadas pelo princípio de levar as ações onde os jovens vivem, reduzindo as barreiras de acesso impostas pela mobilidade urbana e pelas condições socioeconômicas.

O ambiente de execução é composto pelos próprios Espaços da Juventude — unidades educacionais estruturadas em containers marítimos reaproveitados, equipados com tecnologia

de ponta —, além de espaços comunitários, escolas, organizações da sociedade civil e demais equipamentos públicos situados nos territórios de abrangência de cada unidade, nos quais serão realizadas as oficinas itinerantes e atividades externas previstas no programa

3.1. Abrangência Territorial e Locais de Execução

O projeto será desenvolvido em sete unidades dos Espaços da Juventude distribuídas pelas cinco Áreas de Planejamento do município do Rio de Janeiro, conforme definição estabelecida entre o IGDS e a JUV-RIO. Os equipamentos estão localizados em territórios de alta densidade juvenil e expressiva vulnerabilidade social:

- Espaço da Juventude Jacarezinho — Avenida Dom Hélder Câmara, 1801, Jacarezinho (AP-3, Zona Norte)
- Espaço da Juventude Madureira — Avenida Ministro Edgard Romero s/nº, Praça Inominada, Madureira (AP-3, Zona Norte)
- Espaço da Juventude Vigário Geral — Estrada de Vigário Geral, Praça Elba, Vigário Geral (AP-3, Zona Norte)
- Espaço da Juventude Campo Grande — Rua Dom Pedrito I, Campo Grande (AP-5, Zona Oeste)
- Espaço da Juventude Vargem Pequena — Estrada dos Bandeirantes, 11.227, Praça Cesar Maia, Vargem Pequena (AP-4, Zona Oeste)
- Espaço da Juventude Cidade de Deus — Rua Daniel s/nº, Cidade de Deus (AP-4, Zona Oeste)
- Espaço da Juventude Estácio — localização a ser confirmada pela JUV-RIO (AP-1, Região Central)

A concentração de três unidades na AP-3 — que reúne aproximadamente 38% da população jovem carioca (CIMJ, 2022) — reflete a lógica de territorialização que orienta a política municipal de juventude: levar os serviços onde os jovens vivem, reduzindo as barreiras impostas pela mobilidade urbana deficiente e pelo custo do transporte. Duas unidades na AP-4 e uma na AP-5 cobrem a Zona Oeste, segunda maior concentração juvenil da cidade. A presença da unidade na AP-1 garante acesso para jovens que transitam pela região central sem necessariamente residir nela.

Além das atividades nos equipamentos físicos, o IGDS promoverá oficinas itinerantes em escolas, organizações da sociedade civil e outros espaços comunitários situados no entorno de cada unidade, garantindo que nenhum jovem deixe de se beneficiar do programa por razões alheias ao seu interesse e à sua disposição de participar.

3.2. Abrangência Temporal

O projeto terá vigência de 24 (vinte e quatro) meses, a contar da publicação do extrato do Termo de Colaboração no Diário Oficial do Município do Rio de Janeiro. Podendo ser prorrogado por igual período, com a limitação de prazo máximo de 120 (cento e vinte) meses.

3.3. Público-alvo

São destinatários diretos do projeto jovens com idades entre 15 e 29 anos residentes no município do Rio de Janeiro, preferencialmente em situação de vulnerabilidade social, conforme o recorte estabelecido pelo artigo 1º do Estatuto da Juventude (BRASIL, 2013). O projeto priorizará jovens negros, jovens moradores de favelas e periferias, jovens com dificuldades de inserção no mercado de trabalho formal e jovens em risco de desengajamento simultâneo da educação e do trabalho, reconhecendo que esses perfis se sobrepõem frequentemente e que as barreiras que enfrentam são de natureza estrutural, não individual. De forma indireta, serão beneficiadas as famílias dos participantes, as comunidades do entorno das unidades e o tecido produtivo local.

4. JUSTIFICATIVA

A presente proposta justifica-se pela confluência de quatro ordens de fatores: a magnitude e a especificidade das vulnerabilidades que afetam a juventude carioca; a transformação acelerada do mundo do trabalho impulsionada pela Indústria 4.0 e pela Inteligência Artificial; a necessidade de inclusão socioprodutiva como resposta estrutural, e não apenas assistencial, a essas vulnerabilidades; e a trajetória institucional do IGDS como gestor dos Espaços da Juventude desde 2022, descrita em detalhe no item 2 (Contexto) e no item 1.1 (Capacidade Técnica e Operacional) deste Plano de Trabalho.

No plano das vulnerabilidades, os dados apresentados no item 2 são inequívocos: o município do Rio de Janeiro concentra mais de 1,5 milhão de jovens entre 15 e 29 anos, a maioria negra e residente em favelas ou comunidades, enfrentando taxas de desemprego que, embora em queda, ainda excluem parcela expressiva dessa população do mercado formal de trabalho. Mais preocupante do que o volume é a qualidade da inserção: grande parte dos jovens que acessam o mercado o fazem em condições precárias e informais, sem perspectivas de carreira e sem as competências exigidas pela economia digital.

É justamente nesse ponto que a transformação tecnológica do mundo do trabalho assume centralidade. O Mapa do Trabalho Industrial 2025–2027, da Confederação Nacional da Indústria, projeta a necessidade de qualificação de 14 milhões de profissionais no Brasil para atender à

transformação digital da economia, e 81% dos empregadores relatam dificuldade para encontrar jovens com as competências técnicas e digitais requeridas. Nesse cenário, a Inteligência Artificial e as demais tecnologias emergentes deixam de ser tema restrito a setores de ponta e passam a compor o repertório mínimo de empregabilidade exigido até mesmo em ocupações de entrada, tornando urgente que políticas públicas de juventude ofereçam formação inicial nessas competências — o que o programa já contempla por meio dos cursos de Inteligência Artificial, Programação Móvel para IoT, Robótica e demais formações tecnológicas descritas no item 5.4 deste Plano de Trabalho. Ao mesmo tempo, a automação tende a eliminar justamente as ocupações de menor qualificação — aquelas em que os jovens mais vulneráveis estão sobre-representados —, ampliando o risco de que o avanço tecnológico aprofunde, em vez de mitigar, as desigualdades existentes.

Diante desse quadro, o programa Espaços da Juventude se justifica não como resposta assistencial pontual, mas como estratégia de inclusão socioprodutiva: ao oferecer formação gratuita, territorializada e sistemática em tecnologia e competências do século XXI, o programa amplia as possibilidades reais de inserção social, educacional e produtiva dos jovens atendidos, alinhando-se diretamente aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável já descritos no item 2 (ODS 4, 8, 9, 10, 11, 12 e 13).

Por fim, no plano da trajetória institucional, o IGDS — anteriormente denominado Instituto Besouro — é o atual gestor dos Espaços da Juventude desde o Termo de Colaboração 10/2022, acumulando quase quatro anos de operação direta das unidades e o atendimento de mais de 50.000 jovens, conforme detalhado no item 1.1 deste Plano de Trabalho. Essa experiência confere ao Instituto conhecimento empírico e operacional insubstituível sobre os territórios, os perfis do público atendido e as estratégias que funcionam na prática, eliminando a curva de aprendizado institucional e assegurando a manutenção dos vínculos já construídos com as comunidades.

5. OBJETO

O presente Plano de Trabalho tem por objeto a cogestão dos sete Espaços da Juventude distribuídos pelas Áreas de Planejamento do município do Rio de Janeiro, compreendendo a execução das atividades formativas, pedagógicas, culturais, tecnológicas e de convivência nessas unidades, por meio da oferta gratuita de cursos, oficinas, eventos e demais ações voltadas ao desenvolvimento integral de jovens entre 15 e 29 anos residentes no município.

A cogestão abrange: (i) a operação plena e contínua das sete unidades, com funcionamento de segunda a sexta-feira das 8h às 21h; (ii) a gestão da equipe de profissionais alocados nas unidades e na coordenação central; (iii) o planejamento, a execução e o monitoramento da grade pedagógica mensal de cursos e oficinas; (iv) a realização de oficinas itinerantes nos territórios de abrangência; (v) a promoção de eventos de inovação, culturais e de certificação; (vi) a manutenção preventiva e corretiva das estruturas e equipamentos; e (vii) a produção de relatórios de acompanhamento e prestação de contas, em conformidade com os instrumentos e prazos estabelecidos neste Plano de Trabalho e no Termo de Colaboração.

Os efeitos esperados com a execução do programa compreendem: a promoção da cidadania e da participação juvenil; o desenvolvimento de habilidades e competências alinhadas à Indústria 4.0 e ao futuro do trabalho; a inclusão digital e tecnológica; o fortalecimento da autonomia e do protagonismo dos jovens; o estímulo à formação crítica, criativa e colaborativa; e a ampliação de oportunidades educacionais, culturais e profissionais para a juventude carioca, com ênfase nos segmentos em maior situação de vulnerabilidade social.

5.1. Objetivos

5.1.1. objetivo geral

Gerir com excelência pedagógica e administrativa os sete Espaços da Juventude distribuídos pelas áreas de planejamento do município do Rio de Janeiro, garantindo à população jovem carioca entre 15 e 29 anos o acesso gratuito, territorializado e sistemático a formações em tecnologia, Indústria 4.0 e competências do século XXI, de modo a ampliar suas possibilidades reais de inserção social, educacional e produtiva, reduzir vulnerabilidades estruturais e consolidar os Espaços da Juventude como equipamentos públicos de referência para o desenvolvimento integral e o protagonismo da juventude carioca.

5.1.2. objetivos específicos

- Garantir o pleno funcionamento operacional e pedagógico das sete unidades dos Espaços da Juventude, assegurando a oferta regular de cursos, oficinas e atividades durante todo o período da parceria, com atendimento mínimo de 1.050 jovens por mês e 25.200 atendimentos ao longo de vinte e quatro meses.
- Desenvolver e implementar uma programação pedagógica diversificada, calibrada às demandas do mercado de trabalho em transformação e às características do público atendido em cada território, com oferta de cursos nas áreas de Indústria Avançada, Programação Móvel para IoT, Operação de Drone, Robótica, Design de Games,

Manufatura Aditiva, Produção Musical, Informática para Negócios, Mídias Sociais, Inteligência Artificial e Soft Skills para a Indústria 4.0.

- Ampliar o alcance territorial do programa por meio de oficinas itinerantes realizadas em escolas, organizações da sociedade civil e outros equipamentos situados nos territórios de abrangência de cada unidade, garantindo que jovens com restrições de deslocamento tenham acesso às ações do projeto independentemente de sua localização de residência.
- Fortalecer o protagonismo e a autonomia dos jovens participantes por meio de metodologias ativas de aprendizagem baseadas nos princípios do aprender fazendo, da resolução colaborativa de problemas e da criação de projetos com sentido para o jovem.
- Promover eventos periódicos de inovação, feiras tecnológicas, formaturas de turmas e atividades culturais como instrumentos de integração entre os jovens participantes, de visibilização dos resultados do programa e de fortalecimento dos vínculos comunitários nos territórios atendidos.
- Capacitar continuamente os profissionais contratados para os Espaços da Juventude — coordenadores pedagógicos, assessores, tutores, agentes da juventude, equipes de comunicação e suporte operacional —, garantindo a qualidade técnica e pedagógica das atividades e a adequação das abordagens às especificidades de cada contexto territorial.

5.2. Planejamento e Execução do Programa

Os Espaços da Juventude operarão com funcionamento diário de 13 horas (8h às 21h), de segunda a sexta-feira, ofertando mensalmente uma grade programática de cursos e atividades formativas estruturada em ciclos temáticos definidos a partir das demandas territoriais identificadas pela coordenação de cada unidade, em articulação com a Coordenadoria de Projetos da JUV-RIO.

O planejamento pedagógico será construído em ciclos mensais, com grade programática encaminhada à JUV-RIO com antecedência mínima de 15 dias. Cada curso terá duração de 20 horas, com turmas de até 30 participantes por unidade. As oficinas temáticas e livres terão duração média de duas horas e poderão ser ofertadas de forma presencial, online ou híbrida, conforme as características do público e do território.

A gestão operacional de cada unidade será de responsabilidade do Coordenador Pedagógico local, que responderá pela execução da grade, pelo controle de frequência, pela comunicação com a JUV-RIO e pela supervisão dos demais membros da equipe. O Coordenador Pedagógico de cada espaço reportará à Coordenação Geral do IGDS, responsável pela articulação entre as

sete unidades, pela padronização dos processos pedagógicos e pelo monitoramento consolidado das metas.

O IGDS adotará sistema de registro contínuo de frequência, com listas de presença por atividade, preenchidas no início de cada encontro e arquivadas fisicamente na unidade. Os dados serão consolidados mensalmente em planilha de acompanhamento de metas físicas, alimentada pela Coordenadoria de Informações e Monitoramento da Juventude, e disponibilizados à JUV-RIO no relatório mensal de execução do objeto. Esse acompanhamento é apoiado por plataforma digital de gestão de projetos (no software Monday), detalhada no item 6.3 deste Plano de Trabalho, que centraliza dados, evidências e registros fotográficos por unidade.

Para além das atividades regulares nas unidades físicas, o IGDS realizará mensalmente, por espaço, ao menos uma ação itinerante em escola, organização da sociedade civil ou equipamento comunitário situado no território de abrangência, com o objetivo de mobilizar novos jovens, apresentar as oportunidades formativas disponíveis e ampliar o alcance do programa para além dos limites físicos de cada unidade.

Eventos de inovação, feiras tecnológicas, cerimônias de certificação e atividades culturais serão planejados com periodicidade, podendo incluir ações conjuntas entre duas ou mais unidades para potencializar o impacto e criar oportunidades de integração entre jovens de diferentes territórios da cidade.

5.3. Metas e Indicadores

A Coordenadoria de Informações e Monitoramento da Juventude realizará, mensalmente, o registro e acompanhamento dos indicadores em planilha específica, analisando o cumprimento das metas estabelecidas e promovendo os ajustes necessários sempre que identificada alguma necessidade de adequação.

Ao término de cada curso, o participante deverá alcançar frequência mínima de 75% para ter direito ao certificado de conclusão. Além disso, será exigida a elaboração de um projeto final, avaliado pelo tutor responsável, com o objetivo de mensurar o desenvolvimento das competências e dos conhecimentos adquiridos ao longo da formação.

No caso das oficinas, que possuem duração média de duas horas, os participantes receberão certificado de participação.

NÚMERO DE ALUNOS CONTEMPLADOS PELOS CURSOS E OFICINAS NOS ESPAÇOS DA JUVENTUDE								
Locais								
Mês	Espaço Estácio	Espaço CDD	Espaço Jacarezinho	Espaço Campo Grande	Espaço Vargem Pequena	Espaço Vigário Geral	Espaço Madureira	Subtotal
1	150	150	150	150	150	150	150	1.050
2	150	150	150	150	150	150	150	1.050
3	150	150	150	150	150	150	150	1.050
4	150	150	150	150	150	150	150	1.050
5	150	150	150	150	150	150	150	1.050
6	150	150	150	150	150	150	150	1.050
7	150	150	150	150	150	150	150	1.050
8	150	150	150	150	150	150	150	1.050
9	150	150	150	150	150	150	150	1.050
10	150	150	150	150	150	150	150	1.050
11	150	150	150	150	150	150	150	1.050
12	150	150	150	150	150	150	150	1.050
13	150	150	150	150	150	150	150	1.050
14	150	150	150	150	150	150	150	1.050
15	150	150	150	150	150	150	150	1.050
16	150	150	150	150	150	150	150	1.050
17	150	150	150	150	150	150	150	1.050
18	150	150	150	150	150	150	150	1.050
19	150	150	150	150	150	150	150	1.050
20	150	150	150	150	150	150	150	1.050
21	150	150	150	150	150	150	150	1.050
22	150	150	150	150	150	150	150	1.050

23	150	150	150	150	150	150	150	1.050
24	150	150	150	150	150	150	150	1.050
Total	**3.600**	**3.600**	**3.600**	**3.600**	**3.600**	**3.600**	**3.600**	**25.200**

Tabela: Número de alunos contemplados em 24 meses

Os sete Espaços da Juventude atenderão mensalmente até 1.050 (mil e cinquenta) jovens por meio da oferta de cursos, oficinas e outras atividades formativas. O acompanhamento das metas será realizado mensalmente com base nos registros de frequência dos participantes, utilizando listas de presença assinadas pelos jovens durante sua participação nas atividades, bem como outros instrumentos de monitoramento e controle. Todos os documentos comprobatórios serão devidamente organizados e arquivados, permanecendo disponíveis para consultas, auditorias, fiscalização e prestação de contas sempre que necessário.

5.4 Atividades ofertadas nos Espaços da Juventude

As ações desenvolvidas nos Espaços da Juventude serão organizadas em diferentes modalidades de atividades formativas, educativas e de integração, estruturadas para atender às necessidades, interesses e potencialidades dos jovens participantes. Essas atividades serão executadas em conformidade com o planejamento pedagógico do programa e poderão ser adaptadas às características de cada território, às demandas identificadas e às orientações da Secretaria, assegurando flexibilidade, qualidade e aderência aos objetivos da parceria. As modalidades compreendem, entre outras:

Cursos

Oferta de cursos regulares com conteúdos voltados à formação cidadã, tecnológica, criativa, profissionalizante e ao desenvolvimento pessoal, em conformidade com o planejamento pedagógico e as demandas identificadas no território.

Oficinas Temáticas

Realização de oficinas direcionadas a temas específicos, promovendo a formação cidadã, a inclusão digital, a inovação, a cultura, a empregabilidade, o empreendedorismo, a comunicação, a sustentabilidade, entre outros assuntos relevantes para a juventude. Os temas apresentados possuem caráter sugestivo e poderão ser ampliados, adaptados ou substituídos conforme as necessidades do território, as demandas identificadas e as orientações da Secretaria, visando assegurar a aderência aos objetivos do programa.

Oficinas Livres

Desenvolvimento de oficinas de curta duração, com caráter introdutório, ofertadas nas modalidades presencial e/ou online, abordando conteúdos diversificados de acordo com as necessidades e interesses do público atendido. As temáticas poderão ser ajustadas ou redefinidas, sempre que necessário, em consonância com as demandas e orientações da Secretaria.

Oficinas Itinerantes

Execução de oficinas em escolas, instituições públicas e privadas, organizações da sociedade civil e demais equipamentos que desenvolvam ações voltadas à juventude, localizados na área de abrangência da unidade, com o objetivo de ampliar o alcance das atividades do programa. Os conteúdos e formatos das oficinas poderão ser adaptados conforme as características dos territórios e as demandas apresentadas pela Secretaria.

Passeios Pedagógicos e Atividades Externas

Realização de visitas técnicas, passeios pedagógicos e outras atividades externas de caráter formativo, destinadas a ampliar o repertório cultural, social, educacional e tecnológico dos jovens participantes. Os roteiros, locais e atividades previstos são referenciais e poderão ser alterados, ampliados ou substituídos conforme a disponibilidade, as parcerias estabelecidas e as orientações da Secretaria, garantindo a pertinência pedagógica das ações.

Eventos

Realização de eventos educativos, tecnológicos, culturais e institucionais destinados a complementar as atividades formativas, promover a integração entre os participantes, fortalecer o protagonismo juvenil e ampliar a interação com a comunidade, instituições parceiras e demais atores do ecossistema de inovação. Os formatos, temáticas e metodologias dos eventos poderão ser adequados às demandas dos territórios, ao planejamento pedagógico, às parcerias estabelecidas e às orientações da Secretaria, assegurando sua contribuição para os objetivos do programa.

5.4.1 Cursos

Os cursos apresentados representam parte das formações que poderão ser oferecidas, não limitando as possibilidades de novas propostas ao longo da execução do projeto. Os Espaços da Juventude também funcionam como ambientes de apoio ao desenvolvimento pessoal e profissional dos jovens, disponibilizando infraestrutura para atividades como elaboração de

currículos, capacitações voltadas ao uso de tecnologias aplicadas ao cotidiano, produção de conteúdo digital, criação musical por meio de dispositivos móveis e outras iniciativas alinhadas às demandas identificadas durante a vigência do projeto. Antes de sua implementação, cada curso passa por análise e validação da Coordenadoria de Projetos da JUV Rio, que atua em conjunto com a instituição cogestora na orientação e capacitação dos tutores responsáveis pela condução das atividades formativas.

5.4.1.1 Curso Indústria Avançada: Conectando Conceitos na Prática (20h)

Aspecto	Descrição
Objetivo	Desenvolver nos jovens conhecimentos sobre Indústria Avançada e competências empreendedoras, estimulando a criatividade, a inovação e a capacidade de criar soluções tecnológicas para desafios reais da indústria e da sociedade.
Justificativa	As transformações tecnológicas e digitais têm redefinido o mercado de trabalho, tornando essenciais competências como pensamento crítico, inovação, resolução de problemas e visão empreendedora.
Conteúdos Principais (16h)	Fundamentos da Indústria Avançada e do Empreendedorismo 4.0; Automação e sistemas inteligentes; Arduino; SCADABr; Inovação e criatividade; Empreendedorismo e identificação de oportunidades; Modelagem de negócios (Canvas); Proposta de valor e validação de ideias; Comunicação e apresentação.
Apresentação (2h)	Apresentação de uma solução tecnológica desenvolvida pelos participantes, destacando o problema identificado, a inovação proposta, os impactos esperados e sua viabilidade.

Projeto Final – Startup (2h)	Desenvolvimento de um projeto de negócio inovador baseado em tecnologias da Indústria Avançada, utilizando ferramentas de modelagem de negócios para estruturar uma solução com potencial de impacto social, econômico ou ambiental.

5.4.1.2 Curso Programação Móvel para Internet of Things (20h)

Aspecto	**Descrição**
Objetivo	Capacitar os participantes a desenvolver aplicações móveis integradas a dispositivos conectados no contexto da Internet das Coisas.
Justificativa	A conectividade entre dispositivos está transformando diferentes setores da economia e criando novas oportunidades para inovação e empreendedorismo tecnológico.
Conteúdos Principais (16h)	IoT; Sensores; Aplicativos Mobile; Conectividade; Automação; Soluções Tecnológicas.
Apresentação (2h)	Apresentação de uma solução conectada para um problema do cotidiano.
Projeto Final – Startup (2h)	Criação de uma startup baseada em Internet das Coisas e dispositivos inteligentes.

5.4.1.3 Curso Operador de Drone (20h)

Aspecto	Descrição
Objetivo	Capacitar os participantes a operar drones como ferramenta de captação audiovisual.

Justificativa	O uso de drones vem ampliando as oportunidades profissionais nas áreas de audiovisual, monitoramento e tecnologia aplicada.
Conteúdos Principais (16h)	Pilotagem; Segurança Operacional; Legislação; Captação de Imagens; Audiovisual; Mercado de Trabalho.
Apresentação (2h)	Apresentação de uma proposta de serviço utilizando drones.
Projeto Final – Startup (2h)	Criação de uma startup voltada para produção audiovisual, monitoramento ou inspeções técnicas.

5.4.1.4 Curso Robótica (20h)

Aspecto	Descrição
Objetivo	Capacitar os participantes a compreender e desenvolver projetos de células robotizadas colaborativas.
Justificativa	A robótica integra conhecimentos de automação, programação e inovação, preparando os jovens para as profissões do futuro.
Conteúdos Principais (16h)	Robótica; Sensores; Atuadores; Programação; Automação; Integração de Sistemas.
Apresentação (2h)	Apresentação de uma solução robotizada para um desafio real.
Projeto Final – Startup (2h)	Criação de uma startup voltada para automação, robótica educacional ou soluções tecnológicas.

5.4.1.5 Curso Jogos Digitais – Design de Games (20h)

Aspecto	Descrição
Objetivo	Estimular a criatividade e o pensamento lógico por meio da criação de jogos digitais.
Justificativa	O mercado de games é uma das áreas mais promissoras da economia criativa e tecnológica, gerando oportunidades de inovação e empreendedorismo.
Conteúdos Principais (16h)	Game Design; Narrativas; Mecânicas; Prototipagem; Testes; Mercado de Games.
Apresentação (2h)	Apresentação de uma proposta de jogo digital inovador.
Projeto Final – Startup (2h)	Criação de uma startup voltada para games, gamificação ou soluções educacionais digitais.

5.4.1.6 Curso Manufatura Aditiva Aplicada – Impressão 3D (20h)

Aspecto	Descrição
Objetivo	Capacitar os participantes a compreender o processo de manufatura aditiva e suas aplicações.
Justificativa	A impressão 3D vem revolucionando a criação de produtos e protótipos, tornando-se uma ferramenta importante para inovação e empreendedorismo.
Conteúdos Principais (16h)	Impressão 3D; Modelagem Digital; Prototipagem; Operação de Equipamentos; Fabricação Digital; Desenvolvimento de Produtos.
Apresentação (2h)	Apresentação de um produto desenvolvido pelos participantes.
Projeto Final – Startup (2h)	Criação de uma startup voltada para fabricação digital, prototipagem ou personalização de produtos.

5.4.1.7 Curso Desvendando a Indústria do Som – DJ (20h)

Aspecto	Descrição
Objetivo	Apresentar os fundamentos da mixagem de áudio e das tecnologias aplicadas ao universo do DJ.
Justificativa	O setor da economia criativa oferece oportunidades crescentes para profissionais da música, eventos e produção cultural.
Conteúdos Principais (16h)	Cultura DJ; Equipamentos de Áudio; Mixagem; Mashup; Produção Musical; Mercado Cultural.
Apresentação (2h)	Apresentação de uma proposta de negócio relacionada ao mercado musical.
Projeto Final – Startup (2h)	Criação de uma startup voltada para entretenimento, eventos ou produção musical.

5.4.1.8 Curso Informática para Negócios (20h)

Aspecto	Descrição
Objetivo	Capacitar os participantes a utilizar ferramentas digitais aplicadas às áreas administrativa e comercial.
Justificativa	O domínio de ferramentas digitais tornou-se indispensável para atuação em organizações e desenvolvimento de novos negócios.

Conteúdos Principais (16h)	Ferramentas de Escritório; Planilhas; Comunicação Empresarial; Gestão da Informação; Ferramentas Colaborativas; Negócios Digitais.
Apresentação (2h)	Apresentação de uma solução para otimização de processos organizacionais.
Projeto Final – Startup (2h)	Criação de uma startup voltada para soluções empresariais e serviços digitais.

5.4.1.9 Curso Mídias Sociais (20h)

Aspecto	Descrição
Objetivo	Capacitar os participantes a utilizar estrategicamente as mídias sociais para fortalecimento da presença digital e posicionamento profissional.
Justificativa	As redes sociais são ferramentas essenciais para comunicação, marketing e geração de oportunidades profissionais e empreendedoras.
Conteúdos Principais (16h)	Marketing Digital; Produção de Conteúdo; Branding; Planejamento de Redes Sociais; Ferramentas Digitais; Métricas e Engajamento.
Apresentação (2h)	Apresentação de uma estratégia digital para solução de um desafio identificado.
Projeto Final – Startup (2h)	Criação de uma startup voltada para comunicação digital, marketing ou produção de conteúdo.

5.4.1.10 Curso Inteligência Artificial (20h)

Aspecto	Descrição

Objetivo	Capacitar os participantes a compreender os fundamentos da Inteligência Artificial e suas aplicações práticas.
Justificativa	A Inteligência Artificial está transformando diversos setores da economia e criando novas oportunidades de inovação e empreendedorismo.
Conteúdos Principais (16h)	Fundamentos da IA; Machine Learning; IA Generativa; Engenharia de Prompt; Automação; Aplicações Profissionais.
Apresentação (2h)	Apresentação de uma solução baseada em Inteligência Artificial.
Projeto Final – Startup (2h)	Criação de uma startup baseada em IA para solução de problemas reais.

5.4.1.11 Curso Soft Skills para a Indústria 4.0 (20h)

Aspecto	**Descrição**
Objetivo	Desenvolver habilidades socioemocionais essenciais para atuação em ambientes de trabalho colaborativos, inovadores e tecnológicos.
Justificativa	As competências comportamentais são cada vez mais valorizadas pelas organizações e complementam a formação técnica dos jovens para os desafios da Indústria 4.0.
Conteúdos Principais (16h)	Comunicação; Trabalho em Equipe; Liderança; Inteligência Emocional; Resolução de Problemas; Protagonismo Juvenil.
Apresentação (2h)	Apresentação de uma solução colaborativa para um desafio organizacional.

Projeto Final – Startup (2h)	Criação de uma startup com foco em impacto social, inovação ou desenvolvimento humano.

5.4.2 Oficinas

As oficinas serão estruturadas a partir de metodologias participativas, desafios práticos, estudos de caso, dinâmicas colaborativas e atividades mão na massa, favorecendo a troca de experiências e a construção coletiva do conhecimento.

5.4.2.1 Oficinas temáticas

As Oficinas Temáticas serão desenvolvidas a fim de promover experiências de aprendizagem dinâmicas, interativas e alinhadas aos interesses da juventude. As ações terão como objetivo ampliar conhecimentos, estimular o protagonismo juvenil e fortalecer competências essenciais para a vida pessoal, acadêmica e profissional.

Os temas serão organizados de acordo com as demandas identificadas nos territórios e alinhados aos eixos estratégicos do projeto:

Eixo Temático	Temas Abordados
Formação Cidadã	Direitos da Juventude, Participação Social, Cidadania Digital, Diversidade, Inclusão e Direitos Humanos.
Inclusão Digital	Ferramentas Digitais, Segurança na Internet, Alfabetização Digital, Computação em Nuvem e Tecnologias Emergentes.
Inovação e Tecnologia	Inteligência Artificial, Cultura Maker, Internet das Coisas, Robótica, Impressão 3D e Transformação Digital.
Empregabilidade	Elaboração de Currículo, LinkedIn, Entrevista de Emprego, Marketing Pessoal e Planejamento de Carreira.
Empreendedorismo	Modelagem de Negócios, Educação Financeira, Startup e Geração de Renda.

Comunicação	Oratória, Produção de Conteúdo, Storytelling, Comunicação Digital e Mídias Sociais.
Sustentabilidade	Consumo Consciente, Economia Circular, Inovação Sustentável e Responsabilidade Socioambiental.
Cultura e Criatividade	Produção Cultural, Música, Audiovisual, Games, Arte Digital e Expressões Criativas.

5.4.2.2 Oficinas livres

As Oficinas Livres são atividades de curta duração, com caráter introdutório e experimental, ofertadas de forma presencial ou online. Seu objetivo é ampliar o repertório dos participantes, estimular novos interesses e proporcionar experiências práticas em temas contemporâneos relacionados à tecnologia, inovação, empregabilidade, cidadania, comunicação e empreendedorismo.

Oficina Livre	Aprendizagens Desenvolvidas
Educação Financeira	Organização financeira, planejamento de gastos, consumo consciente e construção de metas financeiras.
Empreendedorismo	Identificação de oportunidades, criatividade, inovação e introdução ao universo das startups.
Currículo e Mercado de Trabalho	Construção de currículo, preparação para entrevistas e estratégias de inserção profissional.
Oratória e Comunicação	Técnicas de comunicação, apresentação de ideias e desenvolvimento da autoconfiança.
Fotografia com Smartphone	Conceitos básicos de fotografia, enquadramento, iluminação e produção de conteúdo visual.
Produção de Conteúdo Digital	Planejamento e criação de conteúdos para redes sociais e plataformas digitais.

Design Thinking	Metodologias para resolução criativa de problemas e desenvolvimento de soluções inovadoras.
Canva e Design Digital	Criação de peças gráficas para comunicação, apresentações e redes sociais.
Segurança Digital	Boas práticas de navegação, proteção de dados e uso seguro da internet.
Cidadania Digital	Uso ético e responsável das tecnologias e participação ativa no ambiente digital.
Produtividade com Ferramentas Digitais	Utilização de aplicativos e plataformas para organização pessoal, estudos e trabalho.
Sustentabilidade e Inovação	Desenvolvimento de soluções criativas para desafios ambientais e sociais.

5.4.2.3 Oficinas itinerantes

As Oficinas Itinerantes serão realizadas em instituições parceiras localizadas no território de abrangência da unidade, com o objetivo de apresentar aos jovens conceitos introdutórios relacionados às áreas de formação oferecidas pelos Espaços da Juventude. As atividades terão caráter prático, demonstrativo e interativo, funcionando como estratégia de mobilização, sensibilização e aproximação dos participantes às oportunidades formativas do programa.

Oficina Itinerante	**Aprendizagens Desenvolvidas**
Indústria Avançada: Tecnologia e Inovação na Prática	Introdução aos conceitos da Indústria 4.0, automação, conectividade e transformação digital.
Internet das Coisas: Objetos Inteligentes e Conectados	Demonstração de aplicações de IoT e funcionamento de dispositivos conectados ao cotidiano.
Operador de Drone	Introdução à operação de drones, aplicações profissionais e demonstrações práticas de voo.

Robótica	Apresentação dos princípios da robótica, automação e interação entre sensores e dispositivos.
Design de Games	Introdução ao desenvolvimento de jogos digitais, lógica e criação de experiências interativas.
Impressão 3D	Demonstração do processo de modelagem, prototipagem e fabricação digital.
Indústria do Som	Introdução aos equipamentos de áudio, mixagem musical e produção de conteúdo sonoro.
Ferramentas Digitais para Negócios	Apresentação de recursos tecnológicos utilizados em ambientes administrativos e empresariais.
Comunicação e Mídias Sociais	Produção de conteúdo digital, redes sociais e construção da presença online.
Inteligência Artificial	Aplicações práticas da IA em estudos, trabalho, produtividade e inovação.
Soft Skills	Desenvolvimento de comunicação, colaboração, liderança e resolução de problemas.

5.4.3 Passeios pedagógicos e atividades externas

Os Passeios Pedagógicos e Atividades Externas constituem experiências formativas que ampliam o repertório cultural, social, educacional e tecnológico dos jovens participantes. As atividades serão planejadas de forma articulada aos conteúdos desenvolvidos nos cursos, oficinas e demais ações do programa, proporcionando vivências práticas e contato direto com ambientes de aprendizagem, inovação, cultura, trabalho e cidadania.

As visitas poderão ocorrer em instituições públicas e privadas, centros culturais, museus, universidades, empresas, eventos, feiras e espaços de inovação, contribuindo para a construção de novos conhecimentos, o fortalecimento do protagonismo juvenil e a ampliação das perspectivas acadêmicas e profissionais dos participantes.

Atividade Externa	Aprendizagens Desenvolvidas
Visitas a Centros de Inovação e Tecnologia	Conhecimento sobre inovação, empreendedorismo, transformação digital e profissões do futuro.
Participação em Feiras Tecnológicas	Contato com novas tecnologias, tendências de mercado e soluções inovadoras.
Visitas a Universidades e Instituições de Ensino	Conhecimento sobre oportunidades acadêmicas, pesquisa, extensão e formação profissional.
Visitas a Empresas e Ambientes Corporativos	Compreensão da dinâmica do mercado de trabalho, profissões e carreiras.
Museus de Ciência e Tecnologia	Aprendizagem interativa sobre ciência, inovação e desenvolvimento tecnológico.
Museus, Centros Culturais e Espaços Históricos	Ampliação do repertório cultural, artístico e histórico dos participantes.
Eventos de Empreendedorismo e Startups	Contato com modelos de negócios inovadores, networking e cultura empreendedora.
Festivais e Mostras Culturais	Valorização da diversidade cultural e das expressões artísticas.
Espaços de Sustentabilidade e Meio Ambiente	Reflexão sobre desenvolvimento sustentável, responsabilidade socioambiental e inovação verde.
Visitas Técnicas Relacionadas aos Cursos	Aproximação entre os conteúdos trabalhados nas formações e sua aplicação prática em ambientes reais.

5.4.4 Eventos

Como estratégia complementar às atividades formativas, o projeto promoverá a realização de eventos temáticos, educativos, culturais e institucionais que ampliarão as oportunidades de aprendizagem, integração e protagonismo juvenil. Essas ações têm como objetivo enriquecer os percursos formativos por meio de experiências práticas, da aproximação com o ecossistema de inovação, do fortalecimento dos vínculos comunitários e da valorização das produções desenvolvidas pelos participantes. Além de potencializar o desenvolvimento de competências técnicas e socioemocionais, os eventos contribuirão para a disseminação do conhecimento, o estímulo ao empreendedorismo, a construção de redes de relacionamento e a aproximação entre a juventude, a comunidade, instituições parceiras e o mercado de trabalho.

Mostras Tecnológicas, Feiras de Inovação e Exposição de Projetos	Eventos destinados à apresentação dos projetos, protótipos, soluções tecnológicas, produtos digitais e startups desenvolvidos pelos jovens ao longo dos cursos, oficinas e demais atividades formativas. Essas ações buscam estimular a criatividade, a inovação, o empreendedorismo e o protagonismo juvenil, promovendo a troca de experiências entre participantes, comunidade e parceiros institucionais.
Aulões, Workshops e Oficinas Especiais	Atividades ampliadas voltadas ao aprofundamento de conteúdos estratégicos relacionados à indústria avançada, cultura digital, inovação, empreendedorismo, criatividade e tecnologias emergentes. Os encontros poderão abordar temas como Inteligência Artificial, Robótica, Fabricação Digital, Design, Soft Skills e preparação para o futuro do trabalho, proporcionando aos participantes experiências práticas, contato com tendências de mercado e

	desenvolvimento de competências alinhadas às demandas da sociedade contemporânea.
Rodas de Conversa, Painéis Temáticos e Encontros Inspiradores	Ações desenvolvidas com a participação de profissionais, empreendedores, especialistas, educadores, representantes de instituições parceiras e lideranças comunitárias. Os encontros buscarão promover reflexões, compartilhamento de experiências e debates sobre temas relevantes para a juventude, contribuindo para a construção de projetos de vida, perspectivas de carreira, inclusão social e participação cidadã.
Eventos Culturais, Artísticos e de Integração Comunitária	Atividades voltadas à valorização das expressões culturais, da diversidade, da criatividade e da convivência comunitária. Essas ações poderão incluir apresentações culturais, exposições, mostras artísticas, atividades colaborativas e experiências de integração entre os participantes, fortalecendo vínculos sociais e o sentimento de pertencimento ao território.
Visitas Técnicas e Experiências Formativas Externas	Atividades educativas realizadas em ambientes externos, possibilitando aos jovens o contato com empresas, instituições de ensino, centros de inovação, espaços culturais, feiras, eventos tecnológicos e demais ambientes relacionados aos conteúdos desenvolvidos durante as formações. Essas experiências contribuirão para a ampliação do repertório cultural, educacional, profissional e tecnológico dos participantes.

Cerimônias de Certificação e Eventos de Encerramento de Ciclo	Atividades institucionais destinadas ao reconhecimento das trajetórias formativas desenvolvidas pelos participantes ao longo do programa. Esses momentos terão como objetivo valorizar as conquistas alcançadas, fortalecer o sentimento de pertencimento, incentivar a continuidade dos estudos e celebrar os resultados obtidos durante os percursos de aprendizagem.

6. ATIVIDADES

A execução do Programa será estruturada em dois níveis complementares de gestão, com atribuições claramente definidas para assegurar eficiência operacional, qualidade na prestação dos serviços e adequado acompanhamento da execução contratual pela Secretaria Especial da Juventude Carioca (JUV-Rio).

A execução do Programa será estruturada em quatro níveis complementares de gestão, com atribuições claramente definidas para assegurar eficiência operacional, qualidade na prestação dos serviços e adequado acompanhamento da execução contratual pela Secretaria Especial da Juventude Carioca (JUV-Rio).

O primeiro nível corresponde à Diretoria do IGDS, responsável pela representação institucional da parceria perante a JUV-Rio e pela conformidade estratégica e legal da execução do Termo de Colaboração.

O segundo nível é composto pelos Responsáveis Técnico e Administrativo do projeto — Alexander e Daniele —, que atuam como interlocutores diretos com a JUV-Rio e respondem, respectivamente, pela articulação pedagógica e metodológica e pela gestão administrativa e financeira da parceria, de caráter institucional, estratégico e transversal a todas as unidades do programa.

O terceiro nível se desdobra em dois braços complementares: de um lado, a equipe de apoio central, que atende simultaneamente às sete unidades — Coordenador de Comunicação, Videomaker, Produtor Cultural, Motoristas e Auxiliares Administrativos —, responsável pelo planejamento, supervisão, monitoramento, suporte técnico, administrativo, pedagógico e

operacional de todas as unidades do programa; de outro, o Coordenador Pedagógico de cada Espaço da Juventude, responsável pela gestão cotidiana de sua respectiva unidade, pela execução da programação pedagógica, pelo atendimento aos jovens e pela operacionalização das ações no território.

O quarto nível reúne a equipe operacional de cada unidade, subordinada diretamente ao Coordenador Pedagógico local e replicada de forma idêntica nos sete Espaços da Juventude — Assessor Pedagógico, Tutores, Analista Administrativo, Assistente Administrativo, Recepcionista, Auxiliar de Serviços Gerais e Agentes da Juventude —, responsável pela execução direta das atividades formativas e pelo atendimento cotidiano aos jovens participantes.

Essa estrutura de governança promove a integração entre a gestão central e a execução local, assegurando padronização dos processos, acompanhamento contínuo dos resultados, agilidade na resolução de demandas e comunicação permanente com a JUV-Rio.

6.1. Atividades da OSC

Compete à Organização da Sociedade Civil a gestão institucional e estratégica do Programa, atuando de forma integrada para garantir a qualidade, a eficiência e a conformidade da execução contratual em todas as unidades.

Entre suas principais atribuições destacam-se:

- Planejar, coordenar, supervisionar e monitorar a execução das atividades desenvolvidas em todas as unidades;
- Prestar suporte técnico, administrativo, operacional, metodológico e pedagógico às equipes dos Espaços da Juventude;
- Promover capacitações periódicas, reuniões de alinhamento e acompanhamento contínuo dos profissionais envolvidos;
- Desenvolver, padronizar e aprimorar processos, metodologias, fluxos de trabalho e instrumentos de gestão;
- Realizar o monitoramento de indicadores, metas e resultados, elaborando relatórios técnicos e gerenciais;
- Garantir a correta utilização dos sistemas de gestão, monitoramento e armazenamento das informações do programa;
- Zelar pela conservação, organização, manutenção preventiva e adequada utilização dos equipamentos, mobiliários, recursos tecnológicos e demais bens públicos disponibilizados para a execução das atividades;

- Acompanhar as necessidades de manutenção, reposição ou adequação dos equipamentos, reportando tempestivamente à JUV-Rio todas as ocorrências que possam impactar o funcionamento das unidades;
- Oferecer suporte permanente aos profissionais que atuam nos Espaços da Juventude, promovendo condições adequadas para o desenvolvimento das atividades e auxiliando na resolução de demandas administrativas, operacionais e técnicas;
- Manter interlocução permanente com a JUV-Rio, comunicando ocorrências relevantes, indicadores de desempenho, resultados alcançados, demandas operacionais e demais informações estratégicas para subsidiar a tomada de decisão;
- Garantir o cumprimento das diretrizes institucionais, das normas legais, da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), das políticas de integridade e dos padrões de qualidade estabelecidos para o Programa.

A atuação da OSC transcende a gestão administrativa do contrato, constituindo-se como elemento central para a integração das equipes, o fortalecimento da metodologia, a preservação do patrimônio público, a qualificação contínua dos profissionais e a garantia da excelência dos serviços ofertados aos jovens.

6.1.1 Atividades do Coordenador de Comunicação:

- Auxílio no desenvolvimento de ações de comunicação interna e externa do programa;
- Elaboração de conteúdo para redes sociais, site e demais mídias institucionais;
- Criação de informativos internos destinados à equipe das sete unidades;
- Prestação de apoio na assessoria de imprensa do programa.

6.1.2 Atividades do Videomaker:

- Elaboração do plano audiovisual do projeto, incluindo roteiros, linguagens e formatos das produções audiovisuais de vídeos institucionais para uso nas redes sociais e em eventos;
- Elaboração e manutenção de acervo de vídeos das etapas do projeto;
- Planejamento e execução de pré-produção, produção e pós-produção de todos os materiais audiovisuais;
- Elaboração de relatório contendo planejamento, briefings, roteiros e autorizações dos produtos audiovisuais criados no âmbito do programa;
- Desenvolvimento de catálogo de repositório para depoimentos de alunos, professores, colaboradores e autoridades que apoiam a execução do projeto;
- Organização de documentos para a elaboração do relatório técnico final, contendo avaliação dos planos e produtos audiovisuais produzidos;

- Organização e disponibilização, por meio de anexos ou links, dos materiais necessários à prestação de contas e ao controle de atividades no âmbito da produção audiovisual.

6.1.3 Atividades do Produtor Cultural:

- Elaboração e colaboração no planejamento e divulgação dos eventos culturais e artísticos do projeto;
- Elaboração do calendário mensal de eventos de integração entre as sete unidades;
- Planejamento de passeios pedagógicos e atividades externas com finalidade formativa e cultural;
- Articulação com instituições e parceiros culturais do território para viabilização de atividades sem ônus ao projeto;
- Apoio à produção e à execução dos eventos nos sete Espaços da Juventude.

6.1.4 Atividades dos Motoristas:

- Transporte de pessoas, cargas, documentos e produtos com segurança, no âmbito das atividades do programa;
- Apoio logístico ao transporte de equipes e materiais entre as unidades e os locais de oficinas itinerantes, eventos e passeios pedagógicos.

6.1.5 Atividades dos Auxiliares Administrativos:

- Atendimento ao público para coleta dos dados necessários ao lançamento no sistema, com o objetivo de efetuar novo cadastro ou revalidação cadastral dos jovens participantes;
- Responsabilidade pela guarda de materiais, máquinas, equipamentos, instrumentos e ferramentas sob sua responsabilidade;
- Manutenção de atualização sobre as normas municipais e sobre a estrutura organizacional da Secretaria;
- Manutenção de conduta profissional compatível com os princípios reguladores da Administração Pública — legalidade, impessoalidade, moralidade, publicidade, razoabilidade e eficiência —, preservando o sigilo das informações.

6.2. Tecnologias e Sistemas

A execução do Programa Espaços da Juventude é apoiada por um conjunto integrado de ferramentas tecnológicas, que garantem a gestão eficiente das informações, a transparência da

prestação de contas e o acompanhamento contínuo das atividades pedagógicas e administrativas nas sete unidades.

6.2.1 Monday

Plataforma de gestão de projetos utilizada para o planejamento, o acompanhamento e o controle das atividades do programa em todas as unidades. Por meio dela, a Coordenação Geral e os Coordenadores Pedagógicos registram o cronograma mensal de cursos e oficinas, acompanham o cumprimento de metas físicas por unidade, sinalizam pendências e centralizam evidências de execução, incluindo registro fotográfico das atividades realizadas, oficinas itinerantes, eventos e passeios pedagógicos. A ferramenta permite à JUV-RIO, sempre que solicitado, visualização remota do andamento das ações.

6.2.2 Google Drive

Ambiente de armazenamento em nuvem utilizado para a guarda, organização e compartilhamento de documentos institucionais e da execução da parceria, incluindo listas de presença digitalizadas, relatórios mensais, materiais pedagógicos, registros fotográficos e demais comprovantes de execução. O acesso é segmentado por perfil (Coordenação Geral, Coordenadores Pedagógicos, equipe administrativa), garantindo controle de permissões e rastreabilidade das alterações.

6.2.3 Monitoramento e Avaliação

O monitoramento é realizado de forma contínua pela Coordenadoria de Informações e Monitoramento da Juventude, com apoio da plataforma Monday para consolidação de dados por unidade e por tipo de atividade (cursos, oficinas temáticas, oficinas livres, oficinas itinerantes, passeios pedagógicos e eventos). Os indicadores de frequência, certificação e cumprimento de metas são cruzados mensalmente com os registros do sistema próprio, subsidiando os relatórios técnicos e gerenciais e permitindo a identificação tempestiva de desvios e a adoção de medidas corretivas.

6.2.4 Armazenamento de Dados

Os dados são armazenados de forma redundante entre o sistema próprio do IGDS e o Google Drive, assegurando backup e continuidade em caso de eventual indisponibilidade de qualquer

uma das plataformas. Todos os documentos comprobatórios (listas de presença, folhas de ponto, certificados, registros fotográficos) permanecem disponíveis para consulta, auditoria, fiscalização e prestação de contas durante e após a vigência da parceria, em observância à Lei Federal nº 13.019/2014.

6.2.5 Gestão Documental

A gestão documental é realizada de forma digital, com organização hierárquica por unidade, tipo de documento e período de referência, tanto no Google Drive quanto no sistema próprio. Essa estrutura permite localização ágil de documentos para fins de prestação de contas, resposta a diligências da JUV-RIO e composição de relatórios, para os documentos físicos dispomos de um espaço para arquivo em nossa sede.

6.2.6 Controle de Compras

O controle de compras e aquisições (materiais pedagógicos, materiais de escritório, insumos de limpeza, manutenção de equipamentos, entre outros) é registrado no Monday e/ou no sistema próprio, com histórico de cotações, notas fiscais e aprovações, viabilizando a comprovação dos desembolsos realizados sob a lógica de adiantamento prevista no item 9.6, em conformidade com o Decreto Municipal nº 12.807/2025 e a Lei Federal nº 14.133/21 (Art. 95, § 2º).

6.2.7 Acompanhamento das Equipes

O acompanhamento das equipes alocadas nas sete unidades é realizado por meio do Google Drive, Monday e sistema próprio de acompanhamento de frequência (folha de ponto), com painéis de controle de escala e desempenho, além de reuniões mensais de alinhamento com responsáveis no IGDS.

6.2.8 Acompanhamento dos Participantes

O acompanhamento dos jovens participantes do projeto é realizado por meio do sistema próprio, que centraliza cadastro, frequência, avaliação de projetos finais e emissão de certificados, permitindo o cruzamento com os dados socioeconômicos coletados na pesquisa de impacto (perfil de escolaridade, raça/etnia, gênero e faixa etária).

6.2.9 Digitalização dos Processos

Todos os fluxos de cadastro, controle de frequência, emissão de certificados, prestação de contas e comunicação com a JUV-RIO são conduzidos de forma digital, reduzindo o uso de papel e agilizando auditorias e fiscalizações. As fichas de inscrição físicas (item 9.3) são complementadas por lançamento digital no sistema próprio, garantindo dupla via de comprovação.

6.2.10 Gestão Tecnológica dos Projetos

A gestão tecnológica integrada — combinando Monday, Google Drive e sistema próprio — permite à Coordenação Geral do IGDS supervisionar simultaneamente as sete unidades, padronizar processos, antecipar necessidades de manutenção de equipamentos (vinculando-se ao item 9.6) e assegurar comunicação ágil e transparente com a JUV-RIO ao longo de toda a vigência da parceria.

6.3. Atividades dos alocados em cada uma das unidades

Cada um dos sete Espaços da Juventude possui equipe própria, responsável pela execução direta da grade pedagógica, pelo atendimento aos jovens e pela gestão administrativa cotidiana da unidade, sob a coordenação do Coordenador Pedagógico local.



6.3.1 Atividades dos Coordenadores Pedagógicos (por unidade):

- Responsabilidade pelo andamento total dos trabalhos da unidade, pelo desempenho das metas e pela qualidade das ações executadas;
- Elaboração mensal da grade programática da unidade e encaminhamento à JUV-RIO para validação;
- Elaboração dos relatórios mensais quantitativos e qualitativos da unidade, com promoção de correções de rumo quando necessário;
- Supervisão diária das atividades formativas e do desempenho dos tutores e demais profissionais da unidade;
- Controle de frequência de participantes e profissionais;
- Articulação com escolas, OSCs e equipamentos comunitários do território para realização de oficinas itinerantes;
- Gestão do estoque de materiais pedagógicos e de consumo da unidade.

6.3.2 Atividades do Assessor Pedagógico (por unidade):

- Assessoria ao Coordenador Pedagógico, com foco no suporte de recursos humanos e nas rotinas administrativas da unidade para o bom andamento das ações;
- Apoio ao controle de escala e às demandas de pessoal da unidade;
- Substituição do Coordenador Pedagógico em suas ausências, assumindo a gestão operacional da unidade;
- Apoio à elaboração de documentos e registros administrativos da unidade.

6.3.3 Atividades dos Tutores (por unidade):

- Monitoria e acompanhamento dos jovens atendidos, criando boas experiências com as linguagens propostas no plano programático do projeto;
- Condução das aulas dos cursos e oficinas conforme a grade programática aprovada pela JUV-RIO;
- Avaliação dos projetos finais dos participantes como condição para emissão do certificado de conclusão;
- Preenchimento das listas de presença por atividade;
- Identificação de dificuldades de aprendizagem e encaminhamento ao Coordenador Pedagógico;
- Participação nas reuniões de equipe e nas capacitações continuadas promovidas pelo IGDS e pela JUV-RIO.

6.3.4 Atividades do Analista Administrativo (por unidade):

- Responsabilidade pelo controle da folha de ponto dos profissionais da unidade;
- Guarda e controle do estoque de materiais utilizados nas atividades;
- Armazenamento e distribuição dos lanches destinados aos jovens participantes;
- Reporte ao Assessor Pedagógico sobre quaisquer necessidades operacionais que o espaço necessite.

6.3.5 Atividades do Assistente Administrativo (por unidade):

- Preenchimento e auxílio em processos, guias, requisições e demais impressos administrativos;
- Otimização das comunicações internas e externas mediante utilização de telefone, correio eletrônico e demais meios disponíveis;
- Confecção e autuação de ofícios, processos e requisições sempre que necessário;
- Instrução de requerimentos e processos, com realização de estudos e levantamentos de dados, observando prazos, normas e procedimentos legais;
- Organização, classificação, registro, seleção, catalogação, arquivo e desarquivamento de processos, documentos, relatórios, periódicos e demais publicações;
- Operação de computadores e realização de inclusão e alimentação de dados em sistemas de informação e cadastros, utilizando adequadamente os programas disponíveis;
- Contribuição para a automação e a agilização de rotinas de trabalho na área de atuação;
- Operação de máquinas copiadoras, impressoras e demais equipamentos conforme as necessidades do trabalho;
- Colaboração em levantamentos, estudos e pesquisas para a formulação de planos, programas e relatórios;
- Iniciativa e contribuição para o bom funcionamento da unidade, inclusive com proposição à chefia de providências quanto à aquisição, substituição, reposição, manutenção e reparo de materiais e equipamentos;
- Manutenção de atualização sobre as normas municipais e a estrutura organizacional da Secretaria;
- Manutenção de conduta profissional compatível com os princípios da Administração Pública — legalidade, impessoalidade, moralidade, publicidade, razoabilidade e eficiência —, preservando o sigilo das informações;
- Realização de outras atribuições pertinentes ao cargo, conforme orientação da chefia imediata.

6.3.6 Atividades do Auxiliar de Serviços Gerais (por unidade):

- Provimento e manutenção da limpeza, higiene e salubridade do equipamento para o qual está designado;
- Apoio à montagem e à desmontagem de ambientes para aulas, oficinas e eventos;
- Comunicação à Coordenação Pedagógica de eventuais necessidades de manutenção do espaço.

6.3.7 Atividades do Recepcionista (por unidade):

- Recebimento de visitantes e alunos, com identificação, orientação e informação sobre o funcionamento do Espaço da Juventude em linhas gerais;
- Acolhimento e cadastro inicial dos jovens na unidade;
- Apoio à organização das listas de presença das atividades;
- Controle do fluxo de entrada e saída de participantes no Espaço da Juventude.

6.3.8 Atividades dos Agentes da Juventude (por unidade):

- Realização de busca ativa de jovens nos territórios de abrangência do espaço;
- Assistência ao público atendido, fazendo com que haja interação entre os participantes, tutores e equipe administrativa;
- Acolhimento de jovens no momento de chegada ao espaço;
- Auxílio no desenvolvimento dos cursos e das oficinas, servindo como referência de informação do projeto para os jovens participantes;
- Divulgação das ações do espaço na comunidade do território de abrangência;
- Captação de jovens para as atividades do programa;
- Atuação como facilitador junto à rede local de serviços;
- Apoio à mobilização para eventos e ações itinerantes.

7. PRODUTOS E RESULTADOS ESPERADOS

Os produtos correspondem às entregas diretas e mensuráveis decorrentes da execução das atividades descritas no item 6, ao término de cada ciclo de 12 meses de execução do programa de 24 meses.

7.1. Instrumentos de Verificação dos Produtos

A comprovação dos produtos será realizada por meio dos seguintes instrumentos quantitativos, aplicados de forma contínua ao longo de toda a execução do programa:

- Listas de presença diárias, por atividade, preenchidas no início de cada encontro e assinadas pelos participantes;
- Planilha mensal de acompanhamento de metas físicas, alimentada pela Coordenadoria de Informações e Monitoramento da Juventude, com dados consolidados por unidade e por tipo de atividade;
- Controle de frequência dos profissionais digital, por meio de folha de ponto colhida por sistema digital, com horários colhidos na entrada e na saída, com dados geridos e arquivados no setor administrativo da Instituição, com vistas disponíveis da secretaria;
- Registro de certificados emitidos, por curso e por unidade, com dados individualizados dos participantes certificados.
- Registro fotográfico e documental das atividades realizadas, organizado por unidade e por atividade em plataforma de gestão de projetos (Monday), permitindo verificação visual remota pela JUV-RIO;
- Listas de presença e registros das capacitações mensais das equipes, com tema e carga horária, arquivados junto ao IGDS.

7.2. Produtos quantitativos esperados ao final da parceria:

- Mínimo de 25.200 atendimentos de jovens entre 15 e 29 anos nas atividades realizadas pelos sete Espaços da Juventude (1.050 por mês) ao longo de 24 meses;
- Emissão de certificados de conclusão para participantes que atingiram frequência mínima de 75% nos cursos e apresentaram projeto final aprovado pelo tutor de pelo menos 18.900 alunos ao fim de 24 meses;
- Emissão de certificados de participação para todos os jovens presentes em oficinas;
- Realização de eventos ao longo dos 24 meses, incluindo mostras tecnológicas, feiras de inovação, cerimônias de certificação e atividades culturais;
- Realização de oficinas itinerantes ao longo dos 24 meses em escolas e espaços comunitários do território.

8. PRAZOS

O projeto terá vigência de 24 meses, contados a partir da publicação do extrato do Termo de Colaboração no Diário Oficial do Município do Rio de Janeiro. O prazo poderá ser prorrogado por

termos aditivos em períodos iguais e sucessivos, com limite máximo de 120 meses, conforme o Decreto Rio nº 55.417/2024.

8.1. Vigência e Funcionamento – Prazo Geral

Aspecto	Descrição	Prazo / Período
Vigência da parceria	Início a partir da publicação do extrato do Termo de Colaboração no D.O. Rio	24 meses
Prorrogação possível	Por termos aditivos em períodos iguais e sucessivos, conforme Decreto Rio nº 55.417/2024	Até 120 meses (limite)
Funcionamento das unidades	Segunda a sexta-feira, em todos os Espaços da Juventude	8h às 21h (13h/dia)
Duração dos cursos	Cada curso completo, distribuído em turmas de até 30 participantes	20 horas por curso
Duração das oficinas temáticas e livres	Atividades pontuais, podendo ser presenciais, online ou híbridas	Média de 2 horas
Oficinas itinerantes	Realizadas em escolas, OSCs e equipamentos comunitários do território	Ao longo de 24 meses
Eventos	Mostras tecnológicas, feiras, certificações e atividades culturais	Ao longo de 24 meses

8.2. Prazos de entrega de relatórios

Os relatórios são instrumentos centrais de monitoramento e prestação de contas previstos na Cláusula Décima Primeira do Termo de Colaboração. O IGDS compromete-se a cumprir rigorosamente os prazos estabelecidos, garantindo à JUV-RIO as informações necessárias à

avaliação contínua da execução do programa. Os documentos serão digitados em fonte Arial 12, espaçamento 1,5, papel A4, texto justificado, assinados pelo Responsável Técnico e Administrativo do projeto, entregues em versão digital e física.

Relatório	Conteúdo	Prazo de entrega
Relatório Mensal de Execução do Objeto	Dados quantitativos de atendimento por unidade; atividades realizadas; cumprimento de metas físicas; justificativas para desvios identificados	Até o dia 10 do mês subsequente ao período de referência

8.3. Cronograma de desembolso

Os recursos serão liberados mensalmente, conforme o cronograma de desembolso aprovado no Termo de Colaboração. A primeira parcela será liberada em até 30 dias após a celebração do Termo; as demais, mensalmente, condicionadas à aprovação da prestação de contas do período anterior, nos termos da Cláusula Décima, Parágrafo Primeiro.

Parcela	Mês	Valor Mensal (R$)
Mês 1	ago/26	257.709,24
Mês 2	set/26	257.709,24
Mês 3	out/26	257.709,24
Mês 4	nov/26	257.709,24
Mês 5	dez/26	257.709,24
Mês 6	jan/27	974.168,57
Mês 7	fev/27	974.168,57
Mês 8	mar/27	974.168,57

Mês 9	abr/27	974.168,57
Mês 10	mai/27	974.168,57
Mês 11	jun/27	974.168,57
Mês 12	jul/27	974.168,57
Mês 13	ago/27	974.168,57
Mês 14	set/27	974.168,57
Mês 15	out/27	974.168,57
Mês 16	nov/27	974.168,57
Mês 17	dez/27	974.168,57
Mês 18	jan/28	974.168,57
Mês 19	fev/28	974.168,57
Mês 20	mar/28	1.690.627,90
Mês 21	abr/28	1.690.627,90
Mês 22	mai/28	1.690.627,90
Mês 23	jun/28	1.690.627,90
Mês 24	jul/28	1.690.627,90
Total		**23.380.045,73**

8.4. Cronograma Detalhado de Implementação Executiva

A execução do Programa Espaços da Juventude ao longo dos 24 (vinte e quatro) meses de vigência observará o cronograma detalhado a seguir, contemplando as fases de contratação de equipe, implantação do projeto, capacitações mensais, revisão pedagógica periódica e demais atividades previstas neste Plano de Trabalho.

Fase	Período	Execução
Fase 1 — Mobilização e Contratação de Equipe	Mês 1	Realização de processos seletivos para os cargos previstos no item 9.1 (Coordenador Pedagógico, Assessor Pedagógico, Tutores, Analista e Assistente Administrativo, Recepcionista, Auxiliar de Serviços Gerais e Agentes da Juventude, por unidade; e Coordenador de Comunicação, Videomaker, Produtor Cultural, Motoristas e Auxiliares Administrativos, no nível da OSC); formalização da contratação de Alexander (Responsável Técnico) e Daniele (Responsável Administrativa); admissão das equipes nas sete unidades.
Fase 2 — Implantação do Projeto	Meses 1-2	Vistoria e preparação das sete unidades; instalação de mobiliário (item 9.7) e equipamentos tecnológicos (item 9.8); configuração do sistema próprio, do Google Drive e do Monday (item 6.3); elaboração/atualização da identidade visual do projeto e do material gráfico (item 9.3); estruturação da grade programática do primeiro ciclo mensal.
Fase 3 — Capacitações	Contínua, Meses 1 a 24	Capacitação continuada

Mensais das Equipes		realizada mensalmente em todas as unidades, com registro de presença e temas arquivados na plataforma Monday (item 6.3) e disponíveis para verificação da JUV-RIO (item 7.1).
Fase 4 — Início da Execução Pedagógica	A partir do Mês 3	Início dos cursos, oficinas temáticas, oficinas livres e oficinas itinerantes nas sete unidades; realização do primeiro ciclo de eventos (mostras tecnológicas, feiras, certificações) e dos primeiros passeios pedagógicos e atividades externas.
Fase 5 — Revisão Pedagógica	Meses 6, 12, 18 e 24	Avaliação dos resultados do ciclo anterior (frequência, certificação, satisfação dos participantes); ajuste da grade programática e dos conteúdos das oficinas conforme demandas territoriais identificadas (item 5.5.1); revisão de indicadores junto à Coordenadoria de Informações e Monitoramento da Juventude (item 5.3).
Fase 6 — Monitoramento, Relatórios e Prestação de Contas	Contínua, marcos mensais	Entrega mensal do Relatório de Execução do Objeto e supervisão interna (IGDS) e externa (JUV-RIO).
Fase 7 — Encerramento de Ciclo Anual e Renovação	Meses 12 e 24	Consolidação dos resultados de cada ciclo de 12 meses, com elaboração do Relatório

		Final.

9. CUSTOS

Este item apresenta a composição qualitativa dos custos do Programa Espaços da Juventude, discriminando os itens de pessoal, veículos, serviços gráficos, custeio operacional, manutenção, equipamentos, materiais pedagógicos, mobiliário, eventos, uniformes, programa educacional e custos indiretos que compõem o Plano de Trabalho. A planilha geral com os valores unitários, quantitativos e totais correspondentes a cada rubrica descrita a seguir consta no Anexo II deste Plano de Trabalho.

9.1. Pessoal

Cargo	Função	Quantitativo	Carga Horária
Coordenador Pedagógico	Coordenar e acompanhar ações do projeto; garantir o cumprimento das metas dentro do prazo e escopo definido; coordenar a busca ativa e a seleção de bolsistas; visitar núcleos territoriais.	07	40 horas semanais
Assessor Pedagógico	Assistir o coordenador nas atividades pedagógicas; manter registro das atividades do projeto; organizar e arquivar documentos; controlar os materiais e equipamentos.	07	40 horas semanais
Tutor	Responsável pela monitoria e bom manuseio dos jovens atendidos nos Espaços aos jovens criando boas experiências com as linguagens propostas no plano programático do projeto.	14	40 horas semanais
Analista Administrativo	É o profissional que ficará responsável pela folha de ponto dos funcionários, pela guarda de material utilizado nas atividades, etc. É ele quem vai se reportar ao Assessor Pedagógico para	07	40 horas semanais

	quaisquer necessidades que o espaço necessite. Ensino Médio Completo.		
Assistente Administrativo	Contribuir com a realização do trabalho técnico e administrativo da coordenação e equipe técnica; Digitar relatórios, planilhas e materiais didáticos necessários ao serviço; Organizar arquivos e documentos; Operar máquinas copiadoras e sistemas internos de comunicação; Responsável pelos materiais, identificando necessidades de manutenção/reposição; etc.	07	40 horas semanais
Coordenador de Comunicação	Auxilia no desenvolvimento de ações de comunicação interna e externa. Elaborar conteúdo para redes sociais, site, entre outras mídias. Cria informativos internos e presta apoio na assessoria de imprensa. Ensino Médio Completo.	01	40 horas semanais
Agentes da Juventude	Assistir ao público atendido, fazendo com que haja interação entre os participantes, especialistas e administrativos. Acolhimento de jovens; auxiliar no desenvolvimento das oficinas e ser referência; divulgar na comunidade as ações, fazer a captação de jovens e atuar como facilitador. Ensino Fundamental Completo.	14	40 horas semanais
Produtor Cultural	Elaborar e colaborar no planejamento e divulgação dos eventos culturais e artísticos do projeto. Ensino Superior Completo na área de Cultura, ou vasta experiência na área.	01	40 horas semanais

Videomaker	Elaboração de um plano de audiovisual do projeto (roteiros, formatos), acervo de vídeos, planejamento de pré e pós-produção. Elaboração de relatórios, briefings, catálogo de depoimentos e organização de materiais para prestação de contas. Ensino Médio Completo com experiência em produção e edição.	01	40 horas semanais
Auxiliar de Serviços Gerais	Prover e manter a limpeza, higiene e salubridade do equipamento para o qual está designado. Ensino Fundamental incompleto.	07	40 horas semanais
Auxiliar Administrativo	Atendimento ao público para coletar dados e lançar no sistema (cadastro/revalidação). Responsável por materiais e equipamentos. Manter-se atualizado sobre normas municipais e conduta compatível com a Administração Pública. Ensino Médio completo com experiência em informática.	02	40 horas semanais
Recepcionista	Receber visitantes e alunos, identificando-os, orientando-os e informando sobre o funcionamento do espaço da juventude, em linhas gerais. Ensino fundamental completo.	07	40 horas semanais
Motorista	O motorista profissional é responsável por transportar pessoas, cargas, documentos ou produtos com segurança. Ensino fundamental incompleto.	02	40 horas semanais

9.2. Veículos

Veículo	Descrição	Motivação
Van	Locação de van, para até 16 (dezesseis) passageiros, com ar condicionado e equipamento de comunicação móvel, sem motorista, operando em tempo integral, com quilometragem máxima/dia de 160 (cento e sessenta) Km e com combustível.	Será utilizado para conduzir os jovens a eventos e integrar os diferentes equipamentos da rede. Esse transporte facilita o deslocamento dos usuários nos trajetos recomendados, impulsionando a acessibilidade e a mobilidade entre as comunidades e as unidades de atendimento.
Utilitário	Locação de veículos automotores, utilitário, tipo VUC, tempo integral, p/motor no mínimo 2.4 a Diesel, para cargas de 1.500kg ou superior, sem motorista, com quilometragem máxima/dia de 160 (cento e sessenta) Km e com combustível.	Será utilizado para transporte dos materiais necessários às atividades de campo como projetos, tela de projeção, equipamentos eletrônicos e outros insumos.

9.3. Serviços Gráficos

Será necessário a confecção de material gráfico:

- Apostilas - 1.050 unidades mensais de apostilas impressas com encadernação em espiral, colorida, em papel Sulfite A4, com capa frontal transparente e contra capa na cor preta, com no máximo 50 folhas. Layout disponibilizado pela Instituição Parceira;
- Certificados – 1.050 unidades de certificados mensais para os jovens dos 07 (sete) Espaços da Juventude formados nos cursos, sendo 150 certificados para cada Espaço da Juventude por mês. Formato: 210x297mm, 1 lâmina couchê matte 230 g/m2, 4x0 cores, refile inicial, refile final;
- Fichas de inscrição – 1.050 unidades de fichas mensais para o ingresso formal dos jovens nos Espaços da Juventude considerando os 07 (sete) Espaços. As fichas deverão ser

confeccionadas em duas vias (uma para a JUV-RIO e outra para a Instituição Parceira), formato 21x29cm, impressões 4/1 cores em papel autocopiativo, colado na cabeça. Layout disponibilizado pela JUV-RIO.

9.4. Diversos

Será necessário à aquisição de insumos essenciais para a sustentação das atividades, cobrindo gastos de natureza administrativa e de execução que ficam sob a gestão da entidade parceira. Esses valores atendem tanto ao cronograma financeiro planejado por cada equipamento quanto a demandas imprevistas de pequeno valor que surjam no cotidiano, como:

9.5. Custeio Operacional

- Material de Limpeza e Higiene: Fornecimento os materiais de limpeza, tais como: Água sanitária, Álcool, Álcool gel, Aromatizante de ambiente, Balde, Desentupidor de vaso sanitário, Desinfetante, Esponja, Flanela, Lenço de papel, Lixeira, Luvas de limpeza, Pá de lixo, Pano de chão, Papel higiênico, Papel Interfolhado, Rodo, Sabão em pó, Sabonete líquido, Saco de lixo, Spray mata insetos, Vassoura de vaso sanitário com suporte, Vassouras, entre outros não mencionados mas que tenham a mesma finalidade.
- Material Pedagógico, Escritório e Insumos para cursos e oficinas: Fornecimento de materiais necessários para os trabalhos de curso e oficinas, tais como: apagador para quadro branco, apontador, aqualine, bloco de papel de desenho, bloco de papel liso, bloco de papel pautado, bloco de papel quadriculado, bloco de recado, bloco de recado adesivo, borracha, borracha de silicone, cadeado, caderno, calculadora, calendário, caneta hidrocor, caneta marca texto, caneta para CD, caneta piloto, canetas esferográficas, canetas para quadro branco, capas plásticas, carimbeira, carimbo de lacre, carregador de pilha, carvão para desenho, clips, cola multiuso, confecção de carimbo, etiquetas em branco, etiquetas impressas, lápis de arquiteto, lápis de cor, lápis preto, lapiseira, limpador de quadro branco líquido, livro ata, livro de protocolo, livros, óleo de máquina, óleo em gel, papel 40 kg, papel A3, papel A4 de 75g e 90g, pen drive, pilha recarregável, pilhas, quadro branco, quadro de avisos, quadro de chaves, quadro de cortiça, recarga para caneta de quadro branco, recarga para carimbo, régua, tesoura e tinta para carimbo.
- Outras Despesas Miúdas: Para custear diversos tipos de despesas que não foram programadas, tais como: fotos para documentos, autenticação, auxílio transporte eventual, exame admissional, demissional, internet (pacote de dados), despesas com correios, cópias, materiais de consumo de informática e outros que tenham a mesma finalidade do objeto proposto.

A definição dos volumes e a aplicação dos insumos didáticos seguirão as orientações e demandas apontadas pelos respectivos instrutores, alinhando-se ao planejamento de cada aula. Já os materiais de papelaria e escritório suprirão as demandas de rotina da gestão interna das unidades. Para fins de projeção orçamentária, o cálculo desse montante baseou-se no equivalente a 10% do teto estipulado para contratação direta, conforme o Decreto Municipal nº 12.807/2025 e a Lei Federal nº 14.133/21 (Art. 95, § 2º). Essa dotação operará sob a lógica de adiantamento (assemelhando-se ao regime de suprimento de fundos ou SDP utilizado pela Prefeitura para pequenos gastos), exigindo que a entidade parceira comprove os desembolsos por meio de notas fiscais válidas acompanhadas de prévia cotação de preços de mercado. Convém salientar que tais números são meramente estimativos, visto que a flutuação econômica ao longo do contrato de 24 meses e o dinamismo das grades curriculares impedem a fixação de um custo estático. Logo, a manutenção do teto de 10% da dispensa legal é fundamental para conferir flexibilidade à gestão, impedindo a paralisação ou o engessamento das atividades pedagógicas diante de eventuais reajustes de preços no mercado.

9.6. Manutenção de equipamentos

- Manutenção de Equipamentos: Para garantir o perfeito funcionamento dos recursos digitais, serão realizadas ações de manutenção corretiva e preventiva, cobrindo ajustes, reparos e substituições de aparelhos eletrônicos. Além disso, o orçamento viabiliza a compra de novos equipamentos e insumos tecnológicos essenciais, contanto que essas aquisições apoiem diretamente as atividades formativas e operacionais previstas nas metas do plano.

9.7. Composição dos módulos tecnológicos

Quantidade	Descrição do Item
84	Cadeira empilhável, com estrutura em tubo e chapa de aço com acabamento em pintura epóxi-pó na cor amarela, assento em compensado com espuma de poliuretano (d23), revestimento sintético em PVC e sapatas plásticas.
112	Cadeira universitária modelo secretária, laminada com porta-livros, assento e encosto estofado em espuma laminada, capacidade de peso de até 110 kg por lugar, pintura epóxi, tecido J. Serrano na cor azul e prancheta em MDP.
28	Cadeira de escritório diretor reclinável, cor preta, revestimento em tecido telado, material do pistão em ferro e polipropileno, com braços plásticos, encosto e assento em nylon (dimensões de 47 cm x 49 cm, densidade da

	espuma de 30 kg/m³), medidas do pistão de 100 mm, tamanho (AxLxP) de 97 cm x 60 cm x 47 cm, peso suportado de 120 kg, base com 5 rodinhas plásticas.
07	Quadro branco com moldura de alumínio, chapa de fibra de madeira revestida com película na cor branca vitrificada brilhante, moldura em alumínio natural frisado (9 mm de frente x 7 mm de espessura) e suporte para marcador em alumínio em toda a extensão do quadro.
07	Quadro de cortiça com cantoneira injetada em polietileno, base em cartão, tampo com acabamento em cortiça para uso de alfinete tipo taça, moldura em madeira pinus de reflorestamento e dimensões de 90 cm x 60 cm.
07	Painel para ferramentas (72,5 cm x 57,5 cm) confeccionado em chapa de aço de baixo teor de carbono com dimensões internas de 725 x 575 x 20 mm, capacidade de carga de 30 kg distribuídos e espessura da chapa de 0,60 mm.
21	Mesa em MDF de 1,40 m x 55 cm, estrutura em tubo industrial 4x4 com chapa 16 pintado com esmalte sintético fosco na cor preta e tampo em MDF de 36 mm na cor branca.
14	Mesa em MDF de 1,40 m x 80 cm, estrutura em tubo industrial 4x4 com chapa 16 pintado com esmalte sintético fosco na cor preta e tampo em MDF de 36 mm na cor branca.
14	Mesa em MDF de 1,39 m x 55 cm, estrutura em tubo industrial 4x4 com chapa 16 pintado com esmalte sintético fosco na cor preta e tampo em MDF.
07	Mesa em MDF de 2,23 m x 60 cm, estrutura em tubo industrial 4x4 com chapa 16 pintado com esmalte sintético fosco na cor preta e tampo em MDF.
07	Estante de aço multiuso contendo 06 prateleiras (chapa 26 de 0,45 mm) e colunas (chapa 20 de 0,90 mm), dimensões (AxLxP) de 200 x 70 x 28,5 cm, pintura epóxi eletrostática na cor azul, peso suportado de 30 kg por prateleira; embalagem com 12 colunas, 06 bandejas, 04 sapatas L e 01 kit de montagem.
07	Armário em chapa OSB nas espessuras de 18 mm e 36 mm.
14	Puff fofão em couro sintético com enchimento interno em flocos de isopor recarregável, dividido igualmente entre as cores amarela e azul, com dimensões de 90 cm de altura, 76 cm de largura e 45 cm de profundidade.

14	Vaso de planta decorativa redondo em polietileno, na cor antique cobalto, com dimensões de 40 cm x 40 cm.
14	Muda de planta tipo moreia (Dietes bicolor).
42	Kit vaso de planta em fibra de coco com 25 cm de diâmetro, incluindo suporte e corrente para pendurar.
42	Muda de planta tipo samambaia (Nephrolepis exaltata).
01	Serviço de decoração de interiores para a sala.

9.8. Equipamentos tecnológicos

Quantidade	Descrição do Item
105	Notebook Positivo Motion i34128GB, processador Intel Core i3-6157U, 4GB de memória RAM, 128GB SSD, sistema operacional Windows 10 Home, tela de 14" HD, cor cinza (modelo 3011902).
35	Aparelho celular Android, com tela touchscreen de 5.5 polegadas ou superior, resolução de 1920x1080 pixels, conectividade LTE 4G, Wi-Fi e GPS, leitor multimídia, rádio, suporte a videoconferência, Bluetooth, memória interna de 32 GB, câmera de 16 megapixels (resolução de 4160x3120 pixels) com gravação de vídeos em alta definição (Full HD 1920x1080 pixels), sendo modelo de última geração Android ou compatível.
07	Controladora com alimentação por USB, comunicação USB-MIDI, equipada com crossfader, 2 faders de volume, interface de áudio embutida, 16 pads, composta por 2 decks, chaves sync e shift, peso de 2.1kg, controles FX, memória RAM de 4GB e dimensões de 272.4 mm x 482 mm x 58.5 mm.
350	Arduino Uno R3 ATmega328 acompanhado de cabo USB.
07	Aparelho de ar condicionado Split Max Plus 24.000 BTU/h, ciclo frio.
07	Impressora 3D bivolt (110V/220V) com nivelamento automático, entrada para cartão de memória, conexão com computador via interface USB, extrusor com bico de aço inoxidável com saída de 0.4 mm, resolução de altura da camada ajustável de 0.1 mm a 0.3 mm, visor LCD integrado, ajuste automático de altura e suporte para rolo de filamento, compatível com materiais de impressão PLA, flexível e PETG.

07	Impressora multifuncional jato de tinta com conectividade Wi-Fi, colorida, visor LCD de 1.5 polegadas e conexão USB.
07	Mini drone profissional equipado com Wi-Fi, câmera com resolução 4K de ótima qualidade e capacidade de voo em 360 graus.
14	Drone Fun com alcance de 50 metros, marca Multilaser (modelo ES253).
07	Caixa de som Bluetooth Pulse Speaker Splash (modelo SP354), na cor preta. (Nota: O texto original cita "7 pulse bluetooth speaker", indicando a quantidade de 7 unidades vinculada a este item subsequente).
12	Fones de ouvido profissionais com almofadas de espuma, graves de alta qualidade, mecanismo 3D, compatíveis com iPhone, faixa de frequência de 15Hz a 23kHz, sensibilidade de 120 dB SPL/V, impedância de 32 ohms, na cor preta.
105	Fone de ouvido com conector P2 e cabo flat na cor preta.
07	Mesa digitalizadora na cor preta, com tela de 14 cm, velocidade do processador de 2 GHz, memória RAM/interna de 2 MB, conexão USB com 1 porta USB 2.0, peso de 259 g e dimensões de 21 x 14.6 x 9.5 cm. (Nota: Correção textual baseada no contexto de tela e processamento do item original).
07	Microfone dinâmico acompanhado de cabo XLR.
07	Microfone direcional incluindo acessórios.
35	Microfone de lapela com conector P2 para celular.
07	Microfone condensador para estúdio (modelo AM-01).
350	Protoboard de 830 furos para prototipagem de placas de circuito compatíveis com Arduino. (Nota: Item unificado com base nas duas linhas correlatas do texto original).
350	Sensor de distância ultrassônico (modelo HC-SR04).
350	Sensor de linha para Arduino, operando por infravermelho (IR).
350	Servo motor (modelo MG996) com engrenagem de metal e alto torque para projetos de RC e Arduino.

07	Smart TV LED de 49 polegadas, Full HD, marca Philco (modelo PTV49e68DSWN) com conversor digital integrado, 3 entradas HDMI, 1 porta USB, conectividade Wi-Fi e frequência de 60Hz, na cor preta.
07	Tablet com tela de 7 polegadas, modelo Galaxy Tab A T280N, com sistema Android 5.1, memória interna de 8GB, câmera de 5MP, na cor preta.
07	Interface / placa de áudio USB Behringer U-Phoria.

9.9. Materiais pedagógicos

Quantidade	Descrição do Item
35	Unidade de alicate de corte para artesanatos 12 cm.
07	Unidades de apagador para quadro branco.
1.400	Unidades de barra de pinos 10 x 2 macho header para Arduino (kit c/ 10 peças).
07	Unidades de base de corte 30x30 cm com cola.
07	Unidades de cabo HDMI HD 5m 4K.
07	Unidades de cabo P2 para P2.
175	Unidades de cabo XLR macho x 1 XLR fêmea de 2 metros.
700	Unidades de caderno espiral capa dura universitário, uma matéria, na cor preta, 80 folhas.
70	Unidades de caixa organizadora plástica box de 2 litros.
70	Unidades de caixa organizadora de plástico com tampa transparente de 5L.
700	Unidades de caixa para CD padrão 10,4 mm transparente.
35	Unidades de calculadora de bolso de 8 dígitos.
07	Unidades de canopla de acrílico para microfone, na cor branca.
700	Unidades de CD virgem gravável CD-R 700MB 80min 52x.
175	Unidades de chave Phillips número 2 industrial 1/4 x 4 pol.
350	Unidades de conjunto de suportes e cabos extensores.
07	Unidades de cortador de isopor bivolt Palante.
07	Unidades de cortador de isopor, espuma e acetato EPS elétrico 15W bivolt.

56	Unidades de dado comum de 6 lados, 16mm, na cor branca.
175	Unidades de esquadro acrílico 21 cm 30x60.
175	Unidades de esquadro New Line 45°.
14	Unidades de estilete 18mm.
28	Unidades de extensão SMS de tomadas, novo padrão com 4 tomadas.
28	Unidades de filamento 3D PLA Black 1kg 1,75mm para impressoras 3D FFF, na cor preta.
35	Unidades de gabarito para desenho.
70	Unidades de jogo de formão para entalhe com 6 peças.
350	Unidades de jumper fêmea - fêmea, fios para Arduino e protoboard, 40 fios de 20cm.
14	Unidades de kit de resistores diversos com 2100 peças de 21 tipos (5%, 100 de cada) para Arduino.
07	Unidades de kit de duas caixas de som ativas 15 KSR.
350	Unidades de kit de jumpers macho - macho com 65 unidades para Arduino e PIC.
14	Unidades de kit mini estúdio fotográfico portátil com fundo infinito para fotografia (modelo sugerido Still - Easy PB-04).
14	Unidades de lixeira plástica basculante 30L na cor bege.
35	Unidades de luva de malha tricotada com 4 fios pigmentada, tamanho G (Soft).
14	Unidades de mini pistola de cola quente 6W bivolt acompanhada de 2 bastões de cola.
1.400	Unidades de parafuso 6mm com bucha.
70	Unidades de pasta classificadora A4 com grampo vermelho (pacote com 10 unidades).
07	Unidades de pedestal girafa para microfone PMV-01 SGT acompanhado de cachimbo.
14	Unidades de perfurador de papel preto de 2 furos em metal, com capacidade para 10 folhas.

70	Unidades de porta-lápis aramado redondo na cor preta.
14	Unidades de kit de régua acrílica de 30cm transparente (contendo 25 unidades por kit).
35	Unidades de régua T de 60 cm, fabricada em madeira.
07	Unidades de soldador de solda de ferro, ferramenta eletrônica com plug USB profissional 110V 60W.
14	Metros de tecido verde para Chroma Key.
35	Unidades de caixas com 12 unidades de tesouras escolares sortidas de 13 cm.
35	Unidades de trena de aço com dupla trava de 10m x 25mm.
07	Unidades de trena digital a laser (modelo sugerido: CP 3007).
35	Unidades de tripé profissional para celular ou câmera fabricado em alumínio com 1,20 m.

Os itens acima descritos são considerados os mínimos a terem em cada espaço, após levantamento inicial, os itens poderão sofrer ajustes em suas quantidades vide o material / equipamento / mobiliário já disponível e que estejam em condições de uso para aplicação e pleno atendimento deste objeto.

9.10. Manutenção Preventiva e Corretiva

A execução de manutenções de natureza preventiva e corretiva é fundamental para resguardar a integridade física das instalações e realizar intervenções de pequeno porte. Essa prática assegura um ambiente seguro, acolhedor e com a infraestrutura adequada para os beneficiários, além de maximizar a durabilidade e a eficiência operacional de todo o acervo de equipamentos vinculado ao escopo desta parceria. As atividades de suporte predial englobam o acompanhamento contínuo e reparos nos sistemas de energia (elétrico), hidráulica, redes de dados estruturadas, além de reparos em aparelhos de climatização e refrigeração. Estão incluídas também demandas de marcenaria, vidraçaria, pintura, pequenas intervenções de engenharia civil e demais serviços gerais de reparação predial e atividades complementares necessárias. Tendo em vista que as operações dos núcleos são diárias e ininterruptas, panes ou falhas técnicas exigem correção imediata para não comprometer a qualidade do atendimento ou forçar a suspensão das oficinas. Desse modo, o fornecimento de mão de obra fixa e residente em cada unidade torna-se indispensável, viabilizando um atendimento ágil e contínuo para evitar

qualquer descontinuidade nas atividades oferecidas ao público.

9.11. Prestação de Serviços de Terceiros

Prestador de Serviço	Carga-Horária	Descrição do Serviço	Detalhes da Contratação
Oficineiro	Especialistas (960 horas/aulas mês)	Profissionais autônomos para execução das atividades mensais, cuja programação será fornecida pela Coordenação da JUV RIO, observando a programação elaborada mensalmente pelas casas com as atividades que serão desenvolvidas no período.	Trata-se de serviço não diário e remunerado por hora/aula por atividade realizada com os usuários não só na grade mas também em eventos e/ou apresentações, esses especialistas serão remunerados via MEI

9.12. Eventos

- Exposições Tecnológicas e Mostras de Inovação: Iniciativas focadas na exibição de produções, protótipos, experimentos práticos e soluções inventivas criadas pelos alunos no decorrer dos módulos de aprendizado e trilhas de capacitação.
- Workshops, Masterclasses e Oficinas Especializadas: Agendas coletivas voltadas ao ensino de temas cruciais, como manufatura avançada, transformação digital, inovação socioeconômica, competências comportamentais (soft skills), inteligência artificial, automação robótica, modelagem, design e capacitação para as novas demandas do mercado laboral.
- Debates, Painéis Temáticos e Mentorias Coletivas: Encontros com a participação de especialistas, palestrantes, líderes locais, empreendedores e representantes institucionais para debater assuntos de alta relevância para o universo juvenil.
- Atividades Culturais e Mobilização Comunitária: Projetos de lazer, manifestações

artísticas e integração social que visam estreitar os laços comunitários e complementar as diretrizes pedagógicas previstas no programa.

- Intercâmbios Culturais e Vivências de Campo: Itinerários formativos externos com objetivos didáticos, aproximando os participantes de ecossistemas produtivos, centros culturais, instituições de ensino e polos de tecnologia e inovação.
- Solenidades de Certificação e Conclusão de Etapa: Solenidades de caráter comemorativo e oficial destinadas a diplomar os participantes, validando e celebrando o percurso de aprendizado e a dedicação demonstrada por eles durante as etapas do projeto

Para a viabilização das atividades, faz-se necessária a provisão de infraestrutura e itens de suporte, englobando: fornecimento de alimentação (lanches) e hidratação (água); locação de mobiliário (mesas e cadeiras), estruturas temporárias (tendas) e sanitários portáteis (banheiros químicos); transporte logístico (fretamento de ônibus); além de serviços de sonorização, equipamentos multimídia, DJ, ambientação/decoração, registro fotográfico profissional, premiações/brindes, locação de recintos e demais insumos correlatos indispensáveis à perfeita execução das agendas.

9.13. Concessionárias

Pagamento de contas de luz, água e demais contas atribuídas aos espaços.

9.14. Uniforme para identificação

Tipo	Descrição	Quantidade
Uniforme para os colaboradores	Camisa (P, M, G, GG e XG) meia manga meia malha fio 30.1 br gola careca c/impr. cor a definir	77
Uniforme para os alunos	Camisa (P, M, G, GG e XG) meia manga meia malha fio 30.1 br gola careca c/impr. cor a definir	1.050

9.15. Programa Educacional

- Escopo Pedagógico e Tecnológico: Compreende 01 lote voltado à formação continuada e

estruturação didática, englobando a concepção de marca e identidade visual própria da iniciativa. Inclui a elaboração e o projeto gráfico de apostilas pedagógicas (em formato digital configurado para impressão) customizadas para até 07 frentes de ensino, com carga horária limite de 44 horas-aula por componente. Contempla também a criação de uma página na internet direcionada ao compartilhamento de informações e ao cadastro de estudantes, com suporte e manutenção técnica inclusos por 12 meses, além do treinamento metodológico dos docentes facilitadores com duração de até 9 horas por matéria ofertada.

9.16. Mobiliário

- Gestão e Conservação de Mobiliário: Abrange o conjunto de medidas voltadas a assegurar a plena integridade física e operacional dos ambientes, englobando o fornecimento de novas peças, a troca de itens avariados pelo uso diário e assistências preventivas e corretivas. A dotação prevê o suprimento de mobiliário indispensável — a exemplo de estações de trabalho, assentos, arquivos, prateleiras, balcões e painéis didáticos —, prezando pelo bem-estar, proteção e acessibilidade dos usuários. Estão inclusos também serviços de montagem, ajustes técnicos, acabamento/pintura e adaptações espaciais para otimização dos polos, mantendo as salas organizadas para as rotinas educativas, de gestão e de convívio social. O limite orçamentário foi projetado em 10% do teto legal estabelecido para dispensa de licitação, em conformidade com o Decreto Municipal nº 12.807/2025 e o Art. 95, § 2º da Lei Federal nº 14.133/21.

9.17. Custos Indiretos

Os dispêndios indiretos indispensáveis ao cumprimento das metas seguem o respaldo do inciso III do artigo 46 da Lei Federal nº 13.019/2014, com as atualizações trazidas pela Lei Federal nº 13.204/2015, que autoriza a cobertura de tais despesas independentemente de sua proporção frente ao montante global ajustado. Dessa forma, a organização da sociedade civil parceira fica autorizada a alocar esses recursos em despesas acessórias que garantam a viabilidade prática e a execução do Plano de Trabalho, contanto que haja nexo causal direto com as finalidades da parceria. Respeitando as especificidades e a realidade operacional de cada entidade, a proponente deve discriminar detalhadamente em sua proposta a destinação planejada para essa rubrica, cuja comprovação e prestação de contas são estritamente obrigatórias. Sob o aspecto regulatório, com a revogação do Decreto nº 19.752/2001 — que limitava as taxas de administração ao teto de 10% — e diante da ausência de nova legislação municipal específica sobre o tema, adotou-se o patamar de 4% (quatro por cento). Esse índice reflete a prática administrativa habitual e atual adotada nos marcos de cooperação voluntária firmados junto ao

Município do Rio de Janeiro.

10. SUPERVISÃO

A supervisão das ações será exercida em duas dimensões: interna, pelo próprio IGDS, e externa, pela JUV-RIO.

A supervisão interna será realizada pela Coordenação Geral do IGDS, por meio de visitas presenciais periódicas às sete unidades, reuniões mensais com os Coordenadores Pedagógicos, análise dos relatórios de execução e monitoramento contínuo dos indicadores de metas físicas e financeiras. A Coordenação Geral também será responsável por implementar as medidas corretivas necessárias sempre que identificados desvios em relação às metas estabelecidas.

A supervisão externa será exercida pela JUV-RIO por intermédio da Comissão de Monitoramento e Avaliação e da Comissão Gestora, às quais o IGDS se submeterá plenamente. O IGDS disponibilizará, sempre que solicitado, acesso livre a todos os processos, documentos, informações, instalações e equipamentos relacionados à execução do Termo de Colaboração, em conformidade com o disposto na Lei Federal nº 13.019/2014.

Serão elaborados Relatórios de Visita Técnica in loco e Relatórios Técnicos de Monitoramento e Avaliação pela Comissão Gestora da JUV-RIO, conforme previsto nas obrigações do Município no Termo de Colaboração.

O IGDS designará Alexander Martins, Responsável Técnico da parceria, como interlocutor direto com a JUV-RIO para todas as questões técnicas e pedagógicas, e Daniele Durão, Responsável Administrativa da parceria, como interlocutora direta para as questões administrativas e de prestação de contas, garantindo comunicação ágil e transparente entre as partes ao longo de toda a vigência da parceria.

11. BIBLIOGRAFIA

ASSUNÇÃO, J.; DUARTE, J.; ARAÚJO, R.; FERREIRA, F. Indústria 4.0 e a formação do perfil profissional contemporâneo. Universidade Federal de Goiás, Regional Catalão.
BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, com redação dada pela Emenda Constitucional nº 65, de 13 de julho de 2010. Brasília: Senado Federal, 2010.
BRASIL. Lei nº 12.852, de 5 de agosto de 2013. Institui o Estatuto da Juventude e dispõe sobre os direitos dos jovens. Brasília: Presidência da República, 2013.
CERQUEIRA, D.; BUENO, S. (coords.). Atlas da Violência 2024. São Paulo: FBSP, 2024.

CERQUEIRA, D.; BUENO, S. (coords.). Atlas da Violência 2025. São Paulo: FBSP, 2025.

CNI – Confederação Nacional da Indústria. Mapa do Trabalho Industrial 2025–2027. Brasília: CNI, 2024.

DAYRELL, J. O jovem como sujeito social. Revista Brasileira de Educação, n. 24, p. 40–52, set./dez. 2003.

FBSP; UNESCO. Índice de Vulnerabilidade da Juventude Negra (IVJ-N) 2024. São Paulo: FBSP, 2024.

FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

IBGE. Censo Demográfico 2022. Rio de Janeiro: IBGE, 2023.

IBGE. PNAD Contínua – Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua, 4º trimestre de 2025. Rio de Janeiro: IBGE, 2026.

JUV-RIO – Secretaria Especial da Juventude Carioca; SMDE – Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico. Mercado de Trabalho dos Jovens no Rio 2021–2024. Rio de Janeiro: Prefeitura do Rio, 2025.

CIMJ – Coordenadoria de Informações e Monitoramento da Juventude. Perfil da Juventude Carioca. Rio de Janeiro: JUV-RIO, 2022.

RIO DE JANEIRO (Município). Decreto Rio nº 55.417, de 5 de dezembro de 2024. Dispõe sobre a prorrogação de parcerias com organizações da sociedade civil. Rio de Janeiro: Prefeitura Municipal, 2024.

SEMESP – Sindicato das Entidades Mantenedoras de Estabelecimentos de Ensino Superior. Mapa do Ensino Superior no Brasil 2023. São Paulo: SEMESP, 2023.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Atenciosamente,

RODRIGO OLIVEIRA DE ARRUDA E SA:90078594120

Assinado de forma digital por RODRIGO OLIVEIRA DE ARRUDA E SA:90078594120
Dados: 2026.07.13 09:09:14 -03'00'

Rodrigo de Arruda e Sá
Diretor-presidente
CNPJ: 07.105.443/0001-96

ANEXO II - PLANILHA DE CUSTO

IGDS
INSTITUTO GLOBAL

PROCESSO Nº:	
DATA DE INÍCIO:	
FOLHAS:	
RUBRICA:	

ESPAÇOS DA JUVENTUDE

ÁREA: Subsecretaria de Políticas Temáticas dos Direitos da Juventude | **VÍNCULO:** Gabinete do Secretário | **BASE:** ABR/26

Discriminação: 7 (SETE) ESPAÇOS DA JUVENTUDE | **Meta:** 1.050 jovens atendidos/mês

TIPO	ESPECIFICAÇÃO	CARGA HORÁRIA	REMUNERAÇÃO BRUTA				MÊS	24 MESES	NOTA
			DIURNO		NOTURNO				
			QUANT.	VALOR	QUANT.	VALOR			
PESSOAL	AGENTE DA JUVENTUDE	40 H	14	2.209,66		2.651,59	30.935,24	742.445,76	
	ASSESSOR PEDAGÓGICO	40 H	7	2.342,31		2.810,77	16.396,17	393.508,08	
	ANALISTA ADMINISTRATIVO	40 H	7	4.430,32		5.316,38	31.012,24	744.293,76	
	ASSISTENTE ADMINISTRATIVO	40 H	7	3.062,73		3.675,28	21.439,11	514.538,64	
	AUXILIAR ADMINISTRATIVO	40 H	2	1.862,28		2.234,74	3.724,56	89.389,44	
	AUXILIAR SERVIÇOS GERAIS	40 H	7	1.907,43		2.288,92	13.352,01	320.448,24	
	COORDENADOR DE COMUNICAÇÃO	40 H	1	5.895,25		7.074,30	5.895,25	141.486,00	
	COORDENADOR PEGAGÓGICO	40 H	7	4.240,00		5.088,00	29.680,00	712.320,00	
	MOTORISTA	40 H	2	2.120,00		2.544,00	4.240,00	101.760,00	
	PRODUTOR CULTURAL	40 H	1	3.023,31		3.627,97	3.023,31	72.559,44	
	RECEPCIONISTA	40 H	7	1.947,85		2.337,42	13.634,95	327.238,80	
	TUTOR	40 H	14	1.892,39		2.270,87	26.493,46	635.843,04	
	VIDEOMAKER	40 H	1	2.739,58		3.287,50	2.739,58	65.749,92	
	EFETIVO P/TURNO		**77**		**0,00**				
	SUBTOTAL 1			**77**			**202.565,88**	**4.861.581,12**	
	Encargos Patronais, Sociais e Trabalhistas		INSS	20,00%	sobre a remuneração		40.513,18	972.316,22	
			SAT	1,00%			2.025,66	48.615,81	
			SALÁRIO EDUCAÇÃO	2,50%			5.064,15	121.539,53	
			INCRA/SENAI/SESI/SEBRAE	3,30%			6.684,67	160.432,18	
			FGTS	8,00%			16.205,27	388.926,49	
			PIS	1,00%			2.025,66	48.615,81	
	SUBTOTAL 2			**35,80%**			**72.518,59**	**1.740.446,04**	
	Provisionamento		Férias	11,11%	1/12 de férias proporcionais + 1/3 de abono		22.505,07	540.121,66	
			Rescisão	1,60%	multa rescisória (8% x 40%) / 2 anos		3.241,05	77.785,30	
			Aviso Prévio	4,17%	1/24 avos do aviso prévio		8.440,25	202.565,88	
			13º Salário	8,33%	1/12 avos do 13º salário		16.880,49	405.131,76	
	SUBTOTAL 3			**25,21%**	Total c/ encargos + provisionamento:	61,01%	**51.066,86**	**1.225.604,60**	
	BENEFÍCIOS		**QUANT. EFETIVOS**	**DIAS**	**VALOR UNITÁRIO**	**QTD**	**MÊS**	**24 MESES**	
	Vale Transporte		77	22	5,00	2	16.940,00	406.560,00	
	Vale Transporte (desconto 6%)		desconto	6%			-12.153,95	-291.694,87	
	Vale Refeição / Alimentação		77	22	32,00	1	54.208,00	1.300.992,00	
	SUBTOTAL 4						**58.994,05**	**1.415.857,13**	
TIPO	**ESPECIFICAÇÃO**				**QUANT.**	**VALOR**	**MÊS**	**24 MESES**	
OPERACIONAL	Alimentação		Lanches Tipo I		23.100	13,91	321.321,00	7.711.704,00	
	SUBTOTAL 5						**321.321,00**	**7.711.704,00**	
	Programa Educacional			7	valor unitário:	3.000,00	21.000,00	504.000,00	
	SUBTOTAL 6						**21.000,00**	**504.000,00**	
	Locação de Veículos (+ Combustível)		Veículo Tipo I - carro		0	0,00	0,00	0,00	
			Veículo Tipo II - utilitário		1	5.250,00	5.250,00	126.000,00	
			Veículo Tipo III - van		1	19.300,00	19.300,00	463.200,00	
	SUBTOTAL 7						**24.550,00**	**589.200,00**	
	Materiais Gráficos		Apostila		1.050	2,30	2.415,00	57.960,00	
			Certificados		1.050	1,39	1.459,50	35.028,00	
			Fichas de Inscrição		1.050	1,39	1.459,50	35.028,00	
	SUBTOTAL 8						**5.334,00**	**128.016,00**	
TIPO	**ESPECIFICAÇÃO**						**MÊS**	**24 MESES**	
	Concessionárias (luz/energia e água e esgoto)			7	valor unitário:	624,77	4.373,39	104.961,36	
	Eventos (Congressos, Seminários, Palestras, Treinamentos e Outros)			7	valor unitário:	4.550,71	31.854,97	764.519,28	
	Mobiliário (aquisição, reposição, manutenção, consertos e outros) - estimado em 10% do valor máx de dispensa conforme Decreto nº 12.807/2025 (Art. 95, § 2º da Lei nº 14.133/21)						13.098,41	314.361,84	
	Prestação de Serviços de Terceiros - oficineiro		p/hora:	30,00	horas p/mês:	960	28.800,00	691.200,00	
	Jovem Aprendiz	percentual	5%	4	valor unitário por jovem	270,00	1.080,00	25.920,00	
	Manutenções Preventiva e Corretiva			7	valor unitário:	6.800,00	47.600,00	1.142.400,00	
	Uniforme		colaboradores:	77	valor unitário:	35,00	2.695,00	64.680,00	
	Uniforme		usuários/alunos:	1.050	valor unitário:	35,00	36.750,00	882.000,00	
	Custeio Operacional - estimado em 10% do valor máximo de dispensa conforme Decreto nº 12.807/2025 (Art. 95, § 2º da Lei nº 14.133/21)						13.098,41	314.361,84	
	SUBTOTAL 9						**179.350,18**	**4.304.404,32**	
TOTAL PARCIAL (I)	**SUBTOTAIS (1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9)**						**936.700,55**	**22.480.813,21**	
CUSTOS INDIRETOS (II)	Conforme inc. III, art. 46 da Lei 13.019/2014, alterada pela Lei 13.204/15 (custos indiretos necessários à execução do objeto, seja qual for a proporção em relação ao valor total da parceria).				Percentual sobre item I	4%	37.468,02	899.232,53	
TOTAL GERAL = I + II							**974.168,57**	**23.380.045,73**	

CRONOGRAMA

PARCELAS	MESES	VALOR MENSAL
MÊS 1	ago/26	257.709,24
MÊS 2	set/26	257.709,24
MÊS 3	out/26	257.709,24
MÊS 4	nov/26	257.709,24
MÊS 5	dez/26	257.709,24
MÊS 6	jan/27	974.168,57
MÊS 7	fev/27	974.168,57
MÊS 8	mar/27	974.168,57
MÊS 9	abr/27	974.168,57
MÊS 10	mai/27	974.168,57
MÊS 11	jun/27	974.168,57
MÊS 12	jul/27	974.168,57
MÊS 13	ago/27	974.168,57
MÊS 14	set/27	974.168,57
MÊS 15	out/27	974.168,57
MÊS 16	nov/27	974.168,57
MÊS 17	dez/27	974.168,57
MÊS 18	jan/28	974.168,57
MÊS 19	fev/28	974.168,57
MÊS 20	mar/28	1.690.627,90
MÊS 21	abr/28	1.690.627,90
MÊS 22	mai/28	1.690.627,90
MÊS 23	jun/28	1.690.627,90
MÊS 24	jul/28	1.690.627,90
TOTAL		**23.380.045,73**

DESEMBOLSO 2026: 1.288.546,20

DESEMBOLSO 2027: 11.690.022,87

DESEMBOLSO 2028: 10.401.476,66

23.380.045,73