



IDENTIFICAÇÃO DO PROPONENTE		
Nome da OSC: Associação Ação Vida		
CNPJ::06.328.746/0001-05	Endereço: Rua Orlando Kavakevicios, 73, 79 e 83 – Recreio São Jorge	
Complemento:	Bairro: Recreio São Jorge	CEP: 07.144-777
Telefone: (11) 2452 7116	Telefone: (11) 94952- 8397 Presidente Sr Arnaldo	Telefone: (DDD)
E-mail: ongacaovida_presidencia@hotmail.com		Site: https://www.ongacaovida.org.br/
Nome do Responsável Legal da OSC: Arnaldo Sousa de Oliveira		
E-mail: ongacaovida_presidencia@hotmail.com - Cel 11 94952 - 8397		
CPF: 070.857.318-50	RG: 22.787.249-6	Órgão Expedidor: SSP
Endereço: Rua Luiz Caputo, 532 – Jardim Fortaleza – Guarulhos - SP		
IDENTIFICAÇÃO DO OBJETO DA EMENDA		
Objeto: () OBRAS E REFORMAS () COMPRA DE EQUIPAMENTOS (X) CAPACITAÇÃO/FORMAÇÃO		
VIGÊNCIA	INÍCIO: do recebimento do recurso	TÉRMINO: 12 meses após o recebimento do recurso.
Local da realização: Rua Orlando Kavakevicios, 73		
Valor recebido por meio de emenda (sem contrapartida): R\$ 200.000,00 (Duzentos mil reais)		
Valor total do projeto (incluindo o valor da contrapartida, se houver): R\$ 200.000,00 (Duzentos mil reais)		
IDENTIFICAÇÃO DO RESPONSÁVEL TÉCNICO DO PROJETO:		
Designo o seguinte profissional para atuar como Responsável Técnico do projeto:		
Nome do responsável técnico do projeto: Zilene Vieira dos Santos		
Telefone: (11) 99132 6937	E-mail: zvieira@gmail.com ou resolveprestacaodecontas@gmail.com	Endereço: Av. Ipiranga, 200 – Centro – S.P. 01046 925
RG: 20.109.927-5- Órgão Expedidor: SSP	Nº do registro profissional: não tem	
Nome do tesoureiro responsável do projeto: (se houver): não se aplica		
Telefone: (DDD)	E-mail:	
RG:	Órgão Expedidor:	

1. HISTÓRICO DO PROPONENTE

Na Associação Ação Vida já existe um laboratório de informática, com 11 computadores, com acesso a internet, que atende hoje 20 crianças/adolescentes, com idades entre 10 e 15 anos, uma vez por semana, em dois turnos, manhã e tarde, com formação na área de T.I. (hardware e aulas do pacote office), com os nossos próprios recursos. Mostramos assim que temos capacidade técnica para a execução desse projeto.

Toda a equipe pertencente à Ong Ação Vida tem anos de experiência no 3º setor e usa todo seu conhecimento em prol da organização, o que muito nos orgulha, poder contar com colaboradores tão engajados na causa.



Não tínhamos um colaborador com expertise em coordenação de projetos e análise de prestação de contas, por isso buscamos ajuda, de uma profissional com mais 10 anos de experiência do 3º setor, trabalhou mais de 4 anos no Condeca, supervisionando prestação de contas, e veio somar ao projeto. A capacidade técnica é garantida e a execução do projeto será muito bem cuidada.

Sabemos que a estrutura como está, não atende a demanda da comunidade, precisamos de mais recursos para aumentar o atendimento e integrar mais adolescentes e jovens a esse aprendizado, pois a intenção da Associação Ação Vida é envolvê-los em cursos profissionalizantes, o que acontecerá com o recurso da Emenda Parlamentar.

O projeto Tech Vida oferecerá aulas do **Pacote Office (56 horas) + Gestão e empregabilidade (40 horas)**, o tempo do projeto nos permitirá apresentar essas duas trilhas, mas a plataforma ficará disponível aos usuários com diversas trilhas que poderão acessar mesmo após o término do projeto.

Falando um pouco mais da Associação Ação Vida, abaixo trazemos informações dos projetos desenvolvidos pela entidade:

TAMPINHA LEGAL: Nós somos um ponto de coleta de tampinhas de plástico e, também, temos outros pontos espalhados pela cidade de Guarulhos. As tampinhas são recicladas, contribuindo para o meio ambiente. E os valores arrecadados com a reciclagem são direcionados para os nossos Projetos Sociais. Já arrecadamos mais de 10mil tampinhas, aproximadamente 6 toneladas de tampinhas plásticas que saíram do meio ambiente.

PADRINHOS PARA A VIDA: O projeto Padrinhos para a Vida tem o objetivo de promover a socialização e desenvolvimento cognitivo das crianças e os padrinhos participantes. O padrinho ou madrinha vai se relacionar por meio de cartas trimestrais com a criança, e se desejar, poderá conhecê-lo pessoalmente agendando uma visita na Ação Vida acompanhado da assistente social e psicóloga. Por meio do apadrinhamento, será possível fortalecer um vínculo, e a criança obterá também o crescimento cognitivo por meio da escrita. O apadrinhamento, estende-se enquanto a criança ou adolescente estiverem matriculados nos Projetos. "As cartas têm efeito terapêutico e transformador. Escrever a mão melhora o desenvolvimento cognitivo do cérebro. As palavras no papel percorrem caminhos extraordinários e surpreendentes porque a origem está na alma, criando memórias duradouras. Compartilhar pensamentos com uma outra pessoa, ajuda também na autoestima".
Adriana Ferreira - Psicopedagoga e líder dos embaixadores na Ação Vida.

RECICLE POR UMA VIDA: Coleta de resíduos eletrônicos em São Paulo e demais regiões. Descartando seu resíduo eletrônico antigo ou quebrado em nossos pontos de coletas ou agendando a retirada (em grandes quantidades), além de contribuir com a preservação do meio ambiente, você manterá acesa a esperança de um futuro melhor! Os valores arrecadados com a reciclagem dos celulares são convertidos para nossos Projetos Sociais. Encontramos neste Projeto uma forma de captar recursos para ampliar nossa atuação. Já coletamos mais de 1.200 resíduos eletrônicos, desde 2020: celulares, computadores, notebooks e outros. Os valores arrecadados com a reciclagem dos celulares, são convertidos para nossos Projetos Sociais e manutenção da Ação Vida.

AULAS DE INFORMÁTICA: A Ação Vida conta com 11 computadores que são divididos entre os alunos na aprendizagem do Pacote Office, democratizando o acesso à tecnologia.

As aulas já eram ministradas por um professor voluntário, 2 x por semana. O curso aconteceu em 2023 e atendeu 35 adolescentes, em 2024 o professor não teve disponibilidade para manter as aulas como voluntário.

2. IDENTIFICAÇÃO E DESCRIÇÃO DO OBJETO



O projeto visa diminuir o analfabetismo digital na comunidade Recreio São Jorge/Guarulhos, iniciar adolescentes e jovens na linguagem e encaminhar para postos de atendimento ao trabalhador, onde seus currículos podem ser cadastrados, aumentando as chances de encontrar uma ocupação remunerada.

Teremos aulas nos contra turnos escolares, com acompanhamento de um professor preparado para repassar o conhecimento. Aplicaremos aulas de uma plataforma que disponibiliza o conteúdo gratuitamente, com um profissional presencial para orientar, serão 56 horas para o pacote Office + 40 horas de gestão e empregabilidade, onde apresentaremos a plataforma RECODE, com muitas outras trilhas que ficarão disponíveis aos beneficiários por tempo indeterminado.

Apresentaremos a plataforma e explicaremos como funciona, os beneficiários poderão agregar muito conhecimento, verão que é possível ter acesso a um conteúdo de qualidade gratuitamente, podendo ser acessado quando quiser.

Plataforma com o conteúdo:

<https://recode.org.br/ceds/>

3. JUSTIFICATIVA DO PROJETO

O projeto pretende atacar o analfabetismo digital que assistimos acabar com as oportunidades em nossa comunidade, não é possível competir em pé de igualdade às mesmas vagas, com adolescentes e jovens que tem acesso a equipamentos sociais, o que infelizmente não acontece no bairro Recreio São Jorge/Cabuçu, sabemos da luta da nossa Prefeitura, mas não é possível atender satisfatoriamente a todos. O projeto será executado na sede da Organização Ação Vida, à Rua Orlando Kavakevicios, 73 - 79 e 83 - Recreio São Jorge, Guarulhos - SP, 07144-777(Cabuçu), o bairro é considerado área de proteção ambiental, com muitas áreas invadidas, construções irregulares em encostas, onde aumenta a tensão da população durante os períodos chuvosos.

Em 2021, o salário médio mensal era de 3 salários mínimos. A proporção de pessoas ocupadas em relação à população total era de 26.8%. Na comparação com os outros municípios do estado, ocupava as posições 47 de 645 e 182 de 645, respectivamente. Já na comparação com cidades do país todo, ficava na posição 152 de 5570 e 719 de 5570, respectivamente. Considerando domicílios com rendimentos mensais de até meio salário mínimo por pessoa, tinha 36.1% da população nessas condições, o que o colocava na posição 103 de 645 dentre as cidades do estado e na posição 3333 de 5570 dentre as cidades do Brasil. <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/sp/guarulhos/panorama>.

A taxa de mortalidade infantil média na cidade é de 10.33 para 1.000 nascidos vivos. As internações devido a diarreias são de 0.2 para cada 1.000 habitantes. Comparado com todos os municípios do estado, fica nas posições 244 de 645 e 386 de 645, respectivamente. Quando comparado a cidades do Brasil todo, essas posições são de 2676 de 5570 e 4284 de 5570, respectivamente <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/sp/guarulhos/panorama>

Meio ambiente: Apresenta 88.4% de domicílios com esgotamento sanitário adequado, 71.2% de domicílios urbanos em vias públicas com arborização e 35.4% de domicílios urbanos em vias públicas com urbanização adequada (presença de bueiro, calçada, pavimentação e meio-fio). Quando comparado com os outros municípios do estado, fica na posição 337 de 645, 543 de 645 e 181 de 645, respectivamente. Já quando comparado a outras cidades do Brasil, sua posição é 528 de 5570, 3035 de 5570 e 945 de 5570, respectivamente. <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/sp/guarulhos/panorama>
Pirâmide etária 2010: Boa parte da população concentrava-se entre 10 e 44 anos.

Referências:

<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/sp/guarulhos/panorama>

<https://www.guarulhos.sp.gov.br/historia>

<https://www.guarulhos.sp.gov.br/cidade>

<https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/sp/guarulhos.html>

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Guarulhos>



Formas de comunicação e divulgação: boca a boca com a comunidade já atendida pela Ong Ação Vida.

3.1 Nexo entre a realidade e o projeto:

O que acontece no bairro Recreio São Jorge/Cabuçu, se repete país a fora, ou melhor, mundo a fora, a falta de acessos, a falta de pertencimento e oportunidades, abre uma estrada para que esses jovens sejam corrompidos pelos traficantes da área, apresentando a eles o que podem ganhar, “sem precisar estudar”. Essa parceria vem para iluminar a vida desses jovens, apresentando uma oportunidade concreta em que a Associação Ação Vida mostre com atitudes, uma mudança em suas vidas, para que possam conhecer novas realidades e ajudar suas famílias.

A literatura científica e os estudos sobre o impacto das atividades de ONGs em adolescentes podem abordar uma variedade de áreas, incluindo educação, saúde, desenvolvimento socio emocional e bem-estar geral. Pretendemos trabalhar lado a lado com as políticas públicas, tornando a educação mais inclusiva, com a qualidade que todos devem ter acesso. As ONGs frequentemente desempenham um papel crucial no apoio ao desenvolvimento e desempenho dos adolescentes. Nessa parceria trabalharemos para diminuir o analfabetismo digital, aumentar a sanidade mental, e trabalharemos muito a autoestima dessa comunidade.

3.2 Realidade de atuação do projeto:

O projeto Tech Vida atuará na educação e empregabilidade.

A gestão municipal tem investido em diversas iniciativas para melhorar a qualidade de vida na cidade, como a ampliação da rede de saúde, projetos de habitação popular, e programas de capacitação profissional. No entanto, a cidade ainda enfrenta desafios estruturais em áreas como transporte, segurança, e acesso à educação e saúde de qualidade para toda a população.

Em suma, Guarulhos é uma cidade com um potencial econômico significativo, mas que precisa enfrentar desafios sociais e estruturais para reduzir as desigualdades e melhorar a qualidade de vida de seus habitantes.

O projeto Tech Vida atuará como um incremento à Comunidade, levando o Pacote Office como um curso básico para entrar no mundo da tecnologia, e falaremos também sobre gestão e empregabilidade, oferecendo um conhecimento que pode abrir uma porta para o mercado de trabalho.

3.3 O que buscamos mudar com o projeto proposto?

A introdução desse **projeto social de educação e empregabilidade** em uma comunidade como a nossa pode provocar mudanças profundas e significativas em diversos aspectos da vida das pessoas e da própria dinâmica social. O projeto Tech Vida quer transformar as perspectivas de vida dos indivíduos, fortalecer a coesão comunitária e promover o desenvolvimento local de maneira mais sustentável. Aqui estão algumas das principais mudanças que podem ocorrer:

Melhoria do Acesso à Educação

Quando um projeto social de educação é implementado, ele pode aumentar significativamente o acesso à educação de qualidade, especialmente em comunidades carentes onde o acesso às escolas públicas é limitado ou onde as condições das escolas existentes são precárias. Isso pode resultar em:

- **Menor índice de evasão escolar:** As iniciativas de apoio, como aulas diferenciadas, com temas mais interessantes, como tecnologia, ajudam a reduzir a taxa de desistência de estudantes.
- **Inclusão de grupos em vulnerabilidade social:** Foco em grupos vulneráveis, como adolescentes e jovens de comunidades carentes em busca do seu primeiro emprego, em que o empregador pede experiência a eles, mas não disponibilizam ferramentas para conseguirem chegar ao objetivo, o projeto Tech Vida oferecerá a eles oportunidades educacionais que antes estavam fora de alcance.
- **Formação de competências básicas:** Quando a educação de base é melhorada, os adolescentes e jovens aprendem habilidades essenciais que são a base para o desenvolvimento de competências mais avançadas, o conhecimento em tecnologia tornou-se há muito tempo, básico, quem não a tem, fica excluído do mercado de trabalho.



Empoderamento da Juventude

A educação é uma ferramenta poderosa de **empoderamento pessoal e comunitário**. Um projeto social educacional pode trazer:

- **Transformação de mentalidade:** Ao ter acesso a informações e a novas formas de pensar, a comunidade pode mudar sua visão sobre o futuro, desenvolvendo um maior senso de esperança e de possibilidade.
- **Geração de oportunidades:** Jovens que recebem uma educação de qualidade têm mais chances de acesso ao mercado de trabalho, o que reduz as desigualdades sociais e econômicas. Isso pode levar a uma geração mais bem preparada, que contribui para a melhoria da economia local.

Desenvolvimento de Habilidades Sociais e Cidadania

Além do aprendizado acadêmico, o projeto Tech Vida concentra-se em desenvolver habilidades de **cidadania e convivência social**. Isso pode resultar em:

- **Fortalecimento da coesão comunitária:** Quando a educação é vista como um bem coletivo, promove o senso de pertencimento e a colaboração entre os membros da comunidade.
- **Desenvolvimento de habilidades socioemocionais:** Projetos educativos frequentemente incluem temas como resolução de conflitos, liderança, trabalho em equipe, comunicação e empatia, contribuindo para a formação de cidadãos mais responsáveis e conscientes de seus direitos e deveres.
- **Redução de violência e discriminação:** A educação pode ser uma poderosa ferramenta para a construção de uma cultura de paz e respeito, diminuindo as tensões sociais e a violência local, além de ajudar a combater preconceitos.

Impacto Econômico e Profissional

Ao oferecer acesso a uma educação de qualidade, especialmente focada em habilidades técnicas, o projeto Tech Vida pode ter um impacto direto na economia local, tais como:

- **Qualificação para o mercado de trabalho:** Ofereceremos uma experiência de capacitação profissional, preparando os jovens para empregos melhores e mais qualificados.
- **Empreendedorismo:** Estímulo ao empreendedorismo e a criação de pequenos negócios dentro da própria comunidade, criando novas fontes de renda e promovendo a autonomia financeira.
- **Redução da desigualdade social:** O aumento das habilidades educacionais e profissionais pode contribuir para a redução da pobreza e das desigualdades sociais ao fornecer as ferramentas para que as pessoas melhorem suas condições de vida.

4. PÚBLICO-ALVO e ABRANGÊNCIA DE PÚBLICO

4.1 Caracterização do público-alvo: adolescentes, jovens (público que fará os cursos).

4.2 Faixa etária de 14 anos até 24 anos.

Serão 44 alunos,
com 3 aulas por semana,
divididos em 4 turmas,

1º semestre = 44 alunos

2º semestre = 44 alunos

Total de 88 alunos ao final do projeto



5. OBJETIVOS GERAIS DO PROJETO

5.1 Alfabetizar digitalmente adolescentes/jovens da comunidade Recreio São Jorge / Guarulhos.

5.2 Objetivos específicos:

- Inscrição de alunos,
- Estudo do nível tecnológico,
- Adequação do horário aula com a escola,
- Acompanhamento individual da evolução, o que possível fazer durante as aulas, exercícios aplicados, trabalhos em grupo,
- Observação de possíveis dificuldades, como por exemplo, alunos que não avançam no aprendizado, será necessário um esforço do professor e da assistente social para investigarem a causa e ajudar esse aluno a acompanhar a turma,
- Avaliações criativas, sem cobranças, serão desenvolvidos exercícios durante a aula, trabalhos em equipe, soluções de problemas, conflitos.
- Encaminhamento dos alunos para postos de atendimento ao trabalhador, e
- Cerimônia de encerramento com os alunos e seus familiares.

6. METAS REAIS A SEREM ATINGIDAS

1. Diminuir o analfabetismo digital, usando os nossos alunos como multiplicadores,
2. Ampliar nosso atendimento de 20 alunos/semana, para 44 alunos/semana (com 3 aulas p/semana)
3. Encaminhar os alunos para postos de atendimento ao trabalhador,
4. Orientar o cadastro de currículo em plataformas que possam aumentar as oportunidades de ingressar no mercado de trabalho.
5. Finalizar o projeto com 65% de formandos.



Metas	Indicadores qualitativos	Indicativos quantitativos	Meios de verificação	Metas finais objetivos
Definição da equipe	Procuraremos os profissionais mais qualificados que os nossos recursos permitam contratar	05 colaboradores	NF para MEI, e Holerith para CLT	Que consigam obter o máximo em seu desempenho, ajudando plenamente os beneficiários.
Elaboração das aulas	Dependemos da contratação dos colaboradores, temos uma tabela de referência, para a partir dela evoluirmos	04 colaboradores estarão envolvidos diretamente	cronograma das aulas, que será elaborado	Finalização das aulas pelo maior número de beneficiários.
Seleção dos alunos, pela vulnerabilidade social	Buscaremos aqueles que mais precisam de ajuda	100 beneficiários por semana	Fichas de inscrição	Atender à todos
Estudar o pacote Office e introdução dos alunos numa plataforma de tecnologia	O pacote Office é um conhecimento básico, porém muito importante no momento de buscar um emprego, incrementaremos o aprendizado com a plataforma RECODE.	100 beneficiários/semana	Acompanhamento das aulas pela plataforma	Avaliações feitas pelos beneficiários através de trabalhos executados durante as aulas.
Aulas, participação durante o curso	Participação nas aulas	60% dos alunos	observação do professor	Destaque de alunos durante as aulas
Aulas ministradas	Envolvimento dos beneficiários	60% dos alunos	fotos e vídeos mensais	comprovar a realização das aulas
Controlar o acesso dos alunos	Cuidar para que todos estejam interessados e mantenham a frequência	65% dos alunos	Lista de presença	Comprovar a frequências nas aulas.
A partir do 4º mês de aula, encaminhamento para postos de atendimento ao trabalhador.	Alunos com melhor aproveitamento serão encaminhados aos postos de atendimento ao trabalhador.	entre 10 e 20%	cadastro nos postos de atendimento.	Atingir a meta prevista
Conclusão do curso	Ganho de conhecimento.	65% dos alunos	Aprendizado e certificados dos beneficiários.	Através dos exercícios feitos diariamente em sala de aula, o professor conclui que o objetivo foi alcançado, houve APRENDIZADO.

7. PARÂMETROS A SEREM UTILIZADOS PARA AFERIÇÃO DO CUMPRIMENTO DAS METAS

1. Relatórios feitos pelos professores e assistente social da Ong,
2. Formulários e fichas de inscrição,
3. Exercícios e trabalhos que serão feitos pelos alunos,
4. Fotos e vídeos das aulas,
5. Encaminhamento dos alunos que se destacarem aos postos de atendimento ao trabalhador,

8. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

ETAPAS OU FASES DE EXECUÇÃO



Marcar "x" nos meses conforme duração de cada etapa.												
Descrição das etapas	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12
Contratação e Planejamento : alinhar com a equipe o cronograma de aulas	X											
Compra de equipamentos e materiais (10 dias)	X											
Acolhimento dos alunos, até atender todas as turmas (1 semana). Oferecemos um lanche e uma conversa para explicar como acontecerão as aulas	X											
Início das aulas : Software trilha hora/aula – duração das aulas, em média 04 meses, mas dependerá da evolução da turma.		X	X	X	X							
Finalização das aulas da 1ª turma, encaminhamento dos alunos preparados para postos de atendimento ao trabalhador.						X						
Início das aulas para a nova turma						X	X	X	X			
Finalização das aulas da 2ª turma, encaminhamento dos alunos preparados para postos de atendimento ao trabalhador.										X		
Encerramento com uma cerimônia simbólica, conversa com os alunos.											X	X
Entrega de certificados												X

8.1 - QUADRO DE HORÁRIOS DAS AULAS							
INFORMAÇÕES DE REFERÊNCIA, SERÃO ADEQUADAS APÓS A CONTRATAÇÃO DO PROFESSOR E ASSISTENTE SOCIAL – 1º semestre							
AULA	HORÁRIO	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	TT ALUNOS POR SEMANA
Pacote Office + Gestão e empregabilidade	9h / 11h	Turma 1 11 alunos	Turma 3 11 alunos	Turma 1 11 alunos	Turma 3 11 alunos	T1 + T3 22 alunos	22 alunos 3 x p/ semana
Horário de almoço do professor – pausa entre 11h e 12h30.							



Pacote Office + Gestão e empregabilidade	13h / 15h	Turma 2 11 alunos	Turma 4 11 alunos	Turma 2 11 alunos	Turma 4 11 alunos	T2 + T4 22 alunos	22 alunos 3 x p/ semana
Total							44 alunos 3 x p/ semana
06 horas por semana por turma x 4 semanas = 24 horas/mês x 4 meses = 96 horas/ aula no total, sendo 56 horas de aula com o Pacote Office + 40 horas de Gestão e empregabilidade = 96 horas. Portanto serão formados 44 alunos no 1º semestre.							

8.2 - QUADRO DE HORÁRIOS DAS AULAS INFORMAÇÕES DE REFERÊNCIA, SERÃO ADEQUADAS APÓS A CONTRATAÇÃO DO PROFESSOR E ASSISTENTE SOCIAL – 2º semestre							
AULA	HORÁRIO	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	TT ALUNOS POR SEMANA
Pacote Office + Gestão e empregabilidade	9h / 11h	Turma 5 11 alunos	Turma 7 11 alunos	Turma 5 11 alunos	Turma 7 11 alunos	T5 + T7 22 alunos	22 alunos 3 x p/ semana
Horário de almoço do professor – pausa entre 11h e 12h30.							
Pacote Office + Gestão e empregabilidade	13h / 15h	Turma 6 11 alunos	Turma 8 11 alunos	Turma 6 11 alunos	Turma 8 11 alunos	T6 + T8 22 alunos	22 alunos 3 x p/ semana
Total							44 alunos 3 x p/ semana
06 horas por semana por turma x 4 semanas = 24 horas/mês x 4 meses = 96 horas/ aula no total, sendo 56 horas de aula com o Pacote Office + 40 horas de Gestão e empregabilidade = 96 horas. Portanto serão formados 88 alunos no 2º semestre.							

44 alunos no 1º semestre + 44 alunos no 2º semestre = 88 alunos ao final do projeto.

8.3 - EMENTA DOS CURSOS

1ª trilha: Office 365

No curso serão introduzidos conhecimentos básicos acerca da estrutura, do uso e de estratégias de leitura da língua inglesa.

Carga horária: 6 horas

Módulos: Microsoft Office 365 ou "somente Microsoft 365 (Word, Excel), ferramentas de armazenamento, compartilhamento e comunicação.

Universo dos Dados

Nessa formação o aluno será capacitado para trabalhar com dados no ambiente do Microsoft 365. O aluno aprenderá a gerenciar, modelar e usar ferramentas para trabalhar com dados no dia a dia e entender os principais conceitos e a contextualização na carreira de dados.

Carga horária: 15 horas

Módulos: Primeiros passos com formulários,



Criando processos com o Power Automate,
Análise de dados no Excel
Utilizando o Power BI Desktop
Contextualização da área de dados da carreira

Relações Interpessoais

O curso ajudará você a entender o que são as relações interpessoais, bem como sua importância e impactos no ambiente de trabalho.

Carga horária: 5 horas

Conhecimento é autogestão x gerenciamento de tempo,

Empatia, ética e gentileza,

Ambiente do trabalho, saúde mental no trabalho, trabalho home office, presencial e híbrido, liderança x chefia,

Primeiro trampo? Aprenda as habilidades necessárias

Capacitar os participantes a compreenderem e utilizarem efetivamente as ferramentas Microsoft 365, proporcionando um contexto do ambiente de trabalho e oferecendo dicas e habilidades para otimizar o dia a dia e aprimorar as habilidades de comunicação em conversas, reuniões e relações de trabalho.

Carga horária: 15 horas

Módulos: Word, Excel, PowerPoint e OneNote,

Outlook, OneDrive e Microsoft Teams,

Outros aplicativos do Microsoft 365 ,

Projetos e reuniões,

Comunicação e oratória para apresentações.

Mundo digital do trabalho

Essa formação tem como objetivo capacitar os participantes com a base necessária para trabalharem em ambientes colaborativos, em grupos e on-line, utilizando as ferramentas Microsoft 365 para otimizar seu dia de trabalho. Além disso, oferece dicas de soft skills no LinkedIn para aprimorar a presença digital dos participantes e orientação prática sobre empreendedorismo, ensinando como tirar ideias do papel e gerir o negócio.

Carga horária: 15 horas

Ambientes colaborativos e trabalho em grupo on-line ,

Otimização do trabalho,

LinkedIn,

Empreendedorismo,

Liderança para liderança de projetos,

2ª trilha: Gestão e empregabilidade

Com a alta do desemprego no Brasil e a carência de mão obra qualificada em algumas áreas, como por exemplo, a de tecnologia, essa formação tem como objetivo desenvolver competências digitais na utilização de recursos básicos do dia a dia e, também, promover mudanças comportamentais nos seus participantes.

Carga horária: 40 horas

Módulos: Ferramentas para gestão,

Teams e One Drive,

Competência Socioemocional,

Recursos para empregabilidade.

Toda a plataforma RECODE ficará a disposição dos beneficiários, para avançar nas trilhas por tempo indeterminado.

https://recode.org.br/formacoes/?gad_source=1&gclid=CjwKCAiA9IC6BhA3EiwAsbltOE3Ezy5XhaSYon-49hmhztGKaotwc1q4jIS0pgNm_Hs399yFyiBaVxoCKOYQAvD_BwE



FUNDAMENTOS

- + Língua Portuguesa
- + Língua Inglesa
- + Matemática
- + Comunicação não violenta
- + Comece do Zero: explorando o universo online
- + Office 365
- + Universo dos Dados
- + Relações interpessoais
- + Primeiro trampo? Aprenda as habilidades necessárias
- + Mundo Digital do Trabalho

TECNOLOGIA E IA

- + Tecnologias para o Futuro
- + Reprogramando o seu Futuro
- + Marketing Digital
- + Dar vida (Inteligente) à Inteligência Artificial

PROGRAMAÇÃO

- + Programação
- + Introdução à Programação
- + Introdução ao Java
- + Front End
- + Back End
- + Carreiras – Boas práticas em Programação
- + Desenvolvimento de Sistemas Web Básico
- + Desenvolvimento de Sistemas Web Intermediário
- + Criando infra na Nuvem



GAMES

+ Desenvolvimento de Games Básico

+ Desenvolvimento de Games Intermediário

FERRAMENTAS

+ Ferramentas Digitais para o Mercado de Trabalho

- Gestão e Empregabilidade

Com a alta do desemprego no Brasil e a carência de mão obra qualificada em algumas áreas, como por exemplo, a de tecnologia, essa formação tem como objetivo desenvolver competências digitais na utilização de recursos básicos do dia a dia e, também, promover mudanças comportamentais nos seus participantes.

Carga horária: 40h

Módulos:

Ferramentas para Gestão

Teams e OneDrive

Competência Socioemocional

Recursos para Empregabilidade

+ Análise de Dados com ferramentas de BI

+ Introdução à Gestão Ágil e ao Scrum



9. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO DA SECRETARIA COM A ENTIDADE													
DESCRIÇÃO DO CUSTO	MÊS 1	MÊS 2	MÊS 3	MÊS 4	MÊS 5	MÊS 6	MÊS 7	MÊS 8	MÊS 9	MÊS 10	MÊS 11	MÊS 12	TOTAL R\$
SERVIÇO DE 3ºS													
MEI													
Gestor do Projeto	3.974,31	3.974,31	3.974,31	3.974,31	3.974,31	3.974,31	3.974,31	3.974,31	3.974,31	3.974,31	3.974,31	3.974,31	47.691,72
Consultora do projeto e Analista de prestação de contas	3.000,00	3.000,00	3.000,00	3.000,00	3.000,00	3.000,00	3.000,00	3.000,00	3.000,00	3.000,00	3.000,00	3.000,00	36.000,00
Auxiliar financeiro	1.900,00	1.900,00	1.900,00	1.900,00	1.900,00	1.900,00	1.900,00	1.900,00	1.900,00	1.900,00	1.900,00	1.900,00	22.800,00
CLT													
Assistente social													
Sal liq R\$2.500,00	4.164,05	4.164,05	4.164,05	4.164,05	4.164,05	4.164,05	4.164,05	4.164,05	4.164,05	4.164,05	4.164,05	4.164,05	49.968,60
Professor													
Sal liq R\$1.766,00	3.011,16	3.011,16	3.011,16	3.011,16	3.011,16	3.011,16	3.011,16	3.011,16	3.011,16	3.011,16	3.011,16	3.011,16	36.133,92
IMOBILIZADO													
Notebooks (02)	6.117,10												6.117,10
MAT. DE ESCRITÓRIO													
Papel sulfite (4 caixas) Total de 10mil folhas	789,56												789,56
Toner p/impressora HP Laserjet 1022 n	499,10												499,10
TOTAL/MÊS	23.455,28	16.049,52	16.049,52	16.049,52	16.049,52	16.049,52	16.049,52	16.049,52	16.049,52	16.049,52	16.049,52	16.049,52	200.000,00
PARCELA ÚNICA DE R\$200.000,00													

10. PLANILHA ORÇAMENTÁRIA COM DESCRIÇÃO DETALHADA DAS DESPESAS DO PROJETO.

PLANILHA ORÇAMENTÁRIA DETALHADA					
Especificação	Descrição detalhada de cada item	Unidade de Medida	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
MATERIAL	<p>Papel sulfite para impressão de tarefas, planilhas, certificados, currículos para os alunos.</p> <p>Cada aluno participará de 03 aulas por semana = 132 alunos no semestre x 2 semestres = 264 alunos</p> <p>132 alunos x (02 impressões) p/ cada x 4 semanas = 1.056 impressões p/mês.</p> <p>1.056 impressões x 4 meses = 4.224 no semestre x 2 semestres = 8.448 impressões.</p> <p>88 alunos x 15 currículos p/ cada um = 1.320.</p> <p>8.448 + 1.320 = 9.768 impressões em média.</p>	Folhas	10.000	197,39	789,56
	Toner para impressora HP Laserjet 1022 n	Cartuchos de tinta	10	49,91	499,10



	A impressora é um equipamento da Ong. 10 cartuchos				
			Sub total de materiais		R\$1.288,66
IMOBILIZADO	Notebook ACER A515-45		02	3.058,55	R\$6.117,10
SERVIÇOS	Gestor do projeto - MEI	peessoa	01	3.974,31	47.691,72
	Consultora e Analista de prestação de contas do projeto - MEI	peessoa	01	3.000,00	36.000,00
	Auxiliar financeiro - MEI	peessoa	01	1.900,00	22.800,00
	Sub total de serviços				R\$106.491,72
CLT	Assistente social Salário líquido: R\$2.500,00	peessoa	01		49.968,60
	Professor Salário líquido: R\$1.766,00	peessoa	01		36.133,92
	Sub total CLT				R\$86.102,52
				Total geral: R\$200.000,00	

11. REFERÊNCIA DE MERCADO DAS DESPESAS DO PROJETO

11.1. ORÇAMENTO DE MATERIAIS / EQUIPAMENTOS

N	DESCRIÇÃO	QUANT.	UNID	1º ORÇAMENTO		2º ORÇAMENTO		3º ORÇAMENTO 2 caixas	
				VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
1.	Papel sulfite	04 cxs 10.000	folhas	197,39	789,56	198,00	792,00	214,20	856,80
2.	Toner	10	cartucho	49,91	499,10	52,43	524,30	54,05	540,50
3.	Notebook	02		3.058,55	6.117,10	3.799,06	7598,12	4.599,91	9.199,82

Serão adquiridos papel sulfite e toner para impressora, todas as impressões serão feitas na Associação Ação Vida, diminuindo o custo externo de cópias. As impressões serão usadas para o aprendizado dos alunos, para imprimir currículos, exercícios e trabalhos em sala de aula.

Os dois notebook's serão usados em horário de execução do projeto pela Assistente social e pelo Professor de informática, pós horário do projeto, serão usados também pela Auxiliar financeira e pelo Gestor do projeto, para armazenamento das informações das atividades diárias do Tech Vida.

Guarulhos, 25 de novembro de 2024

Arnaldo Sousa de Oliveira

Presidente da ONG

RG 22.787.249-6 / CPF 070.857.318-50