

TERMO DE ADITAMENTO Nº 01 AO TERMO DE FOMENTO Nº 05/SMIT/2025

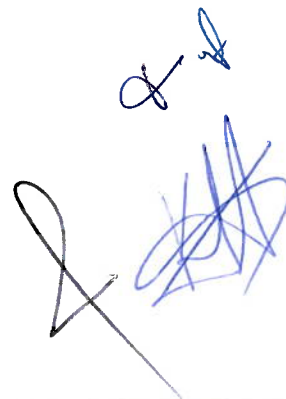
PROCESSO ADMINISTRATIVO SEI Nº 6023.2025/0002190-3

PARTÍCIPES: SECRETARIA MUNICIPAL DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA – SMIT E O INSTITUTO CONHECER BRASIL.

OBJETO DA PARCERIA: Concentração de esforços para realização de imersão tecnológica em arena de conhecimento.

OBJETO DESTE TERMO: (I) Prorrogação do prazo da parceria por mais 60 (sessenta) dias;

Aos 27 (vinte e sete) dias do mês de fevereiro de dois mil e vinte e seis, o **MUNICÍPIO DE SÃO PAULO**, por intermédio da **SECRETARIA MUNICIPAL DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA**, inscrita no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica do Ministério da Fazenda – CNPJ/MF sob n.º **46.392.163/0001-68**, com sede na Rua Líbero Badaró, 425 – 27º e 34º andares — Centro – CEP: 01009-000 – São Paulo/SP, neste ato representada pelo Chefe de Gabinete **SILVIO EUGENIO DE LIMA**, conforme delegação de competência atribuída pela Portaria SMIT n.º 67, de 28 de agosto de 2018, doravante designado simplesmente o **MUNICÍPIO**, e, de outro lado, a Organização da Sociedade Civil **INSTITUTO CONHECER BRASIL**, inscrita no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica do Ministério da Fazenda – CNPJ/MF sob n.º **01.718.634/0001-47**, com sede na Avenida Paulista, 807 – Cj 2.315 – Bela Vista – CEP: 01211-100 – São Paulo/SP, neste ato representada legalmente nos termos do seu estatuto, por sua Dirigente **KARINA FERREIRA DA GAMA**, portadora da Cédula de Identidade RG n.º 25.***.*19-7 SSP/SP e inscrita no Cadastro Nacional da Pessoa Física do Ministério da Fazenda – CPF/MF sob o n.º 296.***.***-61, doravante designada simplesmente **“OSC”**, resolvem celebrar o presente **TERMO ADITIVO AO TERMO DE FOMENTO Nº 05/SMIT/2025**, com fundamento na Lei Federal nº 13.019/2014, com redação dada pela Lei nº 13.204/2015, no Decreto Municipal nº 57.575/2016 e demais normas aplicáveis, nos termos da autorização constante nos autos do Processo SEI nº 6023.2025/0002190-3, mediante as seguintes cláusulas e condições:



TERMO DE ADITAMENTO Nº 01 AO ACORDO DE COOPERAÇÃO Nº 01/SMIT/2022

CLÁUSULA PRIMEIRA
DA PRORROGAÇÃO DA VIGÊNCIA E EXECUÇÃO E
ATUALIZAÇÃO

- 1.1. Fica prorrogado o prazo de vigência da parceria, por mais um período de **60 (sessenta) dias**, contados a partir de **01/03/2026**, com fundamento na Lei Federal nº 13.019/2014 e Decreto Municipal nº 57.575/2016.
- 1.2. As partes se comprometem a seguir todas as regras e condições descritas no Plano de Trabalho – Anexo I deste termo.

CLÁUSULA SEGUNDA
DO VALOR DO TERMO E DOS RECURSOS ORÇAMENTÁRIOS

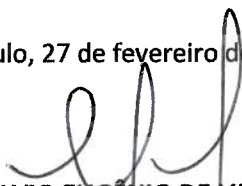
- 2.1. Este termo não envolve nova transferência de recursos financeiros entre as partes.

CLÁUSULA TERCEIRA
RATIFICAÇÃO

- 3.1. Ficam inalteradas as demais cláusulas, subcláusulas, itens, condições e obrigações do Termo de Fomento inicial que não contraditem o presente neste Termo Aditivo.

Estando as partes justas e acordadas, é lavrado o presente termo, que lido e achado conforme, vai por elas e pelas testemunhas presentes ao ato, assinado, em 02 (duas) vias de igual teor.

São Paulo, 27 de fevereiro de 2026.



SILVIO EUGÊNIO DE LIMA
Chefe de Gabinete
SECRETARIA MUNICIPAL DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA



KARINA FERREIRA DA GAMA
Presidente
INSTITUTO CONHECER BRASIL

TESTEMUNHAS:



NOME: FERNANNA RIBEIRO DE OLIVEIRA
RF: 9775518



Juliana M. S. C. Frateschi
182.218-9

TERMO DE ADITAMENTO Nº 01 AO ACORDO DE COOPERAÇÃO Nº 01/SMIT/2022

ANEXO I

PLANO DE TRABALHO

DOC SEI [151839778]

****Deverão ser anexadas as vias originais do Plano de Trabalho assinadas pelo Representante Legal***



PLANO DE TRABALHO

1. Identificação do proponente

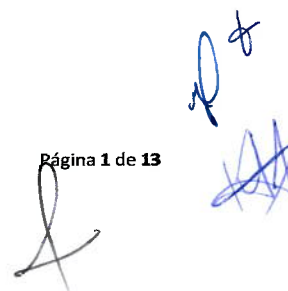
Nome da OSC: INSTITUTO CONHECER BRASIL		
CNPJ: 01.718.634/0001-47	Endereço da OSC: Avenida Paulista, 807 – CJ 2315 – Bela Vista – São Paulo	
Complemento: CJ 2315	Bairro: Bela Vista	CEP: 01311-100
Telefone: (11) 96500-9029	Telefone: (11) 11- 95827-0951	Telefone: (DDD)
E-mail: presidencia@institutoconhecerbrasil.org.br		Site: www.institutoconhecerbrasil.org.br
Dirigente da OSC: Karina Ferreira da Gama		

2. Dados do Objeto

Nome da atividade: Rumo da Inovação na Educação e no Mercado de Trabalho	
Identificação do Objeto: Imersão Tecnológica em arena de conhecimento	
Endereço de realização do projeto: Est. das Três Cruzes - Tres Cruzes, São Paulo - SP, 02282-050	
Período de vigência: 60 dias	Local alterado devido à indisponibilidade do anterior
Nome do responsável técnico pelo Plano de Trabalho: Karina Ferreira da Gama	
Valor total do objeto: 100.000,00	

3. Histórico do Proponente

O ICB é uma Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP), reconhecida pelo Ministério da Justiça, sem fins lucrativos, e têm como missão ser o elo de integração entre Governo e suas diretrizes, a Iniciativa Privada através de ações de responsabilidade social, em benefício da Sociedade Civil (Terceiro Setor). Sua diretoria é composta por dirigentes e



empresários de sucesso ligados aos segmentos representados pelo Instituto.

Instituída em 1990, o instituto atuou em vários projetos e programas. Em 2014 uma nova diretoria sediou os trabalhos na capital paulista, integrando as questões de empreendedorismo para promover e desenvolver as atividades de segmentos ligados à educação, turismo, cultura, esporte e meio ambiente, através de projetos e ações com entidades, governo, empresas e comunidades.

Nossos esforços seguem para aumentar as divisas de visitantes no turismo, elevar o número de praticantes no esporte como instrumento de integração social e melhoria da saúde, promover e aplicar programas culturais com foco no desenvolvimento humano e com responsabilidade sustentável para meio ambiente através de campanhas de conscientização da população, utilizando ações em conjunto com órgãos humanitários atuantes em todo o mundo.

O Instituto Conhecer Brasil – ICB foi criado com o objetivo de promover e desenvolver as atividades de segmentos ligados ao turismo, cultura, esporte e meio ambiente, através de projetos e ações com entidades, governo, empresas e comunidades, com metas de aumentar as divisas de visitantes no turismo e elevar o número de praticantes no Esporte como instrumento de integração social e melhoria da saúde, promoção e aplicação de programas culturais com foco no desenvolvimento humano, e com responsabilidade sustentável do Meio Ambiente através de campanhas de conscientização da população, utilizando ações em conjunto com órgãos humanitários atuantes em todo o mundo.

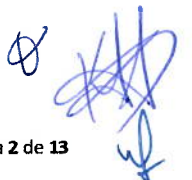

SERVIÇOS:

- Gestão de Projetos, Contratos e Convênios;
- Estudos, pesquisas e levantamentos;
- Organização de eventos em geral;
- Promoção de reuniões, encontros, debates, seminários, palestras, conferências e congressos;
- Organização de cursos, treinamentos e qualificação de recursos humanos, estágios e outras formas de aprendizado;
- Publicação de circulares, boletins noticiosos, jornais e vídeos;
- Serviços de cidadania em geral;
- Programas de treinamento e capacitação para o Terceiro Setor;
- Programas de Desenvolvimento Econômico e Social.

ATIVIDADES NOS ULTIMOS 5 ANOS:

ANO 2023/2024:

- ✓ Desafio DF – Programa STEAM MAKER – Rede Publica de Ensino – Brasília – DF



- ✓ 1ª Edição R.I.E.F.A. - Rumos da Inovação na Educação do Futuro Agora

ANO 2022:

- ✓ Serviços na elaboração/desenvolvimento da metodologia aplicada nos LABORATÓRIOS DE APRENDIZAGEM CRIATIVA MAKER E CAPACITAÇÃO DOS PROFESSORES DESTINADOS AS ESCOLAS DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DO MUNICÍPIO DE MACAPÁ/AP
- ✓ Serviços na elaboração/desenvolvimento da metodologia aplicada nos LABORATÓRIO DE ROBÓTICA DESTINADO ÀS ESCOLAS DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DO MUNICÍPIO DE BARRA DE SANTA ROSA/PB;
- ✓ Serviços na elaboração/desenvolvimento da metodologia aplicada nos LABORATÓRIO DE ROBÓTICA DESTINADO ÀS ESCOLAS DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DO MUNICÍPIO DE ENGENHEIRO COELHO/SP
- ✓ Serviços na elaboração/desenvolvimento da metodologia aplicada nos LABORATÓRIOS DE APRENDIZAGEM CRIATIVA E ROBÓTICA "MAKE", DESTINADOS AS ESCOLAS DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DO MUNICÍPIO DE BUÍQUE/PE
- ✓ Projeto Nacional de Imersão – Bicentenário da Independência – Brasília – DF

ANO 2021:

- ✓ Processo Estadual 00939/2021 – Programa de diagnóstico e Capacitação para o Terceiro Setor – Frente a Criança e o Adolescente – São Paulo – SP

ANO 2019:

- ✓ 13ª Feira da Cidadania – **Barcarena e Paragominas -PA** Parceria com a prefeitura e o Conselho Nacional do Sesi

ANO 2018:

- ✓ Processo Municipal 6025.2018/0010384 - Encontro e Prêmio Literário IDE – São Paulo – SP
- ✓ Projeto de Exposição Experience (Criação de Conceito Cultural) – São Paulo – SP;
- ✓ Pronac 181061 - Bem Festival – São Paulo - SP
- ✓ 12ª Feira da Cidadania – **Babaçulândia / Ananás (TO)** Parceria com a prefeitura e o Conselho Nacional do Sesi
- ✓ 11ª Feira da Cidadania – **Xambioá / Filadélfia / Colinas do Tocantins / Pau D'Arco (PI)** Parceria com a prefeitura e o Conselho Nacional do Sesi
- ✓ 10ª Feira da Cidadania – **Acari / Caicó / João Câmara / São Miguel do Gostoso (PI)** Parceria com a prefeitura e o Conselho Nacional do Sesi
- ✓ 9ª Feira da Cidadania – **Vitória do Xingu / Medicilândia / Altamira / Brasil Novo (PA)** Parceria com a prefeitura e o Conselho Nacional do Sesi
- ✓ 8ª Feira da Cidadania – **Campo Grande / Umarizal / Bom Jesus / Jardim do Seridó (RN)** Parceria com a prefeitura e o Conselho Nacional do Sesi
- ✓ 7ª Feira da Cidadania – **Santarém / Mojui dos Campos/ Juruti / Itaituba (PA)** Parceria com a prefeitura e o Conselho Nacional do Sesi
- ✓ 6ª Feira da Cidadania – **Caxingó / Bom Princípio do Piauí / Ilha Grande / Cajueiro da Praia (PI)** Parceria com a prefeitura e o Conselho Nacional do Sesi
- ✓ 5ª Feira da Cidadania – **Senador Canedo / Aparecida de Goiânia / Niquelândia /**

- Catalão (GO)** Parceria com a prefeitura e o Conselho Nacional do Sesi
- ✓ **4ª Feira da Cidadania – Fronteiras/ Simões / Jaicós / Paulistana (PI)** Parceria com a prefeitura e o Conselho Nacional do Sesi

ANO 2017:

- ✓ **3ª Feira da Cidadania - Macajuba / Mairi / Mundo Novo / Baixa Grande (BA)**
Parceria com a prefeitura e o Conselho Nacional do Sesi
- ✓ **2ª Feira da Cidadania - José de Freitas / Barras do Piauí / Luzilândia / Buritis dos Lopes (PI)** Parceria com a prefeitura e o Conselho Nacional do Sesi (
- ✓ **1ª Feira da Cidadania - Gilbués / Curimatá / Avelino Lopes / Redenção do Gurgueia (PI)** - Parceria com a prefeitura e o Conselho Nacional do Sesi
- ✓ **Projeto Social de Fórmula Truck/ Fórmula Truck Kids – Cascavel PR / Brasília DF**
Parceria com a prefeitura e o Conselho Nacional do Sesi

4. Descrição do Objeto

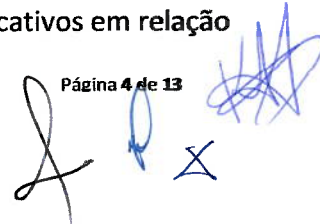
Dar acesso, a jovens estudantes, às novas tecnologias voltadas para atividades técnicas e científicas, referente as novas tendências de mobilidade elétrica, consumo consciente, geração limpa de energia elétrica, sustentabilidade, utilizando óculos de realidade virtual (VR) através de ambiente de Metaverso e prototipagem aditiva, através da mistura do ambiente físico e digital contribuindo assim para o desenvolvimento de suas competências e ao acesso a novas tecnologias digitais. Apresentar ao público-alvo, na prática, as novas tendências tecnológicas que estão em fase de implementação, não só no território brasileiro, mas também em todo o mundo, as quais irão culminar numa mudança de paradigma em relação a como o homem faz uso de novos materiais e formas de geração de energia, mobilidade urbana, realidade aumentada, virtual e 3D e prototipagem rápida aditiva.

A presente proposta visa criar um ambiente inovador, contendo cenários que contribua para o acesso a um ambiente inovador e a experiência em novas metodologias aplicadas as novas tecnologias através de uma imersão em uma arena de conhecimento, contendo novos modelos de mobilidade elétrica urbana, sistemas de recarga, prototipagem rápida (impressora 3D de pequeno e grande porte) e óculos de realidade aumentada.

5. Justificativa

A SMIT – Secretaria Municipal de Inovação e Tecnologia tem por finalidade incentivar, prospectar, desenvolver e implantar métodos, instrumentos e técnicas que conduzam à melhoria e inovação na organização e serviços prestados pela Administração Pública Municipal, utilizando recursos da tecnologia da informação e comunicação, de modo a ampliar a qualidade do atendimento ao cidadão e promover sua participação no desenvolvimento de uma cidade inteligente, conforme exposto inciso I do Art. 2º do Decreto Municipal nº 58.411 de 13 de setembro de 2018, substituído pelo exposto no Art. 2º, Decreto nº 59.336 de 17 de abril de 2020.

A cidade de São Paulo, como maior metrópole do Brasil, enfrenta desafios significativos em relação



à inclusão digital, especialmente em áreas mais vulneráveis. A inclusão digital não se refere apenas ao acesso a dispositivos e à internet, mas também à capacidade de usar essas ferramentas de maneira eficaz e crítica. Nesse sentido, o projeto proposto pelo ICB em parceria com a Nace Escola do Futuro-USP é de suma importância para a política de inclusão digital do município.

Ao repensar e questionar modelos tradicionais de educação, o projeto visa não apenas equipar escolas com tecnologias avançadas, mas também capacitar alunos e professores a utilizá-las de forma crítica e criativa. A adoção de práticas educacionais inclusivas e valorizadoras da diversidade e individualidade é essencial para garantir que todos os alunos, independentemente de sua origem ou condição socioeconômica, tenham igualdade de oportunidades no mundo digital.

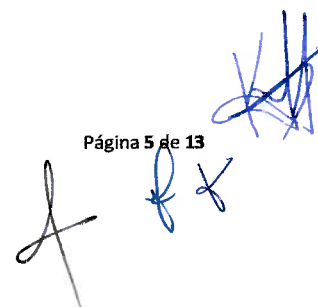
Além disso, ao focar na pluralidade de ideias e na busca por soluções criativas dentro do pensar PHIGITAL, o projeto contribui diretamente para a formação de cidadãos aptos a navegar e contribuir para a sociedade digital. A integração de tecnologias emergentes, como IoT, inteligência artificial e big data, no currículo escolar, prepara os alunos para os desafios e oportunidades da nova economia, marcada pela inovação tecnológica.

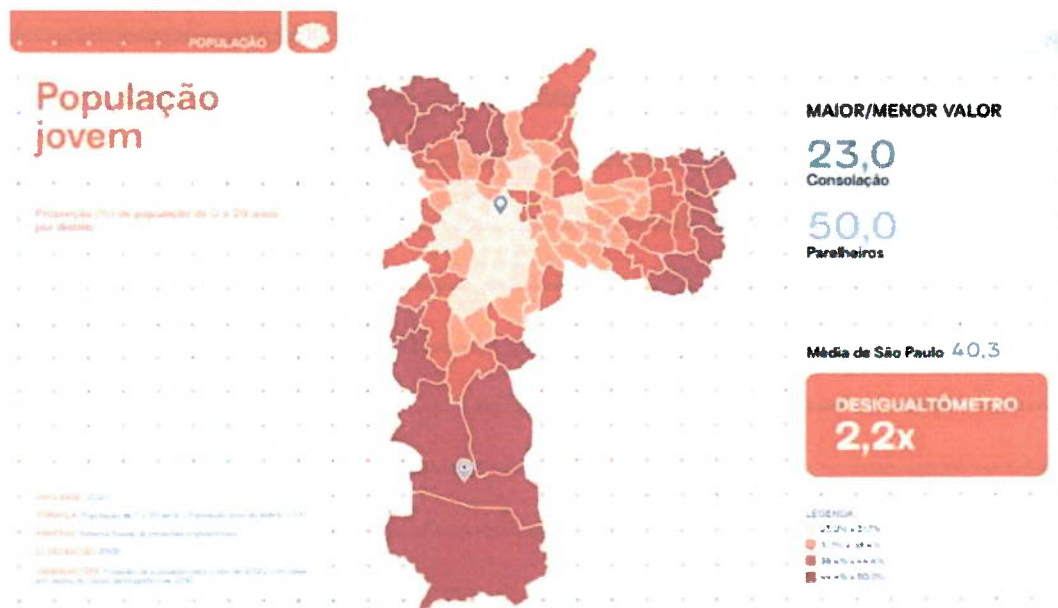
A proposta também reconhece a importância das "literacias digitais" no contexto atual de hiper conectividade. Ao capacitar alunos e professores nessas competências, o projeto não apenas promove a inclusão digital, mas também garante que os beneficiários sejam agentes ativos e críticos no mundo digital, e não meros consumidores.

Em resumo, este projeto é uma resposta direta e eficaz aos desafios da inclusão digital enfrentados pelo município de São Paulo. Ao alinhar tecnologia, metodologias inovadoras e uma abordagem inclusiva, ele tem o potencial de transformar a educação pública na cidade, tornando-a mais relevante, inclusiva e adaptada às demandas do século 21.

O Instituto Conhecver Brasil executará o projeto de imersão em novas tecnologias, beneficiando 200 adolescentes residentes em regiões periféricas e em situação de vulnerabilidade e/ou risco social, visando a inclusão ao digital e as novas tecnologias do mercado em áreas de inovação (profissões do futuro). A realidade brasileira justifica a necessidade de serviços que venham trabalhar com comunidades em territórios de alta e altíssima vulnerabilidade social, fomentando e estimulando a ampliação de espaços de participação da sociedade. Especialmente nos Distritos com menores índices de desenvolvimento humano - IDH, que possui uma população que enfrenta um conjunto de problemas específicos que alimentam a exclusão social de grande parte de moradores devido uma área de alta e altíssima vulnerabilidade social.

Assim, considerando os objetivos da Secretaria Municipal de Inovação e Tecnologia - SMIT e ao público-alvo referenciado, o projeto abordará alunos de escolas técnicas e/ou Centros de Desenvolvimento Social e Produtivo – CEDESP residentes em regiões com maior taxa de população jovem e menor oferta de emprego, conforme dados do Mapa de Desigualdade 2021 (Rede Nossa São Paulo).





A importância das atividades reside no fato de poder integrar, socializar e educar os alunos participantes através do cronograma oferecido, tendo o objetivo de Gerar Renda, Ampliar Conhecimentos Técnico-Científicos, norteando-os em direção à nova realidade econômica mundial contribuindo para a melhora dos indicadores de subdesenvolvimento afetados nos últimos anos:

- Em 2018, 8,8% da população entre 15 e 17 anos estava fora da escola, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE);
- 42,7% dos jovens entre 14 a 17 anos, encontram-se desempregados (IBGE);
- Estima-se que cerca de 5,5 milhões de jovens brasileiros não participaram de nenhuma atividade escolar na pandemia (IBGE);
- Menor taxa de emprego formal, conforme mostra o Mapa da Desigualdade 2021 (Rede Nossa São Paulo);
- 5 a cada 10 jovens estão em famílias que perderam parcialmente ou totalmente a renda. Com isso, há grande necessidade de complementação financeira (Relatório especial: cidade de São Paulo Síntese de resultados - novembro de 2021 – CONJUVE).

O ranking Connected Smart Cities listou as 100 cidades consideradas mais inteligentes e conectadas no Brasil. Entre os municípios que entraram na lista, estão: Florianópolis (SC), São Paulo (SP) e Niterói (RJ).

O levantamento, realizado pela Urban Systems em parceria com a Necta, se baseou em dados de 656 municípios com mais de 50 mil habitantes (segundo o censo do IBGE 2022) e levou em conta 74 indicadores – por exemplo: energia, mobilidade, meio ambiente e tecnologia e inovação, classificando a Cidade de São Paulo em 3º lugar.

Mobilidade Elétrica

Diante do interesse da indústria e da sociedade em popularizar esse tipo de transporte, cada vez mais o setor tem recebido incentivos que buscam estimular o desenvolvimento desses veículos.

O fato é que a mobilidade elétrica é um movimento progressivo. A cada ano, o número de automóveis comercializados sobe no mundo inteiro. Tanto que países como a China e o Reino Unido já têm projetos visando banir o comércio de veículos movidos a gasolina e a diesel. No Brasil, já existe um projeto de lei que objetiva a proibição da venda de automóveis movidos a combustíveis fósseis até 2030.

Assim, embora o processo seja mais lento em terras brasileiras, já é possível vislumbrar um futuro movido à eletricidade. Conforme pesquisa realizada pela ABVE – Associação Brasileira do Veículo Elétrico, o país registrou um crescimento de 220% de vendas no primeiro semestre de 2020. Dessa forma, atualmente há mais de 30 mil veículos em circulação no país, podendo chegar a até 1 milhão até 2030.

Mercado de Trabalho

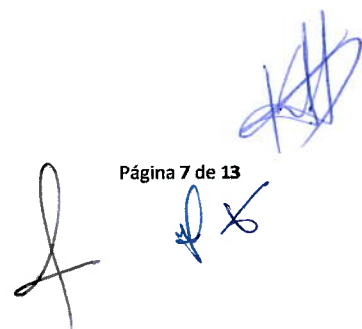
O crescimento da mobilidade elétrica tende a gerar impactos importantes na sociedade, promovendo uma mudança cultural relevante e na América do Sul. Assim, além de um aumento das vendas de veículos elétricos, a tendência é que as pessoas busquem por formas de captação de energia mais limpas, sustentáveis e baratas.

Nesse contexto, é provável que, em um futuro próximo, a grande maioria dos projetos de arquitetura já englobem a instalação de placas de energia solar. Da mesma forma, os parques de produção de energia fotovoltaica vão ganhar cada vez mais relevância.

No Brasil, é necessário que ocorra uma mudança de comportamento. Além de fornecer veículos elétricos, é necessário oferecer uma estrutura com pessoas capacitadas para manter a frota e absorver a mão de obra excedente.

Para que essa tendência se prolifere de maneira saudável, é importante adotar políticas em todas as esferas. Além disso, se bem implantada, todo o sistema elétrico vai se beneficiar, posto que haverá um investimento massivo nas redes elétricas e sistemas de abastecimento.

A mobilidade elétrica promete gerar um grande impacto na sociedade. Engenheiros eletricitas serão mais utilizados do que os mecânicos e muitos novos empregos serão gerados, enquanto algumas funções serão completamente extintas. É importante criar um caminho de transição para que a sociedade se adapte à nova realidade e quem sair na frente poderá usufruir de um oceano de oportunidades.



6. Público-Alvo e Descrição da Realidade

Jovens Empreendedores/Multiplicadores, Educadores/Monitores, Universidades, Escolas em geral, startups de educação, aceleradoras e incubadoras de startups, órgãos públicos e organizações da sociedade civil.

Realidade dos Usuários do Público-Alvo

6.1. Jovens Empreendedores/Multiplicadores:

Realidade: Estes jovens estão constantemente buscando inovação e oportunidades de negócios. Muitos enfrentam desafios como falta de capital inicial, acesso limitado a redes de networking e falta de experiência. Eles necessitam de mentorias, treinamentos e acesso a investidores.

6.2. Educadores/Monitores:

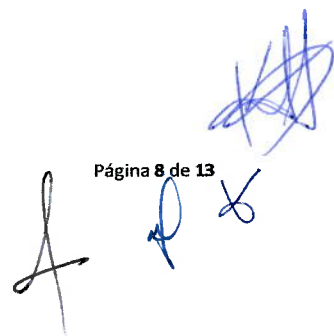
Realidade: Educadores e monitores enfrentam a necessidade de se atualizar constantemente sobre novas tecnologias e metodologias de ensino. Muitos lidam com salas de aula superlotadas, recursos limitados e a necessidade de atender a diversos estilos de aprendizagem.

6.3. Escolas em Geral:

Realidade: As escolas, principalmente públicas, enfrentam falta de infraestrutura, recursos pedagógicos limitados e dificuldades na implementação de tecnologias educacionais. Há uma necessidade urgente de capacitação profissional e investimento em ambientes de aprendizagem inovadores.

6.4. Organizações da Sociedade Civil:

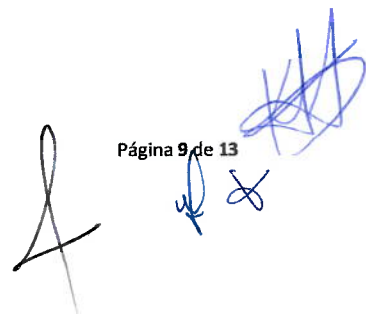
Realidade: Estas organizações desempenham um papel crucial na promoção da educação e inovação, mas muitas vezes carecem de recursos financeiros e humanos, e necessitam de maior reconhecimento e apoio dos setores público e privado.



7. Descrição das Metas e Indicadores

As metas estabelecidas são utilizadas para o estudo estatístico quantitativo e qualitativo do projeto, por meio dessa medição é possível realizar o controle de acessos, verificar a satisfação dos usuários e a efetividade do objeto proposto.

METAS	INDICADORES QUANTITATIVOS	INDICADORES QUALITATIVOS	MEIOS DE AFERIÇÃO
Oferecer acesso a um ambiente inovador e gerar conhecimento as novas tecnologias para o público-alvo	200 adolescentes e/ou jovens conforme especificação do público-alvo.	Promover e conceder o acesso as novas oportunidades do mercado, bem como novas experiencias tecnologicas; Gerar acesso ao mundo tecnológico; Oferecer troca de experiencias através da imersão monitorada com ministração dos conteúdos relacionados a temática do projeto.	Lista de presença; Relatório de atividades com fotos; Avaliação da satisfação do público-alvo; Prestação de contas.



8. Descrição das Atividades a serem executadas

De acordo com a Lei Municipal nº. 14.668, de janeiro de 2008, e diretrizes estabelecidas pela Coordenadoria de Inclusão Digital da Secretaria Municipal de Inovação e Tecnologia, nos XV - financiar projetos de inovação tecnológica voltados a ampliar a eficiência de serviços públicos ou voltados para o interesse público;(Incluído pela Lei nº 16.757/2017) as seguintes atividades:

Apresentar aos alunos conceitos fundamentais de energia solar, inteligência artificial, tecnologias imersivas (VR, AR e MR) e prototipagem 3D, de forma interativa, despertando interesse por inovação, sustentabilidade e carreiras tecnológicas.

MÓDULO 1 – Energia Solar: Como Funciona na Prática

Conteúdo:

- O que é energia solar.
- Como a luz do sol vira energia elétrica.
- O que são placas solares, inversores e baterias.
- Como a energia pode ser armazenada.
- Benefícios ambientais e econômicos.

Atividade prática:

- Demonstração com mini placa solar ou vídeo demonstrativo.
- Simulação simples de geração de energia (exemplo: ligar um pequeno equipamento).
- Debate: “Como a escola poderia economizar energia?”

Competência desenvolvida:

Consciência ambiental e entendimento básico de geração sustentável de energia.

MÓDULO 2 – Inteligência Artificial no Dia a Dia

Conteúdo:

- O que é Inteligência Artificial.
- Onde usamos IA hoje (celular, redes sociais, jogos, mapas).
- Diferença entre humano e máquina.
- Uso responsável e ético da tecnologia.

Atividade prática:

- Demonstração de ferramenta de IA (ex: geração de texto ou imagem).
- Exercício: alunos sugerem perguntas para a IA.
- Discussão sobre vantagens e cuidados.

Competência desenvolvida:

Pensamento crítico e compreensão básica de tecnologia digital.

MÓDULO 3 – Realidade Virtual, Aumentada e Mista

Conteúdo:

- Realidade Virtual: mundo totalmente digital.
- Realidade Aumentada: elementos digitais no mundo real.
- Realidade Mista: interação entre real e virtual.

Atividade prática:

- Demonstração com óculos VR (se disponível).
- Teste com aplicativo simples de AR no celular.
- Simulação de passeio virtual ou experiência imersiva.

Competência desenvolvida:

Compreensão de tecnologias imersivas e suas aplicações na educação e profissões do futuro.

MÓDULO 4 – Prototipagem 3D e Cultura Maker

Conteúdo:

- O que é impressão 3D.
- Como um desenho vira um objeto real.
- Onde a prototipagem é usada (medicina, engenharia, arquitetura).

Atividade prática:

- Demonstração de impressora 3D em funcionamento (ou vídeo).
- Exibição de peças impressas.
- Desafio: “O que você criaria para melhorar sua escola?”

Competência desenvolvida:

Criatividade, resolução de problemas e visão empreendedora.

As atividades oferecidas serão de forma totalmente gratuita, sendo vedada a cobrança de valores, a qualquer título, a qualquer pessoa, independentemente da condição de sócio ou filiado a partidos políticos, associações, entidades ou organizações de caráter associativo, religioso ou de defesa de direitos, observados os princípios da isonomia, impessoalidade e moralidade, afastada qualquer espécie de discriminação, relativa a sexo, orientação sexual, crença religiosa, idade, etnia ou qualquer deficiência.

O projeto acontecerá de forma presencial, em espaço locado e com locação dos itens inovadores e tecnológicos, sendo realizado de segunda a quinta-feira. A imersão tecnológica será monitorada e com ministração de conteúdos relacionados ao objeto da presente proposta, tendo duração de 3 horas em contraturnos escolares, sendo 1 turma no período da manhã e 1 turma no período da tarde, tendo 20 alunos cada (total de 10 turmas e 200 alunos). As sextas-feiras serão reservadas para preparação dos conteúdos, avaliação e elaboração dos relatórios e prestação de contas parciais.



As atividades oferecidas nesse evento serão abertas de forma totalmente gratuita, sendo vedada a cobrança de valores, a qualquer título, a qualquer pessoa, independentemente da condição de sócio ou filiado a partidos políticos, associações, entidades ou organizações de caráter associativo, religioso ou de defesa de direitos, observados os princípios da isonomia, impessoalidade e moralidade, afastada qualquer espécie de discriminação, relativa a sexo, orientação sexual, crença religiosa, idade, etnia ou qualquer deficiência.

9. Cronograma de Execução das Atividades

Atividade	Cronograma de Atividades		
	Mês 1 De 1 a 20 dias	Mês 1 De 20 a 30 dias	Mês 02
PREPARAÇÃO DOS AMBIENTES	X		
SELEÇÃO DO PÚBLICO-ALVO	X		
EXECUÇÃO DO OBJETO - IMERSÃO TECNOLOGICA	X		
PRESTAÇÃO DE CONTAS		X	X

10. Estimativa de Receita

DADOS BANCÁRIOS							
Banco	Banco do Brasil	Agência	712-9	Conta Corrente	89487-7	Conta Poupança	
DADOS FINANCEIROS (em R\$ 100.000,00)							
Valor Repasse Mensal	N.A	Valor Repasse Semestral	N.A	Valor Repasse Anual	R\$ 100.000,00		

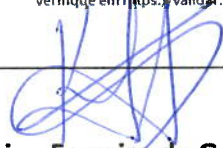
Item	Valor Unitário	Quantidade	Valor Total
PALESTRANTES/MONITOR	28,00%	5(20 dias)	R\$ 48.000,00
LOCAÇÃO DE EQUIPAMENTOS	15,00%	20 dias	R\$ 35.000,00
TRANSPORTE	10,00%	5	R\$ 17.000,00
Total dos gastos	100%	-	R\$ 100.000,00

ORÇAMENTO												
Atividade	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12
PREPARAÇÃO DOS AMBIENTES	x											
SELEÇÃO DO PÚBLICO-ALVO	x											
EXECUÇÃO DO OBJETO - IMERSÃO TECNOLÓGICA	x											
PRESTAÇÃO DE CONTAS		x										

Nestes termos, pede deferimento.

São Paulo, 26 de fevereiro de 2026.

Documento assinado digitalmente
KARINA FERREIRA DA GAMA
 Data: 26/02/2026 17:10:33-0300
 Verifique em <https://validar.iti.gov.br>



Karina Ferreira da Gama
Presidente