



**Projeto Conexões Originais: Diversidade Cultural e  
Inclusão Digital de Adolescentes Indígenas  
para Inclusão no Mercado de Trabalho.**

**Outubro, 2025**

**CNPJ: 49.775.229/0001-97 Endereço: Sítio Comunidade Ferrão, sem nº -  
Zona Rural – Ibimirim – PE Contatos: (87) 3840-1089**



## **Projeto Conexões Originais: Diversidade Cultural e Inclusão Digital de Adolescentes Indígenas para Inclusão no Mercado de Trabalho.**

.

### **EIXO 1 – PROMOÇÃO DOS DIREITOS DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES**

**3.1.2 Diretriz:** Facilitar o acesso a políticas públicas de qualidade que garantam os direitos humanos de crianças, adolescentes e suas famílias e que contemplem a superação das desigualdades, afirmação da diversidade com promoção da equidade e inclusão social.

**Ação Prioritária:** c) Incentivar ações para abranger e alcançar a promoção da saúde, educação, assistência social, profissionalização, empreendedorismo, cultura, esporte e lazer da população (crianças, adolescentes jovens).



### 3. DADOS CADASTRAIS DA INSTITUIÇÃO E DOS DIRIGENTES.

**3.1 Nome do Projeto:** Conexões Originais: Projeto Conexões Originais: Diversidade Cultural e Inclusão Digital de Adolescentes Indígenas para Inclusão no Mercado de Trabalho.

#### 3.2 Dados da Instituição:

**Razão Social:** Associação dos Trabalhadores Rurais da Agricultura Familiar de Ibimirim

**Nome fantasia:** ATRON **CNPJ:** 49.775.229/0001-97

**Endereço:** Sítio Comunidade Ferrão, sem nº - Zona Rural – Ibimirim - PE

**Contatos:** (87) 3840-1089 **Email:** ucasdomanari@gmail.com

**Redes Sociais:** Instagram

<https://www.instagram.com/atron.ibimirimpe?igsh=MWVpZ3JqaXZtbHFoOA%3D%3D>

#### 3.3 Responsável pela Entidade:

**Nome:** Alysson Clementino Bezerra

**CPF:** 072.456.834-41 **RG:** 7861830

**Endereço:** Rua Nossa Senhora Perpétuo Socorro, 238 – Laje - Ibimirim – PE / **CEP:** 56580-000

**Telefone:** (87) 9.9681-1888 **E-mail:** atonibimirim@gmail.com

#### 3.4 Responsável técnico pelo projeto

**Nome:** Alysson Clementino Bezerra

**CPF:** 072.456.834-41 **RG:** 7861830

**Endereço:** Rua Nossa Senhora Perpétuo Socorro, 238 – Laje - Ibimirim – PE / **CEP:** 56580-000

**Telefone:** (87) 9.9681-1888 **E-mail:** atonibimirim@gmail.com

#### 3.5 Diretores da Organização:

NOME	CARGO	FORMAÇÃO	ENDEREÇO	CPF E RG	CONTATO
Alysson Clementino Bezerra	Presidente	Superior completo (gestão pública)	Rua Nossa Senhora Perpétuo Socorro, 238 – Laje - Ibimirim / PE	CPF: 072.456.834-41 RG: 7861830 – SDS/PE	(87) 9.9681-1888
Gilvado Gomes de Sá Junior	Vice Presidente	Ensino Médio Completo	Rua José Rafael de Freitas, 23 - Lajes – Ibimirim / PE	CPF: 036.956.764-18 RG: 5557516 – SDS/PE	(87) 9.8825-1046
Fernanda Martins de Sá	Secretaria	Ensino Médio Completo	Rua José Rafael de Freitas, 23 – Lajes – Ibimirim / PE	CPF: 040.055.574-30 RG: 6155514 – SDS/PE	(81) 9.8501-2970
Rosângela de Barros Bezerra	Tesoureira	Ensino Médio Completo	Rua Nossa Senhora Perpétuo Socorro, Laje - Ibimirim / PE	CPF: 089.425.394-83 RG: 8342864 – SDS/PE	(87) 9.99144258
Adilson Felix Bezerra	Conselho Fiscal	Ensino Fundamental Incompleto	Rua Manoel de Souza Neto, loteamento Ângelo Gomes – Ibimirim / PE	CPF: 173.722.238-81 RG: 281981942 – SSP/PE	(87) 9.8845-2793
Edjânio Barbosa da Silva	Conselho Fiscal	Ensino Fundamental Incompleto	Rua Por do Sol, bairro Areia Preta – Ibimirim / PE	CPF: 090.763.934-86 RG: 7893448 – SDS/PE	(81) 99757-5927
Maria Nilza da Silva Oliveira	Conselho Fiscal	Agricultora	Rua Manoel Vicente, 244 – Centro – Ibimirim / PE	CPF: 298.884.798-71 RG: 36696546-3 – SDS/SP	(87) 98868-7154

**CNPJ:** 49.775.229/0001-97 **Endereço:** Sítio Comunidade Ferrão, sem nº - Zona Rural – Ibimirim – PE **Contatos:** (87) 3840-1089



#### **4. APRESENTAÇÃO DO PROJETO**

O projeto **“Projeto Conexões Originais: Diversidade Cultural e Inclusão Digital de Adolescentes Indígenas para Inclusão no Mercado de Trabalho”** tem como objetivo promover o desenvolvimento das competências digitais de adolescentes, priorizando o povo Kapinawá e Kambiwá, valorizando a cultura indígena e a sua aproximação da cultura digital, contribuindo para a ampliação das condições de inclusão produtiva, a promoção de trabalho e a geração de renda.

Sob a execução da ATRON, deverá ser implantado um Núcleo Tecnológico de Inclusão Digital e Social que deverá atender prioritariamente estudantes dos povoados Quiridalho, Santa Rosa, Cumbre, Marias Preta e Igrejinha - da etnia Kapinawá e os povoados Pimenta, Juazeirinho, Nazário, Pereiros e Alexandra da etnia Kambiwá.

A intenção é de ampliar e qualificar o acesso de adolescentes a recursos compatíveis com as demandas da transformação digital, consolidando as suas habilidades no campo da inovação tecnológica. Pretende-se desenvolver as competências dos adolescentes indígenas relacionadas ao uso e à programação de tecnologias digitais que ampliem seu potencial de inserção profissional e contribuir para a disseminação de sua riqueza cultural também pelas novas tecnologias de informação e comunicação.

O projeto tem ainda a intenção de fomentar a inovação nas práticas educacionais e de contribuir para a formulação de políticas públicas voltadas à inclusão digital e profissional dos povos originários.

Nossa proposta pretende contribuir para o alcance dos seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável – **ODS** das Nações Unidas: **4.** Educação de qualidade: assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos; **8.** Trabalho decente e crescimento econômico: promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todas e todos; **10.** Redução das desigualdades: reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles.

Acreditamos que os povos indígenas terão suas possibilidades de informações ampliados pelo acesso às tecnologias digitais, o que favorecerá também o processo de comercialização dos seus produtos, o maior conhecimento sobre políticas públicas e,



portanto, para o acesso ao trabalho e geração de renda, também ampliando o alcance da comunicação para a difusão dos seus elementos culturais e defesa dos direitos.

Almejando o sucesso no campo da inclusão produtiva, a ATRON pretende, mediante a realização do **Projeto Conexões Originais**, contribuir para o estímulo às formas de pensamento que estão no campo computacional, sem perder as especificidades e originalidades das experiências de vida de adolescentes indígenas. Numa articulação com parceiros estratégicos públicos e privados, busca-se potencializar e favorecer as condições para o desenvolvimento de atividade produtivas, visando a uma diminuição da desigualdade social e econômica, favorecendo ainda o fortalecimento e o desenvolvimento local de uma economia sustentável.

## 5. HISTÓRICO DE ATUAÇÃO DA ATRON

A Associação dos Trabalhadores Rurais da Agricultura Familiar de Ibimirim – ATRON, foi fundada em dezembro do ano 2022, tendo como um dos objetivos, consolidado no seu Estatuto, desenvolver e promover formações de pessoas associadas e residentes das comunidades do seu entorno a fim de fomentar o desenvolvimento sustentável e a economia solidária. Trata-se de uma Organização da Sociedade Civil (OSC), que tem como foco o desenvolvimento local sustentável.

A ATRON tem como premissa a promoção dos direitos de agricultores e agricultoras familiares e direciona o seu trabalho para os jovens e adolescentes em situação de vulnerabilidade social – com destaque para o atendimento às pessoas em condições de extrema pobreza e/ou com deficiências, trabalhando em parceria com o Conselho Municipal de Defesa dos Direitos da Criança e Adolescentes - CMDDCA, Conselho Tutelar e o Juizado da Infância e da Juventude.

Pautada por princípios da agroecologia, economia solidária e conservação da cultura local e dos povos originários, o trabalho da Associação é realizado em parceria com Organizações da rede socioassistencial, buscando as parcerias privadas, públicas e de outras organizações da sociedade para o aprimoramento e fortalecimento tanto dos projetos como das políticas públicas que realiza.



Com sede própria localizada na comunidade Ferrão, nos últimos dois anos a Atrom tem buscado, por meio de parcerias, promover o desenvolvimento de atividades produtivas do homem do campo do Sertão pernambucano, fomentando a gestão da produção agrícola visando uma qualidade de vida no campo.

#### **PROJETOS, AÇÕES E RECONHECIMENTO SOCIAL DA ENTIDADE**

Ao longo da sua trajetória de atuação a ATRON vem contando com a colaboração de parceiros diversos, o que contribuiu para a consolidação da sua experiência a partir da execução dos projetos, alcançando as seguintes conquistas elencadas a seguir.

Em 2021 adquiriu equipamentos agrícolas como trator, grade, guinchos e carreta agrícola que permitiu as incrementar as atividades da agricultura familiar de 200 famílias de Ibimirim.

No ano de 2022, em parceria com o governo federal, contribuiu com a aquisição de caixas d'água nas propriedades dos agricultores familiares e promoveu atividades de preparação da terra para o cultivo auxiliando a produção agrícola em Ibimirim.

No ano seguinte realizou diversas melhorias no campo visando o aperfeiçoamento da produção, dentre as quais pode-se citar as 20 instalações de placas de energia solar, favorecendo aproximadamente 200 famílias, a construção e desobstrução de 20 barragens e barreiros da zona rural, a doação de 16 toneladas de sementes de milho e feijão, a perfuração de 8 poços artesanais comunitários e a assistência jurídica para 200 famílias da agricultura familiar do município.



## 6. JUSTIFICATIVA DO PROJETO

A história da população indígena em nosso país ainda não tem o relevo necessário. Há uma série de equívocos e omissões sobre a presença dos inúmeros povos originários neste território que hoje é compreendido como Brasil. Por um lado, a história que chega à maioria da população é um retrato parcial, senão distorcido, do passado e do presente dos indígenas, por outro, o pouco que se produziu criticamente e/ou pelos próprios povos originários não chega ao conhecimento de grande parte de nossa sociedade.

O projeto **Conexões Originais** busca, proporcionar o acesso mais qualificado à tecnologia de informação e comunicação para os adolescentes, prioritariamente indígenas – aldeados ou não, do município de Ibimirim. Também pretende incentivar o uso destas ferramentas no seu potencial de recebimento de informações, facilitando a transmissão de saberes e experiências que esta parcela da população vem acumulando e desenvolvendo ao longo de tanto tempo.

De acordo com dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2022), Ibimirim possui uma área de aproximadamente 1.955 km<sup>2</sup>, população de 26.539 habitantes, densidade demográfica de 13,79 hab./km. O município possui apenas 28 escolas de Ensino Fundamental e a taxa de analfabetismo (pop. de 10 anos e mais) é de 29,49%. Aproximadamente 72% dos domicílios estão classificados, no tocante ao saneamento, como inadequado ou semiadequado e o número de empregados (RAIS) é de apenas 1.181, sendo População em Idade Ativa (PIA) é de 21.628. Com tais indicadores o município, apresenta o IDH de 0,566 considerado baixo. O município não dispõe de indústrias e o comércio é reduzido, o que compromete a geração de emprego e dificulta a permanência dos jovens na região, que saem em busca de oportunidades em grandes centros urbanos.

Diante dessa conjuntura, poucas são as oportunidades socioeducacionais e de interação para adolescentes e jovens. Ao propor a Inclusão Digital e Social de adolescentes indígenas como uma das dimensões do projeto ora apresentado, queremos suprir uma parte desta carência e articulado outras possibilidades de integração de políticas públicas e parcerias privadas.



As citadas condições sociais e econômicas da cidade de Ibimirim implicam grandes desafios ao poder público e à sociedade ibimirense, demandando programas, projetos e políticas articuladas para a infância, adolescência e juventude. O propósito do projeto **Conexões Originais** é contribuir nesta articulação e, ao mesmo tempo, realizar atividades que sirvam como referências de ações focadas para parte deste público, formados por adolescentes, bem como suas famílias e/ou responsáveis.

A ATRON entende que a exclusão, pobreza e a supressão de direitos representam limites para o acesso dos adolescentes e jovens ao mercado de trabalho no Brasil, situação que coloca nosso país na 19ª posição de desigualdade no mundo, de acordo com o Relatório Global de Riqueza 2025. É necessário, portanto, empreender esforços para que os adolescentes, sobretudo aqueles integrantes dos povos originários, tenham condições de superar as dificuldades impostas, passando a ser capazes de ocupar os espaços no mercado de trabalho, sobretudo nas áreas de tecnologia e inovação.

É importante considerar que condições desiguais implicam diretamente no acesso a oportunidades para o desenvolvimento. Condições como etnia, cor da pele, gênero e orientação sexual, historicamente têm acarretado dificuldades para a vida de milhares de pessoas, tirando-lhes oportunidades e submetendo-as a situações de violência e opressão, afetando a saúde e as condições de bem-estar no mundo.

Para pessoas integrantes dos povos originários as dificuldades são ainda mais acentuadas, apesar das conquistas dos movimentos de Direitos Humanos ao longo dos últimos anos. O desconhecimento sobre os modos de vida indígena, o que inclui o desrespeito à sua visão de mundo, desafia quem elabora e executa projetos sociais a traduzir em práticas e conteúdos as formas de projetar esta realidade sobre atividades e metas.

A carga impetrada pelas condições sociais econômicas e históricas determinam a necessidade de um maior esforço na busca de condições para que o público juvenil transponha os abismos das desigualdades, sobretudo nas áreas rurais. Por outro lado, é sabido que o mundo digital tem impactado na vida de todos os cidadãos, em todos os lugares do planeta, de tal modo que as oportunidades e os desafios para a evolução



digital passaram a atrair a atenção de muitos, por representar uma possibilidade real para desenvolvimento da sociedade.

Considera-se que a inclusão digital é um processo fundamental para o desenvolvimento social e econômico, mas ainda é uma realidade distante para muitos, especialmente para crianças, adolescentes e jovens em situação de vulnerabilidade territorial, como é o caso dos povos originários. Nesse contexto, projetos voltados para a inclusão digital podem contribuir para reduzir as desigualdades sociais e econômicas, promover o desenvolvimento integral de crianças e adolescentes e promover a cultura digital (Hoffman e Fagundes, 2008)

O projeto proposto para Ibimirim tem como objetivo “promover o desenvolvimento das competências digitais de adolescentes e jovens dos povos Kapinawá e Kambiwá, valorizando a cultura indígena e a aproximando da cultura digital. É com este pensamento que a ATRON passa a apresentar a proposta de qualificação profissional para o acesso e uso adequado das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, de modo a contribuir para a inserção deste público no mercado de trabalho, fortalecendo a economia local e mitigando as desigualdades sociais.

A ATRON entende que ao executar o projeto Conexões Originais contribuirá para o alcance dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e para a promoção de uma sociedade mais inclusiva, garantindo acesso de tecnologias digitais para empregabilidade, melhoria dos serviços públicos e a promoção do desenvolvimento humano e do bem-estar dos cidadãos brasileiros de todas as etnias.



## 7. OBJETIVOS

### 7.1 Objetivo Geral

Promover o desenvolvimento das competências digitais de adolescentes prioritariamente dos povos *Kapinawá e Kambiwá*, valorizando a cultura indígena e a aproximando da cultura digital, contribuindo para a ampliação das condições de inclusão produtiva, empregabilidade e geração de renda.

### 7.2 Objetivos Específicos

1. Possibilitar o acesso de adolescentes indígenas a recursos compatíveis com as demandas da transformação digital.
2. Desenvolver as competências dos adolescentes indígenas relacionadas ao uso e à programação de tecnologias digitais a fim de ampliar o seu potencial de inserção profissional e colaborando para a disseminação de sua riqueza cultural.
3. Fomentar a integração da cultura digital às práticas educacionais, contribuindo para a formulação de políticas públicas voltadas à inclusão digital e profissional dos povos originários.



## 8. ATIVIDADES E METAS

**Objetivo 1:** Possibilitar o acesso de adolescentes indígenas a recursos compatíveis com as demandas da transformação digital.

METAS	AÇÕES	Início e Término	Indicadores	Documentos para Verificação	Período de Verificação
1.1 Adquirir equipamentos e programas para o funcionamento do Núcleo Tecnológico de Inclusão Digital e Social.	Aquisição dos equipamentos digitais.	Mês 01	Aquisição dos equipamentos digitais.	Cotação de preços e Notas fiscais.	Primeiro trimestre

**Objetivo 2:** Desenvolver as competências dos adolescentes e jovens indígenas relacionadas ao uso e à programação de tecnologias digitais a fim de ampliar o seu potencial de inserção profissional e colaborando para a disseminação de sua riqueza cultural.

METAS	AÇÕES	Início e Término	Indicadores	Documentos para Verificação	Período de Verificação
2.1 Realizar rodas de diálogos sobre os direitos da Criança e do Adolescente, com destaque para a diversidade cultural.	04 oficinas de Cidadania e Diversidade Cultural para 80 adolescentes/jovens; 01 Encontro Cultural.	Mês 2 Mês 11	200 adolescentes e jovens, prioritariamente indígenas participam de rodas de diálogos; 1 encontro cultural realizado anualmente.	Atas de presença; Fotografias; Vídeos; Relatórios de atividades; Depoimentos.	Trimestral
2.2 Realizar jornada de formação tecnológica para adolescentes e jovens.	Jornada formativa anual para 80 adolescentes e jovens – 162h /ano; 1 Sessão anual de experimentação de tecnologias emergentes; 1 Vídeo Semanal; 1 “Podcast” Semanal.	Mês 2 à 11 Mês 2 Mês 2 à 11	160 adolescentes e jovens, prioritariamente indígenas e de escolas públicas participam de jornada formativa (80 a cada ano); 1 sessão de experimentação realizada anualmente; 1 vídeo semanal - 36 por ano; 1 “podcast” semanal – 36 por ano; Aumento do nível conhecimento sobre as tecnologias digitais dos participantes em 80%; Aumento do nível de interesse em carreiras digitais dos	Relatório de realização de sessão pública de experimentação; Fotografias do dia do evento; Ata de presença de participantes; Depoimentos; Vídeos; Podcasts; Pasta com materiais de experiências de aprendizagem e orientações pedagógicas para a sua aplicação; Relatório comparativo constando aferição do conhecimento e	Trimestral



			participantes em 70%.	do interesse inicial e final dos adolescentes relacionado com as tecnologias digitais.	
2.3 Proporcionar aos adolescentes intercâmbios e estágios no polo digital de Pernambuco.	<p>2 Intercâmbios no polo de tecnologia de Pernambuco;</p> <p>1 Programa de estágio com bolsas (auxílio financeiro);</p> <p>20 Bolsas de Estudos no valor monitoria de R\$ 400,00 – durante 3 meses.</p>	<p>Mês 8 e 10</p> <p>Mês 2 à 11</p> <p>Mês 8 à 10</p>	<p>2 intercâmbios no polo de tecnologia de Pernambuco, sendo 1 a cada ano.</p> <p>Aproximação de pelo menos 35% dos participantes de oportunidades reais de trabalho (incluindo práticas de estágios) e empreendedorismo.</p>	<p>Atas de presença;</p> <p>Fotografias;</p> <p>Vídeos.</p> <p>Relatórios de atividades.</p> <p>Depoimentos.</p> <p>Comprovantes de depósitos dos valores referentes às bolsas de estudo.</p>	Trimestral

**Objetivo 3:** Fomentar a integração da cultura digital às práticas educacionais, contribuindo para a formulação de políticas públicas voltadas à inclusão digital e profissional dos povos originários.

METAS	AÇÕES	Início e Término	Indicadores	Documentos para Verificação	Período de Verificação
3.1 Oferecer qualificação e suporte contínuo para educadores locais.	<p>85 horas de formação para 20 educadores da rede oficial de ensino;</p> <p>1 Encontro sobre as diretrizes da educação indígena</p>	<p>Mês 3 a 6</p> <p>Mês 7</p>	<p>Realizada 1 formação para 20 educadores da rede oficial de ensino com 75% de aproveitamento;</p> <p>Realizado 1 Encontro para educadores sobre as diretrizes da educação indígena.</p>	<p>Ata de frequência assinada pelos professores nas formações e relatório de formação.</p> <p>Registro de imagens: fotografias e vídeos.</p> <p>Relatórios de atividades.</p>	Trimestral
3.2 Contribuir para a formulação de políticas públicas sobre inclusão digital e profissional dos povos originários.	<p>1 Seminário sobre Inclusão Digital e profissional dos povos originários;</p> <p>1 Encontro de Avaliação anual;</p> <p>1 Relatório de Sistematização.</p>	<p>Mês 9</p> <p>Mês 12</p> <p>Mês 11</p>	<p>Realizado 1 seminário sobre inclusão digital e profissional dos povos originários;</p> <p>Realizado 1 encontro de avaliação da execução do projeto, sendo um parcial e um final;</p> <p>Elaborado relatório de sistematização do projeto.</p>	<p>Atas de presença;</p> <p>Fotografias;</p> <p>Vídeos;</p> <p>Relatórios de atividades.</p>	Anual
3.3 Realizar apoio socioassistencial às famílias dos adolescentes e jovens.	<p>06 Oficinas de Cidadania e Diversidade Cultural para famílias;</p> <p>Atendimentos sociais</p>	<p>Mês 2</p> <p>Mês 2 à 10</p>	85% das famílias sendo acompanhadas pela equipe do projeto e recebendo orientação sobre o acesso aos	<p>Atas de presença;</p> <p>Fotografias;</p>	Trimestral



	(atendimentos, visitas domiciliares e encaminhamentos);  1 Curso de Empreendedorismo de 20 horas (3 turmas de 20 pessoas).	Mês 7 a 9	serviços e programas socioassistenciais;  60 familiares de adolescentes/jovens atendidos participam do curso de empreendedorismo com 70% de aproveitamento.	Vídeos.  Relatórios de atividades.	
--	--	-----------	---	--	--

## 9. DESCRIÇÃO DA REALIDADE

Ibimirim é a oitava cidade com maior percentual de população indígena de Pernambuco, sendo a sétima quando considerada apenas a área rural (tabela abaixo).

Na zona rural do Município existem 1.497 indígenas, integrantes 639 famílias, de 02 etnias, em 07 aldeias: 07. Nelas, de acordo com o Plano Municipal de Atendimento Socioeducativo do município, 84% das famílias com crianças menores de cinco anos dependem exclusivamente do Bolsa Família.

Os povos Kapinawás e Kambiwas vêm buscando o reconhecimento e titulação de suas terras nos últimos anos. Fazem parte do território por ele ocupado os povoados de Quiridalho, Lagoa, Santa Rosa, Cumbre e Marias Preta, bem como Pimenta, Juazeirinho, Nazário, Pereiros e Alexandra de onde se originam os adolescentes que serão atendidos neste projeto.

Total		Urbano		Rural		
Código	Município	Código	Município	Código	Município	
1	2603926 Carnaubeira da Penha	33,6	2603926 Carnaubeira da Penha	35,9	2608057 Jatobá	33,2
2	2608057 Jatobá	21,5	2600500 Águas Belas	13,2	2603926 Carnaubeira da Penha	33,2
3	2614808 Tacaratu	18,6	2609303 Mirandiba	9,2	2610905 Pesqueira	29,7
4	2610905 Pesqueira	14,8	2610905 Pesqueira	9,0	2614808 Tacaratu	28,2
5	2603009 Cabrobó	11,8	2608057 Jatobá	6,5	2603009 Cabrobó	22,5
6	2600500 Águas Belas	9,1	2603009 Cabrobó	5,8	2607406 Itacuruba	14,8
7	2607000 Inajá	8,6	2607406 Itacuruba	5,4	2606606 Ibimirim	14,1
8	2606606 Ibimirim	7,1	2614808 Tacaratu	5,0	2607000 Inajá	14,0
9	2607406 Itacuruba	6,8	2611002 Petrolândia	4,8	2612208 Salgueiro	13,6
10	2611002 Petrolândia	6,6	2605707 Floresta	3,2	2605707 Floresta	13,2



A Área ocupada pelos Kapinawás possui 12.403 hectares, ainda em processo de reconhecimento e abrange, além de área em Ibimirim, outros dois municípios que são Buíque e Tupanatinga. O total de Kapinawás é de 2.500, segundo a SESAI – Secretaria de Saúde Indígena do Ministério da Saúde.

Já a área ocupada pelos Kambiwás abrange os povoados de Pimenta, Juazeirinho, Nazário, Pereiros e Alexandra.

Atualmente, os povoados dessa região são formados por famílias que sobrevivem da agricultura como Aldeia Santa Rosa – com 15 famílias, Aldeia Lagoa – com 08 famílias, Aldeia Marias Preta – com 15 famílias, Aldeia Cumbre - com 16 famílias e Quiridalho - com 39 famílias, mantendo as tradições, os costumes e a cultura, preservando e valorizando a identidade indígena Kapinawá.

O projeto proposto para Ibimirim tem como objetivo central a promoção do desenvolvimento das competências digitais de adolescentes dos povos Kapinawá e Kambiwá, valorizando e contribuindo para a ampliação das condições de inclusão produtiva, empregabilidade e geração de renda. A ação promoverá a capacitação dos participantes para que utilizem as tecnologias informacionais e de comunicação para a promoção da sua cultura e história, incentivando o protagonismo e autonomia com a aquisição e construção de novos conhecimentos.

Os dados do Censo IBGE de 2022, o mais recente que há disponível, mostra que as crianças e adolescentes da cidade de Ibimirim representam 32,36% do total de habitantes da cidade, sendo 15,93% com idade dos 0 aos 9 anos, 16,33% dos 10 aos 17 anos. Esta população se distribui 55% na área urbana e 45% no espaço rural.

A integração dessa juventude no mercado de trabalho, representa um grande desafio para o município, sobretudo na área tecnológica. Segundo o Porto Digital, havia uma expectativa de abertura de 147 mil vagas de trabalho neste setor no Brasil até dezembro de 2025. A área de tecnologia, no entanto, enfrenta dificuldade para identificar profissionais que possam vir a ocupar vagas de um mercado em alta, mesmo em um país onde há 6,12 milhões de desempregados, dado a falta de qualificação técnica e profissional principalmente no Nordeste do Brasil.

Vislumbrando isso, buscaremos a integração do projeto com o Pólo Tecnológico de Pernambuco, promovendo intercâmbios e inserindo os adolescentes e jovens em



programas de estágio na área e destacando 20 jovens e adolescentes para atuarem como monitores, recebendo para esta atividade valores correspondentes a bolsas-auxílio.

Como forma de impactar positivamente na realidade dos adolescentes o **Conexões Originais** visa dotar o município de uma referência de espaço de articulação e capacitação em tecnologias digitais com a constituição do Núcleo Tecnológico de Inclusão Digital e Social, com equipamentos. Também realizará as capacitações continuadas contemplando também os educadores populares e da rede de educação municipal para que se constituam referências para uma política pública, como legado do projeto.

Estes educadores participarão de encontros para a discussão das diretrizes de educação indígena, para que sigam as orientações e normativas adequadas de uma educação crítica e contextualizada onde os povos indígenas sejam respeitados na sua cultura e modos de reprodução de vida.

No desenvolvimento dessas atividades também serão acompanhadas as famílias, realizando o diagnóstico acerca das necessidades de encaminhamento para políticas públicas, além de orientar estes sujeitos sobre seus direitos e formas de efetivá-los, incentivando sua participação nos espaços de constituição das políticas, programas e projetos públicos. Além disso, em um esforço para contribuir com a superação das condições de desigualdades sociais, as famílias receberão formação específica sobre empreendedorismo.

Entendemos que este conjunto de atividades, desdobradas em metas, cumprirão o papel de integração das forças públicas e parcerias comunitárias e privadas de Ibimirim e região na consecução dos objetivos e contribuam para o avanço da melhoria das condições educacionais e de trabalho de adolescentes Kapinawás e Kambiwá.



## **PÚBLICO DIRETO**

- **80** Adolescentes e Jovens;
- **350** Familiares dos adolescentes e jovens;
- **20** Educadores das Escolas Públicas de Ibimirim.

## **PÚBLICO INDIRETO**

- **10** Pessoas integrantes da ATRON;
- **1.000** Pessoas alcançadas pelos vídeos semanais e pelos podcast.

## **10.METODOLOGIA**

Estimular o protagonismo de adolescentes prioritariamente oriundos dos povos indígenas Kapinawás e Kambiwás, para que sejam capazes de usar os recursos tecnológicos para difundir sua cultura é o propósito do projeto **“Conexões Originais”**. Através desta proposta a ATRON pretende ainda contribuir para a criação de soluções criativas para questões pertinentes ao contexto comunitário e o alcance de maiores possibilidades para os adolescentes no contexto do trabalho e geração de renda.

O processo de formação profissional previsto contempla um conjunto de atividades que têm por finalidade alcançar conhecimento teórico e prático, além de desenvolver habilidades e atitudes que resultem em um melhor desempenho e proatividade.

Para além de qualificar pessoas mediante a apreensão dos conteúdos técnicos e práticos, neste processo pretende-se também a formação em termos de ética, conhecimento político, comunicação interpessoal, social e comportamental, dentre muitos outros. Assim sendo, os sujeitos em formação deverão ampliar a visão de mundo e passar a se compreenderem como seres responsáveis pela busca de soluções para os problemas que envolvem a construção de uma sociedade democrática, um ambiente de trabalho mais diverso, inclusivo e de maiores oportunidades.

Partindo deste referencial, a montagem das grades curriculares dos cursos propostos deverá ser capaz de contemplar todo este universo de conteúdos, numa



proposta de atuação interdisciplinar e que contemple o enfrentamento de problemas vivenciados no contexto local, para uma vida prática, bem como para a formação de uma consciência colaborativa, que, por meio do fazer profissional, contribua para transformar o mundo em um lugar cada vez melhor para se viver.

O exercício profissional resultante do processo de formação deverá ser suficiente para identificar oportunidades e produzir mudanças nos arranjos econômicos locais, mediante a inclusão de um novo capital humano qualificado e diverso, a utilização de novos conhecimentos e ferramentas tecnológicas resultantes do aprendizado profissional conferido nesse processo.

**O primeiro momento** do projeto contempla a organização e aquisição de equipamentos para a composição de um Núcleo Tecnológico de Inclusão Digital e Social. O núcleo deverá ser um espaço adequado para realização da formação profissional e cidadã, dotado com equipamentos modernos.

O início do projeto prevê a realização de uma linha de base com os adolescentes indígenas, com a finalidade de medir os conhecimentos relacionados com as tecnologias e tomar ciência acerca das condições socioeconômicas de suas famílias e o potencial de empregabilidade. O mesmo instrumental deverá ser aplicado no período da conclusão do curso com o objetivo de mensurar a evolução dos conhecimentos e as mudanças dos indicadores propostos mediante a execução do projeto.

Para o sucesso no alcance dos objetivos, já no momento inicial, pretendemos estabelecer parcerias com o governo local, com unidades de formação, bem como produtivas, em prol das metas do desenvolvimento sustentável. Deverão ser envolvidos neste processo, representantes das escolas, universidades, estudantes de cursos de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, das unidades de assistência social, dos adolescentes e jovens atendidos por estes serviços, bem como de suas famílias, dos profissionais que atuam nesses espaços, além de gestores públicos, pequenos e médios empresários, representantes de órgãos comunitários, de modo a contribuir para o maior potencial de empregabilidade dos adolescentes e jovens, e, conseqüentemente, um maior impacto na economia local.

Os facilitadores e instrutores dos módulos de formação/ou dos cursos deverão participar de um momento de formação inicial para o nivelamento de conhecimentos



e a contextualização da formação sobre tecnologias para os povos originários possibilitando a integração cultural.

O **segundo momento do projeto** tem como foco a formação para o e exercício da cidadania e tem como principal atrativo a realização dos cursos na área da tecnologia digital, com adequações metodológicas para o atendimento a adolescentes e jovens. O Programa de formação prevê o atendimento a 80 adolescentes e jovens, prioritariamente - porém não exclusivamente – indígenas, das etnias Kapinawá e Kambiwá, aldeados, ou não, todos oriundos de escolas públicas, de modo a contribuir para a integração entre diferentes culturas.

Os cursos oferecidos no Núcleo de Inclusão Digital e Social serão organizados de acordo com o currículo educacional da formação tecnológica previamente elaborada com o apoio de uma assessoria especializada, respeitando os princípios da Base Nacional Comum Curricular - BNCC e, portanto, reconhecendo a importância de promover uma educação inclusiva e que respeite a diversidade étnico-cultural dos povos indígenas, portanto os seus saberes e tradições.

O plano de curso buscará fortalecer o desenvolvimento integral das competências essenciais para o sucesso no mundo atual nos jovens estudantes, contemplando atividades e projetos envolventes. Os/as participantes terão a oportunidade de aprimorar habilidades como o pensamento crítico e a comunicação, valorizando a criatividade e a colaboração.

Realizadas presencialmente, as aulas incluirão atividades integradoras para socialização entre os/as participantes, contemplando aulas expositivas, momentos de leitura e discussão de textos, realização de exercícios, estudos de casos, atividades individuais, em duplas, em grupos e ainda práticas com ferramentas tecnológicas. Privilegiaremos o desenvolvimento de atividades interativas e orientadas a projetos, permitindo que os/as participantes apliquem os conceitos aprendidos para criar soluções tangíveis e relevantes para desafios locais. Além disso, os adolescentes serão convidados a desenvolver projetos e a responder a desafios tecnológicos.

Os materiais de aula serão selecionados a partir de uma estruturação metodológica que vise o melhor desenvolvimento dos/as participantes, explorando quatro eixos de aprendizagem: a **exposição** (com desenvolvimento de teorias e



conceitos), a **experimentação** (com desenvolvimento prático), o **diálogo** (estimulando a troca de experiências) e, por fim, a **reflexão de aprendizagem** (consolidando os conhecimentos adquiridos).

A jornada formativa é composta por momentos de duas naturezas. Os momentos de **inspiração**, incluem aulas e técnicas de dinâmicas de grupos. Já os momentos de **expiração** têm como foco o compartilhamento e/ou conexão dos conhecimentos apreendidos com o ambiente externo às formações. Esse processo se dá por meio de integrações com o ecossistema local e das regiões vizinhas.

Estão previstos dois momentos de expiração:

- a) o **Conexão Carreiras** – que tem como foco a conexão dos participantes com profissionais das áreas das respectivas trilhas específicas (*design*, programação e redes de computadores), visando apresentar o mundo por dentro das profissões e áreas que os participantes pretendem atuar;
- b) E o **Conexão Networking** - com foco em conectar os participantes com a comunidade local visando consolidar e apresentar os conhecimentos e projetos que foram desenvolvidos no decorrer das trilhas específicas.

A jornada de formação tecnológica prevê a execução de **três módulos gerais e três trilhas** de aprendizagens. Contemplando as necessidades de formação nas áreas de tecnologia e inovação, o cronograma foi estruturado em **75 aulas**, sendo 30 aulas para trilhas gerais e 45 aulas para cada trilha específica, totalizando uma carga-horária de 150 horas de aulas presenciais, com encontros de 01h30 a 02h00 cada. Além da carga horária de aulas presenciais, terão ainda os encontros relacionados à Conexões Carreiras e Conexões *Networking* que compõem uma carga horária de 12 horas, totalizando assim, 162 horas de formação, conforme a descrição que segue:

Cidadania Digital – CH 18h

- Ética e Etiqueta no mundo digital.
- Letramento informacional e midiático.
- Bem-estar e saúde nos meios digitais.



#### Mundo Digital – CH 18 h

- Introdução ao Mundo Digital com segurança e privacidade da informação.
- Letramento digital - Boas Práticas de uso de dispositivos eletrônicos.
- Explorando Tecnologias Emergentes.

#### Pensamento Computacional - CH 24 h

- Introdução a Pensamento Computacional.
- Aplicando o pensamento computacional no Scratch.

#### **Trilha:** Programação Web - CH 90 h

- Fundamentos de Programação com Javascript.
- Programação Orientada a Objetos.
- Fundamentos Desenvolvimento Web.
- Fundamentos de Armazenamento e Manipulação de Dados.
- Plataformas de Desenvolvimento Web.
- Fundamentos Desenvolvimento Projeto de Software.

#### **Trilha:** Redes e Infraestrutura de TI - CH 90 h

- Introdução a Redes de Computadores e Conectividade.
- Infraestrutura de 90 horas 4 Redes.
- Segurança e Administração de Redes.
- Projeto de Redes.

#### **Trilha:** Design e Mídias Digitais - CH 90 h

- Introdução às Mídias Digitais.
- Introdução ao Design de Interação.
- Produção de vídeos e animação.

A equipe do projeto será responsável pela ministração de seminários , palestras e workshops voltados para o desenvolvimento de habilidades e comportamentos requeridos pelo mercado de trabalho – seja ministrando diretamente, seja buscando



parceiros. Além disso, será realizado um mapeamento dos possíveis parceiros no mercado de trabalho, mediando as ações de inclusão dos adolescentes nos campos de estágio – preferencialmente que contemplem bolsas de estudos, e nos processos seletivos.

Além disso, será realizada uma sessão anual de experimentação de tecnologias emergentes. A sessão representa momento de culminância da formação dos adolescentes, inclui a participação de parceiros e deve apresentar à sociedade os produtos oriundos da formação. Também deverão ser promovidos intercâmbios e estágios em empresas no polo digital local e em outros municípios do estado.

Pretendemos que ao final do curso, pelo menos 35% dos adolescentes estejam inseridos no mercado de trabalho (incluindo contratos de estágios). Esta ação possibilitará a qualificação técnica e o desenvolvimento de habilidades comportamentais, mitigando a situação de desemprego no município e na região e contribuindo com o desenvolvimento local.

Outras 70 horas de formação complementar foram previstas na grade de formação. Consideramos que ao longo do desenvolvimento dos cursos é importante que os adolescentes sejam estimulados a se perceberem como sujeitos dotados de direitos e com potencial de protagonizar uma ação transformadora da realidade local, a partir da busca pessoal de sua identidade, sua relação com a família e sociedade, identificando e buscando soluções para os problemas sociais, num ambiente participativo e dinâmico. Deverão ser trabalhadas noções de direitos fundamentais, além de um processo de aproximação com a realidade econômica e social da região/estado e do país. Também serão trabalhadas habilidades de comunicação e relações interpessoais e sociais.

Considerando que a aproximação com a linguagem do ambiente corporativo é essencial para que os adolescentes e jovens se sintam mais seguros e confiantes e consigam alcançar sucesso nos processos seletivos, o projeto incluirá momentos de preparação dos jovens para o primeiro contato com o mundo do trabalho. Entender como preparar um currículo, se comportar em uma entrevista de emprego e por onde começar a busca por vagas, por exemplo, serão atividades trabalhadas com os/as estudantes, para a busca de oportunidade no mercado de trabalho. Estes conteúdos



também deverão ser trabalhados visando a contratação nos estágios. Comportamentos como pontualidade, assiduidade, comprometimento e responsabilidade deverão ser abordados nesta fase.

Os adolescentes e jovens com destaque nos cursos serão convidados para participarem de um núcleo de monitoria, sendo responsáveis por multiplicar o conhecimento apreendido. Neste ambiente devem ser escolhidos 20 estudantes que receberão bolsas de estudos para garantir condições de participação das/os adolescentes na jornada formativa. Os estudantes também participarão de intercâmbios no polo tecnológico de Pernambuco, conhecido pelo sucesso alcançado na área de tecnologia e inovação.

**No terceiro e último momento, o projeto prevê ações voltadas para a qualificação e suporte contínuo dos educadores locais, buscando proporcionar as competências necessárias para integrar a tecnologia digital de maneira eficaz nas práticas pedagógicas.**

Além disso, ao longo do ano serão realizadas 06 (seis) encontros com as famílias para tratar de conteúdos voltados para o exercício da cidadania e diversidade cultural, objetivando o fortalecimento dos vínculos familiares e comunitários. A organização coloca um olhar muito particular e sensível nesta etapa do projeto, pois atenderá adolescentes de famílias de comunidades marcadas por situações de vulnerabilidade econômica e risco social, demandando suporte dos serviços e programas socioassistenciais. Assim sendo, prevemos ações de apoio socioassistencial às famílias dos adolescentes.

Para o melhor conhecimento da realidade socioeconômica dos integrantes dos cursos e de suas famílias, o projeto prevê a contratação de um (a) assistente social, que realizará os atendimentos sociais e, sempre que necessário, visitas domiciliares, com consequentes encaminhamentos das demandas identificadas para a rede de atendimento local.

Por fim, considerando a experiência acumulada e sistematizada, para contribuir com o processo de formulação de políticas públicas que contemplem a diversidade cultural e a inclusão digital e profissional dos povos originários, o projeto prevê a realização de um seminário que reúna os familiares, educadores da rede oficial de



ensino, gestores públicos e empresários locais, no qual os adolescentes deverão apresentar propostas, além de discutir os resultados e impactos alcançados.

Destacamos a importância da participação ativa, crítica, interventiva e permanente de todos os envolvidos para o enfrentamento da desigualdade social e seu reflexo na empregabilidade, apresentando contribuições para a formulação e execução de políticas públicas e passando a ser referência para a inclusão digital de povos tradicionais em outros municípios ou regiões.

## 11. CRONOGRAMA

Conexões Originais: Projeto Conexões Originais: Diversidade Cultural e Inclusão Digital de Adolescentes Indígenas para Inclusão no Mercado de Trabalho.												
CRONOGRAMA/MÊS												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>OBJETIVO 1 - Possibilitar o acesso de adolescentes indígenas a recursos compatíveis com as demandas da transformação digital.</b>												
1 Adquirir equipamentos e programas para o funcionamento do Núcleo Tecnológico de Inclusão Digital e Social												
7 Monitor Tela Interativa touch de 55" a 60" = Display Interativo Série TA-55 - TechLumens	x											
8 Roteador Wi-Fi 6 Gigabit Dual Band AX1500 3 portas Gigabit AX12 TP-Link	x											
9 Notebooks Sistema operacional ASUS X515KA, Intel Celeron N4500 Dual Core, 4GB de Memória, Armazenamento 120GB SSD, Windows 11 Home, Tela de 15,6"	x											
10 Tablets de 10" Lenovo Tab M9 Octa-Core 4GB 64GB Wi-Fi, Câmera Principal 8MP, Câmera Frontal	x											
11 Smartphones	x											
12 Óculos de realidade virtual 3D com fone de ouvido e controle	x											
13 Drone com Camera 4K XT505, Drones Profissional Drones FPV, Controle Remoto Drone com GPS e 1200m de Alcance	x											
<b>OBJETIVO 2 - Desenvolver as competências dos adolescentes indígenas relacionadas ao uso e à programação de tecnologias digitais a fim de ampliar o seu potencial de inserção profissional e colaborando para a disseminação de sua riqueza cultural.</b>												
2.1 Realizar rodas de diálogos sobre os direitos da Criança e do Adolescente, com destaque para a diversidade cultural												
16 Oficinas de Cidadania e Diversidade Cultural para 80 adolescentes			x			x			x		x	
17 Encontro Cultural										x		
2.2 Realizar jornada de formação tecnológica para adolescentes e jovens												
19 Jornada formativa		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
20 Sessão anual de experimentação de tecnologias emergentes										x		
21 Vídeo Semanal		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
22 "Podcast" Semanal		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
2.3 Proporcionar aos adolescentes e jovens intercâmbios e estágios no polo												
24 Intercâmbios no polo de tecnologia de Pernambuco										x		x
25 Programa de estágio		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
26 Bolsas de Estudos no valor monetária		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
<b>OBJETIVO 3 - Fomentar a integração da cultura digital às práticas educacionais, contribuindo para a formulação de políticas públicas voltadas à inclusão digital e profissional dos povos originários.</b>												
3.1 Oferecer qualificação e suporte contínuo para educadores locais												
28 Formação para educadores da rede oficial de ensino			x	x	x	x						
29 Encontro sobre as diretrizes da educação indígena				x								
3.2 Contribuir para a formulação de políticas públicas sobre inclusão digital e profissional dos povos originários												
32 Seminário sobre Inclusão Digital e profissional dos povos originários										x		
33 Encontro de Avaliação Final												x
34 Relatório de Sistematização												x
3.3 Realizar apoio socioassistencial às famílias dos adolescentes e jovens												
36 Oficinas de Cidadania e Diversidade Cultural para famílias		x		x		x		x		x	x	
37 Atendimento sociais		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
38 Curso de Empreendedorismo								x	x	x		



## 12. RECURSOS HUMANOS

Cargo/Função	CH Semanal	Escolaridade	Formação	Tipo de vínculo
Coordenador Geral	40h	Nível Superior	Licenciado ou bacharel em qualquer curso superior	CLT
Assistente administrativo	40h	Nível Médio	Ensino Médio	CLT
Assistente Social	30h	Nível Superior	Bacharelado em Serviço Social	CLT
Pedagogo	30h	Nível Superior	Bacharelado em Pedagogia	CLT
Educadores Sociais	30h	Nível médio em magistério ou superior nas áreas de licenciatura	Experiência como educador social	CLT
Auxiliar de Serviços Gerais	40h	Nível Médio	Experiência como Auxiliar Serviços Gerais	CLT

## 13. ORÇAMENTO

ATROR							
Conexões Originais: Projeto Conexões Originais: Diversidade Cultural e Inclusão Digital de Adolescentes Indígenas para Inclusão no Mercado de Trabalho.							
EIXOS E ATIVIDADES	Indicadores				Valor Unitário	TOTAL GERAL	% Rep
	Qtd	Unid. de Medida	Qtd	Unid. de Medida			
<b>1. GESTÃO, MONITORAMENTO, APOIO TÉCNICO DIVERSOS E DESPESAS ADMINISTRATIVAS</b>							
<b>1.1 Equipe do Projeto - (Prestação de Serviços/CLT)</b>							
7 Coordenador Geral	1	Colaborador(a)	12	Mês	R\$ 3.300,00	R\$ 39.600,00	2,7%
8 Assistente Administrativo	1	Colaborador(a)	12	Mês	R\$ 2.300,00	R\$ 27.600,00	1,9%
9 Assistente Social	1	Colaborador(a)	12	Mês	R\$ 2.800,00	R\$ 33.600,00	2,3%
10 Pedagogo	1	Colaborador(a)	12	Mês	R\$ 2.800,00	R\$ 33.600,00	2,3%
11 Educadores Sociais	2	Colaborador(a)	12	Mês	R\$ 2.300,00	R\$ 55.200,00	3,8%
12 Auxiliar de Serviços Gerais	1	Colaborador(a)	12	Mês	R\$ 1.700,00	R\$ 20.400,00	1,4%
13 Função	1	Colaborador(a)	12	Mês	R\$ 0,00	R\$ 0,00	0,0%
14 Função	1	Colaborador(a)	12	Mês	R\$ 0,00	R\$ 0,00	0,0%
15 Sub-total						R\$ 210.000,00	14,3%
<b>1.2 Encargos Sociais (Caso haja)</b>							
17 Encargos Sociais	1	Encargo sífolha	12	Mês	R\$ 11.972,92	R\$ 143.675,00	9,6%
18 Sub-total						R\$ 143.675,00	9,6%
<b>1.3 Custeio</b>							
20 Material de Consumo Escritório	1	Kit	12	Mês	R\$ 355,00	R\$ 4.272,00	0,3%
21 Material de Expediente Escritório	1	Kit	1	Mês	R\$ 2.656,00	R\$ 2.656,00	0,2%
22 Material de Limpeza e Higiene Escritório	1	Kit	12	Mês	R\$ 230,00	R\$ 2.760,00	0,2%
23 Água e energia	1	Serviço	12	Mês	R\$ 500,00	R\$ 6.000,00	0,4%
24 Telefone e internet	1	Serviço	12	Mês	R\$ 600,00	R\$ 7.200,00	0,5%
25 Aluguel Espaço para Formação Tecnológica (sala da ASSUVAN)	1	Serviço	10	Mês	R\$ 1.000,00	R\$ 10.000,00	0,7%
26 Manutenção dos Computadores	1	Serviço	10	Mês	R\$ 400,00	R\$ 4.000,00	0,3%
27 Manutenção do Ar Condicionado	1	Serviço	10	Mês	R\$ 400,00	R\$ 4.000,00	0,3%
28 Assessoria Contábil	1	Serviço	12	Mês	R\$ 1.650,00	R\$ 19.800,00	1,3%
29 Assessoria Jurídica	1	Serviço	12	Mês	R\$ 1.650,00	R\$ 19.800,00	1,3%
30 Assessoria de Monitoramento	1	Serviço	12	Mês	R\$ 3.000,00	R\$ 36.000,00	2,5%
31 Assessoria de Comunicação e Marketing	1	Serviço	12	Mês	R\$ 2.500,00	R\$ 30.000,00	2,0%
32						R\$ 0,00	0,0%
33 Sub-total						R\$ 148.888,00	10,1%
34 TOTAL do ITEM						R\$ 502.563,00	34,2%



2. OBJETIVO/META 01 - Possibilitar o acesso de adolescentes indígenas a recursos compatíveis com as demandas da transformação digital								
2.1 Adquirir equipamentos e programas para o funcionamento do Núcleo Tecnológico de Inclusão Digital e Social								
Aquisição dos seguintes equipamentos digitais								
38	Monitor Tela Interativa touch de 55" a 60" = Display Interativo Série TA-55 - TechLumens	1	Aquisição	1	Unidade	R\$ 7.702,00	R\$ 7.702,00	0,5%
39	Roteador Wi-Fi 6 Gigabit Dual Band AX1500 3 portas Gigabit AX12 TP-Link	1	Aquisição	1	Unidade	R\$ 550,00	R\$ 550,00	0,0%
40	Headset Lenovo Headset II Intel Cera 15 - tipo RAM 350 512GB wireless 11 15 6: 15ALU7	15	Aquisição	1	Unidade	R\$ 3.014,00	R\$ 45.210,00	3,1%
41	Tableta de 10" Lenovo Tab M9 Octa-Core 4GB 64GB Wi-Fi. Câmera Principal OMP. Câmera Frontal	6	Aquisição	1	Unidade	R\$ 730,00	R\$ 4.380,00	0,3%
42	Smartphones	6	Aquisição	1	Unidade	R\$ 2.500,00	R\$ 15.000,00	1,0%
43	Oculos de realidade virtual 3D com fone de ouvido e controle	6	Aquisição	1	Unidade	R\$ 350,00	R\$ 2.100,00	0,1%
44	Drone com Camera 4K XT505, Drones Profissional Drones FPV, Controle Remoto Drone com GPS e 1200m de Alcance	1	Aquisição	1	Unidade	R\$ 600,00	R\$ 600,00	0,0%
45							R\$ 0,00	0,0%
46	<b>Sub-total</b>						<b>R\$ 75.542,00</b>	<b>5,1%</b>
47	<b>TOTAL do ITEM</b>						<b>R\$ 75.542,00</b>	<b>5,1%</b>
3. OBJETIVO/META 02 - Desenvolver as competências dos adolescentes e jovens indígenas relacionadas ao uso e à programação de tecnologias digitais a fim de ampliar o seu potencial de inserção profissional e colaborando para a disseminação de sua riqueza cultural								
3.1 Realizar rodas de diálogos sobre os direitos da Criança e do Adolescente, com destaque para a diversidade cultural.								
3.1.1 - 04 Oficinas de Cidadania e Diversidade Cultural (para 80 adolescentes/jovens)								
51	Destacamento	2	Ônibus	4	Oficina	R\$ 3.000,00	R\$ 24.000,00	1,6%
52	Alimentação	80	Lanche	4	Oficina	R\$ 15,00	R\$ 4.800,00	0,3%
53							R\$ 0,00	0,0%
54	<b>Sub-total</b>						<b>R\$ 28.800,00</b>	<b>2,0%</b>
3.1.2 - 01 Encontro Cultural								
56	Destacamento	2	Micro Ônibus	1	Encontro	R\$ 3.000,00	R\$ 6.000,00	0,4%
57	Alimentação	60	Unidade	1	Encontro	R\$ 15,00	R\$ 1.200,00	0,1%
58	Locação de espaço	1	Unidade	1	Encontro	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00	0,1%
59	Locação de som	1	Unidade	1	Encontro	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00	0,1%
60	Locação de cadeiras	100	Unidade	1	Encontro	R\$ 10,00	R\$ 1.000,00	0,1%
61	Locação de mesas	25	Unidade	1	Encontro	R\$ 20,00	R\$ 500,00	0,0%
62							R\$ 0,00	0,0%
63	<b>Sub-total</b>						<b>R\$ 11.700,00</b>	<b>0,8%</b>
64	<b>Sub-total</b>						<b>R\$ 40.500,00</b>	<b>2,8%</b>
3.2 Realizar jornada de formação tecnológica para adolescentes								
3.2.1 - Jornada formativa anual para 80 adolescentes e jovens - 162h /ano								
67	Destacamento	2	Micro Ônibus	10	Mês	R\$ 6.000,00	R\$ 120.000,00	0,8%
68	Alimentação	80	Lanche	80	Aula	R\$ 15,00	R\$ 96.000,00	0,6%
69	Kit Pedagógico	80	Kit	1	Jornada	R\$ 100,00	R\$ 8.040,00	0,6%
70							R\$ 0,00	0,0%
71	<b>Sub-total</b>						<b>R\$ 224.040,00</b>	<b>15,3%</b>
3.2.2 - Sessão anual de experimentação de tecnologias emergentes								
73	Destacamento	2	Micro Ônibus	1	Dia	R\$ 3.000,00	R\$ 6.000,00	0,4%
74	Alimentação	80	Lanche	1	Dia	R\$ 15,00	R\$ 1.200,00	0,1%
75	Locação de espaço	1	Unidade	1	Dia	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00	0,1%
76	Locação de som	1	Unidade	1	Dia	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00	0,1%
77	Locação de cadeiras	60	Unidade	1	Dia	R\$ 10,00	R\$ 600,00	0,0%
78	Locação de mesas	20	Unidade	1	Dia	R\$ 20,00	R\$ 400,00	0,0%
79							R\$ 0,00	0,0%
80	<b>Sub-total</b>						<b>R\$ 11.200,00</b>	<b>0,8%</b>
80	<b>Sub-total</b>						<b>R\$ 11.200,00</b>	<b>0,8%</b>
3.2.3 - Vídeo Semanal								
82	Destacamento	30	Unidade	20	Encontro	R\$ 40,00	R\$ 24.000,00	1,6%
83	Alimentação	30	Lanche	20	Encontro	R\$ 15,00	R\$ 9.000,00	0,6%
84							R\$ 0,00	0,0%
85	<b>Sub-total</b>						<b>R\$ 33.000,00</b>	<b>2,2%</b>
3.2.4 - "Podcast" Semanal								
87	Destacamento	30	Unidade	20	Encontro	R\$ 40,00	R\$ 24.000,00	1,6%
88	Alimentação	30	Lanche	20	Encontro	R\$ 15,00	R\$ 9.000,00	0,6%
89							R\$ 0,00	0,0%
90	<b>Sub-total</b>						<b>R\$ 33.000,00</b>	<b>2,2%</b>
91	<b>Sub-total</b>						<b>R\$ 301.840,00</b>	<b>20,6%</b>
3.3 Proporcionar aos adolescentes intercâmbios e estágios no polo digital de Pernambuco								
3.3.1 - 02 Intercâmbios no polo de tecnologia de Pernambuco								
94	Destacamento	2	Ônibus	2	Intercâmbio	R\$ 4.000,00	R\$ 16.000,00	1,1%
95	Alimentação	80	Lanche	2	Intercâmbio	R\$ 80,00	R\$ 8.000,00	0,5%
96	Custos com entradas de museu, feiras, exposições	80	Unidade	2	Intercâmbio	R\$ 55,00	R\$ 8.800,00	0,6%
97							R\$ 0,00	0,0%
98	<b>Sub-total</b>						<b>R\$ 32.800,00</b>	<b>2,2%</b>
3.3.2 - Programa de estágio com bolsas (auxílio financeiro)								
100	Destacamento	40	Unidade	10	Programa	R\$ 40,00	R\$ 16.000,00	1,1%
101	Alimentação	40	Lanche	10	Programa	R\$ 20,00	R\$ 8.000,00	0,5%
102							R\$ 0,00	0,0%
103	<b>Sub-total</b>						<b>R\$ 24.000,00</b>	<b>1,6%</b>
3.3.3 - Bolsas de Estudos no valor monitoria de R\$ 400,00.								
104	Bolsa de Estudos	20	Unidade	3	Mês	R\$ 400,00	R\$ 24.000,00	1,6%
105							R\$ 0,00	0,0%
106							R\$ 0,00	0,0%
107	<b>Sub-total</b>						<b>R\$ 24.000,00</b>	<b>1,6%</b>
108	<b>Sub-total</b>						<b>R\$ 80.800,00</b>	<b>5,6%</b>
109	<b>TOTAL do ITEM</b>						<b>R\$ 423.140,00</b>	<b>28,6%</b>
4. OBJETIVO/META 03 - Fomentar a integração da cultura digital às práticas educacionais, contribuindo para a formulação de políticas públicas voltadas à inclusão digital e profissional dos povos originários								
4.1 Oferecer qualificação e suporte contínuo para educadores locais								
4.1.1 - 85 horas de formação para 20 educadores da rede oficial de ensino								
112	Destacamento	20	Unidade	20	Aula	R\$ 40,00	R\$ 16.000,00	1,1%
113	Alimentação	20	Lanche	20	Aula	R\$ 15,00	R\$ 6.000,00	0,4%
114	Kit Pedagógico	20	Kit	1	Formação	R\$ 100,00	R\$ 2.160,00	0,1%
115							R\$ 0,00	0,0%
116	<b>Sub-total</b>						<b>R\$ 24.160,00</b>	<b>1,6%</b>
4.1.2 - 01 Encontro sobre as diretrizes da educação indígena								
118	Destacamento	20	Unidade	2	Dia	R\$ 40,00	R\$ 1.600,00	0,1%
119	Alimentação	20	Lanche	2	Dia	R\$ 15,00	R\$ 600,00	0,0%
121							R\$ 0,00	0,0%
122	<b>Sub-total</b>						<b>R\$ 2.200,00</b>	<b>0,1%</b>
123	<b>Sub-total</b>						<b>R\$ 26.360,00</b>	<b>1,8%</b>





#### 4 APRESENTAÇÃO DA OSC:

A Associação dos Trabalhadores Rurais da Agricultura Familiar de Ibimirim – ATRON, foi fundada em dezembro do ano 2022, tendo como um dos objetivos, consolidado no seu Estatuto, desenvolver e promover formações de pessoas associadas e residentes das comunidades do seu entorno a fim de fomentar o desenvolvimento sustentável e a economia solidária. Trata-se de uma Organização da Sociedade Civil (OSC), que tem como foco o desenvolvimento local sustentável.

A ATRON tem como premissa a promoção dos direitos de agricultores e agricultoras familiares e direciona o seu trabalho para os jovens e adolescentes em situação de vulnerabilidade social – com destaque para o atendimento às pessoas em condições de extrema pobreza e/ou com deficiências, trabalhando em parceria com o Conselho Municipal de Defesa dos Direitos da Criança e Adolescentes - CMDDCA, Conselho Tutelar e o Juizado da Infância e da Juventude.

Pautada por princípios da agroecologia, economia solidária e conservação da cultura local e dos povos originários, o trabalho da Associação é realizado em parceria com Organizações da rede socioassistencial, buscando as parcerias privadas, públicas e de outras organizações da sociedade para o aprimoramento e fortalecimento tanto dos projetos como das políticas públicas que realiza.

Com sede própria localizada na comunidade Ferrão, nos últimos dois anos a ATRON tem buscado, por meio de parcerias, promover o desenvolvimento de atividades produtivas do homem do campo do Sertão pernambucano, fomentando a gestão da produção agrícola visando uma qualidade de vida no campo.

#### 5 JUSTIFICATIVA (máximo uma lauda):

A história da população indígena em nosso país ainda não tem o relevo necessário. Há uma série de equívocos e omissões sobre a presença dos inúmeros povos originários neste território que hoje é compreendido como Brasil. Por um lado, a história que chega à maioria da população é um retrato parcial, senão distorcido, do passado e do presente dos indígenas, por outro, o pouco que se produziu criticamente e/ou pelos próprios povos originários não chega ao conhecimento de grande parte de nossa sociedade.

O projeto **Conexões Originais** busca, proporcionar o acesso mais qualificado à tecnologia de informação e comunicação para os adolescentes, prioritariamente indígenas – aldeados ou não, do município de Ibimirim. Também pretende incentivar o uso destas ferramentas no seu potencial de recebimento de informações, facilitando a transmissão de saberes e experiências que esta parcela da população vem acumulando e desenvolvendo ao longo de tanto tempo.

De acordo com dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2022), Ibimirim possui uma área de aproximadamente 1.955 km<sup>2</sup>, população de 26.539 habitantes, densidade demográfica de 13,79



hab./km. O município possui apenas 28 escolas de Ensino Fundamental e a taxa de analfabetismo (pop. de 10 anos e mais) é de 29,49%. Aproximadamente 72% dos domicílios estão classificados, no tocante ao saneamento, como inadequado ou semiadequado e o número de empregados (RAIS) é de apenas 1.181, sendo População em Idade Ativa (PIA) é de 21.628. Com tais indicadores o município, apresenta o IDH de 0,566 considerado baixo. O município não dispõe de indústrias e o comércio é reduzido, o que compromete a geração de emprego e dificulta a permanência dos jovens na região, que saem em busca de oportunidades em grandes centros urbanos.

Diante dessa conjuntura, poucas são as oportunidades socioeducacionais e de interação para adolescentes e jovens. Ao propor a Inclusão Digital e Social de adolescentes indígenas como uma das dimensões do projeto ora apresentado, queremos suprir uma parte desta carência e articulado outras possibilidades de integração de políticas públicas e parcerias privadas.

As citadas condições sociais e econômicas da cidade de Ibirimir implicam grandes desafios ao poder público e à sociedade ibimirense, demandando programas, projetos e políticas articuladas para a infância, adolescência e juventude. O propósito do projeto **Conexões Originais** é contribuir nesta articulação e, ao mesmo tempo, realizar atividades que sirvam como referências de ações focadas para parte deste público, formados por adolescentes, bem como suas famílias e/ou responsáveis.

A ATRON entende que a exclusão, pobreza e a supressão de direitos representam limites para o acesso dos adolescentes e jovens ao mercado de trabalho no Brasil, situação que coloca nosso país na 19ª posição de desigualdade no mundo, de acordo com o Relatório Global de Riqueza 2025. É necessário, portanto, empreender esforços para que os adolescentes, sobretudo aqueles integrantes dos povos originários, tenham condições de superar as dificuldades impostas, passando a ser capazes de ocupar os espaços no mercado de trabalho, sobretudo nas áreas de tecnologia e inovação.

É importante considerar que condições desiguais implicam diretamente no acesso a oportunidades para o desenvolvimento. Condições como etnia, cor da pele, gênero e orientação sexual, historicamente têm acarretado dificuldades para a vida de milhares de pessoas, tirando-lhes oportunidades e submetendo-as a situações de violência e opressão, afetando a saúde e as condições de bem-estar no mundo.

Para pessoas integrantes dos povos originários as dificuldades são ainda mais acentuadas, apesar das conquistas dos movimentos de Direitos Humanos ao longo dos últimos anos. O desconhecimento sobre os modos de vida indígena, o que inclui o desrespeito à sua visão de mundo, desafia quem elabora e executa projetos sociais a traduzir em práticas e conteúdos as formas de projetar esta realidade sobre atividades e metas.

A carga impetrada pelas condições sociais econômicas e históricas determina a necessidade de um maior esforço na busca de condições para que o público juvenil transponha os abismos das desigualdades, sobretudo nas áreas rurais. Por outro lado, é sabido que o mundo digital tem impactado na vida de todos os cidadãos, em todos os lugares do planeta, de tal modo que as oportunidades e os desafios para a evolução digital passaram a atrair a atenção de muitos, por representar uma possibilidade real para desenvolvimento da sociedade.



Considera-se que a inclusão digital é um processo fundamental para o desenvolvimento social e econômico, mas ainda é uma realidade distante para muitos, especialmente para crianças, adolescentes e jovens em situação de vulnerabilidade territorial, como é o caso dos povos originários. Nesse contexto, projetos voltados para a inclusão digital podem contribuir para reduzir as desigualdades sociais e econômicas, promover o desenvolvimento integral de crianças e adolescentes e promover a cultura digital (Hoffman e Fagundes, 2008)

O projeto proposto para Ibimirim tem como objetivo "promover o desenvolvimento das competências digitais de adolescentes e jovens dos povos Kapinawá e Kambiwá, valorizando a cultura indígena e a aproximando da cultura digital. É com este pensamento que a ATRON passa a apresentar a proposta de qualificação profissional para o acesso e uso adequado das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, de modo a contribuir para a inserção deste público no mercado de trabalho, fortalecendo a economia local e mitigando as desigualdades sociais.

A ATRON entende que ao executar o projeto Conexões Originais contribuirá para o alcance dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e para a promoção de uma sociedade mais inclusiva, garantindo acesso de tecnologias digitais para empregabilidade, melhoria dos serviços públicos e a promoção do desenvolvimento humano e do bem-estar dos cidadãos brasileiros de todas as etnias.

## **6 EXPERIÊNCIA NA EXECUÇÃO DO OBJETO DA PARCERIA (Apresente as principais atividades / projetos / colaborações já realizadas em conformidade com o Eixo / Diretriz citado (item 1.2) (máximo uma lauda)**

Ao longo da sua trajetória de atuação a ATRON vem contando com a colaboração de parceiros diversos, o que contribuiu para a consolidação da sua experiência a partir da execução dos projetos, alcançando as seguintes conquistas elencadas a seguir:

Em 2021 adquiriu equipamentos agrícolas como trator, grade, guinchos e carreta agrícola que permitiu as incrementar as atividades da agricultura familiar de 200 famílias de Ibimirim.

No ano de 2022, em parceria com o governo federal, contribuiu com a aquisição de caixas d'água nas propriedades dos agricultores familiares e promoveu atividades de preparação da terra para o cultivo auxiliando a produção agrícola em Ibimirim.

No ano seguinte realizou diversas melhorias no campo visando o aperfeiçoamento da produção, dentre as quais pode-se citar as 20 instalações de placas de energia solar, favorecendo aproximadamente 200 famílias, a construção e desobstrução de 20 barragens e barreiros da zona rural, a doação de 16 toneladas de sementes de milho e feijão, a perfuração de 8 poços artesianos comunitários e a assistência jurídica para 200 famílias da agricultura familiar do município.



## 7 APRESENTAÇÃO DO PROJETO (Elabore um resumo claro e objetivo do projeto – (máximo uma lauda):

O projeto “Projeto Conexões Originais: Diversidade Cultural e Inclusão Digital de Adolescentes Indígenas para Inclusão no Mercado de Trabalho” tem como objetivo promover o desenvolvimento das competências digitais de adolescentes, priorizando o povo Kapinawá e Kambiwá, valorizando a cultura indígena e a sua aproximação da cultura digital, contribuindo para a ampliação das condições de inclusão produtiva, a promoção de trabalho e a geração de renda.

Sob a execução da ATRON, deverá ser implantado um Núcleo Tecnológico de Inclusão Digital e Social que deverá atender prioritariamente estudantes dos povoados Quiridalho, Santa Rosa, Cumbre, Marias Preta e Igrejinha - da etnia Kapinawá e os povoados Pimenta, Juazeirinho, Nazário, Pereiros e Alexandra da etnia Kambiwá.

A intenção é de ampliar e qualificar o acesso de adolescentes a recursos compatíveis com as demandas da transformação digital, consolidando as suas habilidades no campo da inovação tecnológica. Pretende-se desenvolver as competências dos adolescentes indígenas relacionadas ao uso e à programação de tecnologias digitais que ampliem seu potencial de inserção profissional e contribuir para a disseminação de sua riqueza cultural também pelas novas tecnologias de informação e comunicação.

O projeto tem ainda a intenção de fomentar a inovação nas práticas educacionais e de contribuir para a formulação de políticas públicas voltadas à inclusão digital e profissional dos povos originários.

Nossa proposta pretende contribuir para o alcance dos seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável – ODS das Nações Unidas: 4. Educação de qualidade: assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos; 8. Trabalho decente e crescimento econômico: promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todas e todos; 10. Redução das desigualdades: reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles.

Acreditamos que os povos indígenas terão suas possibilidades de informações ampliadas pelo acesso às tecnologias digitais, o que favorecerá também o processo de comercialização dos seus produtos, o maior conhecimento sobre políticas públicas e, portanto, para o acesso ao trabalho e geração de renda, também ampliando o alcance da comunicação para a difusão dos seus elementos culturais e defesa dos direitos.

Almejando o sucesso no campo da inclusão produtiva, a ATRON pretende, mediante a realização do Projeto Conexões Originais, contribuir para o estímulo às formas de pensamento que



estão no campo computacional, sem perder as especificidades e originalidades das experiências de vida de adolescentes indígenas. Numa articulação com parceiros estratégicos públicos e privados, busca-se potencializar e favorecer as condições para o desenvolvimento de atividades produtivas, visando a uma diminuição da desigualdade social e econômica, favorecendo ainda o fortalecimento e o desenvolvimento local de uma economia sustentável.

## **8 PERFIL DA POPULAÇÃO ATENDIDA PELO PROJETO**

### **8.1 Identifique o ambiente do local onde serão desenvolvidas as ações (máximo 10 linhas)**

A maioria das atividades será realizada na sede da ATRON situada na Comunidade Ferrão, sem número, Zona Rural de Ibirimir. A atividade a Jornada Formativa será realizada em local parceiro com a ASSUVAM - Associação Umburanas do Vale do Moxotó localizada Rua do Chafariz, nº 20 Lages – Ibirimir.

### **8.2 Descreva o perfil do público destinatário (crianças, adolescentes e famílias), apontando a situação de vulnerabilidade e/ou violação:**

Ibirimir é a oitava cidade com maior percentual de população indígena de Pernambuco, sendo a sétima quando considerada apenas a área rural (tabela abaixo).

Na zona rural do Município existem 1.497 indígenas, integrantes 639 famílias, de 02 etnias, em 07 aldeias: 07. Nelas, de acordo com o Plano Municipal de Atendimento Socioeducativo do município, 84% das famílias com crianças menores de cinco anos dependem exclusivamente do Programa Bolsa Família.

Os povos Kapinawás e Kambiwas vêm buscando o reconhecimento e titulação de suas terras nos últimos anos. Fazem parte do território por ele ocupado os povoados de Quiridalho, Lagoa, Santa Rosa, Cumbre e Marias Preta, bem como Pimenta, Juazeirinho, Nazário, Pereiros e Alexandra de onde se originam os adolescentes que serão atendidos neste projeto.

A Área ocupada pelos Kapinawás possui 12.403 hectares, ainda em processo de reconhecimento e abrange, além de área em Ibirimir, outros dois municípios que são Buíque e Tupanatinga. O total de Kapinawás é de 2.500, segundo a SESAI – Secretaria de Saúde Indígena do Ministério da Saúde.

Já a área ocupada pelos Kambiwas abrange os povoados de Pimenta, Juazeirinho, Nazário, Pereiros e Alexandra.

Atualmente, os povoados dessa região são formados por famílias que sobrevivem da agricultura como Aldeia Santa Rosa – com 15 famílias, Aldeia Lagoa – com 08 famílias, Aldeia Marias Preta – com 15 famílias, Aldeia Cumbre - com 16 famílias e Quiridalho - com 39 famílias, mantendo as tradições, os costumes e a cultura, preservando e valorizando a identidade indígena



Kapinawá.

O projeto proposto para Ibimirim tem como objetivo central a promoção do desenvolvimento das competências digitais de adolescentes dos povos Kapinawá e Kambiwá, valorizando e contribuindo para a ampliação das condições de inclusão produtiva, empregabilidade e geração de renda. A ação promoverá a capacitação dos participantes para que utilizem as tecnologias informacionais e de comunicação para a promoção da sua cultura e história, incentivando o protagonismo e autonomia com a aquisição e construção de novos conhecimentos.

Os dados do Censo IBGE de 2022, o mais recente que há disponível, mostra que as crianças e adolescentes da cidade de Ibimirim representam 32,36% do total de habitantes da cidade, sendo 15,93% com idade dos 0 aos 9 anos, 16,33% dos 10 aos 17 anos. Esta população se distribui 55% na área urbana e 45% no espaço rural.

A integração dessa juventude no mercado de trabalho, representa um grande desafio para o município, sobretudo na área tecnológica. Segundo o Porto Digital, havia uma expectativa de abertura de 147 mil vagas de trabalho neste setor no Brasil até dezembro de 2025. A área de tecnologia, no entanto, enfrenta dificuldade para identificar profissionais que possam vir a ocupar vagas de um mercado em alta, mesmo em um país onde há 6,12 milhões de desempregados, dado a falta de qualificação técnica e profissional principalmente no Nordeste do Brasil.

**8.3 Quantifique o número de crianças e/ou adolescentes e suas famílias, destaque se possível públicos e situações de vulnerabilidades tais com distinções em termos de gênero, raça LGBTQIAPN+ pessoas com deficiência, indígenas, de quilombolas e de povos e comunidades tradicionais;**

Público destinatário	Faixa etária	Total
Crianças		
Adolescentes		
Famílias		

## **9 ABRANGÊNCIA – município ou municípios / região onde o projeto será realizado:**

O Projeto Conexões Originais: Diversidade Cultural e Inclusão Digital de Adolescentes Indígenas para Inclusão no Mercado de Trabalho será executado no município de Ibimirim atendendo jovens e adolescentes Kapinawás de Buíque e Tupanatinga como também jovens e adolescentes Kambiwás de povoados de Pimenta, Juazeirinho, Nazário, Pereiros e Alexandra.



## 10 OBJETIVOS:

### 10.1 OBJETIVO GERAL (máximo 06 linhas):

Promover o desenvolvimento das competências digitais de adolescentes prioritariamente dos povos *Kapinawá e Kambiwá*, valorizando a cultura indígena e a aproximando da cultura digital, contribuindo para a ampliação das condições de inclusão produtiva, empregabilidade e geração de renda.

### 10.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS (20 linhas):

1. Possibilitar o acesso de adolescentes indígenas a recursos compatíveis com as demandas da transformação digital.
2. Desenvolver as competências dos adolescentes indígenas relacionadas ao uso e à programação de tecnologias digitais a fim de ampliar o seu potencial de inserção profissional e colaborando para a disseminação de sua riqueza cultural.
3. Fomentar a integração da cultura digital às práticas educacionais, contribuindo para a formulação de políticas públicas voltadas à inclusão digital e profissional dos povos originários.

## 11 METODOLOGIA / ESTRATÉGIA DE AÇÃO (máximo de três laudas)

Explicar como o projeto será desenvolvido a partir de cada um dos objetivos específicos propostos: atividades previstas, metas a serem alcançadas e meios de verificação

Explicitar o processo metodológico, tanto quanto seja necessário, para uma boa compreensão da dinâmica do projeto proposto.

Estimular o protagonismo de adolescentes prioritariamente oriundos dos povos indígenas Kapinawás e Kambiwás, para que sejam capazes de usar os recursos tecnológicos para difundir sua cultura é o propósito do projeto "Conexões Originais". Através desta proposta a ATRON pretende ainda contribuir para a criação de soluções criativas para questões pertinentes ao contexto comunitário e o alcance de maiores possibilidades para os adolescentes no contexto do trabalho e geração de renda.

O processo de formação profissional previsto contempla um conjunto de atividades que têm por finalidade alcançar conhecimento teórico e prático, além de desenvolver habilidades e atitudes



que resultem em um melhor desempenho e proatividade.

Para além de qualificar pessoas mediante a apreensão dos conteúdos técnicos e práticos, neste processo pretende-se também a formação em termos de ética, conhecimento político, comunicação interpessoal, social e comportamental, dentre muitos outros. Assim sendo, os sujeitos em formação deverão ampliar a visão de mundo e passar a se compreenderem como seres responsáveis pela busca de soluções para os problemas que envolvem a construção de uma sociedade democrática, um ambiente de trabalho mais diverso, inclusivo e de maiores oportunidades.

Partindo deste referencial, a montagem das grades curriculares dos cursos propostos deverá ser capaz de contemplar todo este universo de conteúdos, numa proposta de atuação interdisciplinar e que contemple o enfrentamento de problemas vivenciados no contexto local, para uma vida prática, bem como para a formação de uma consciência colaborativa, que, por meio do fazer profissional, contribua para transformar o mundo em um lugar cada vez melhor para se viver.

O exercício profissional resultante do processo de formação deverá ser suficiente para identificar oportunidades e produzir mudanças nos arranjos econômicos locais, mediante a inclusão de um novo capital humano qualificado e diverso, a utilização de novos conhecimentos e ferramentas tecnológicas resultantes do aprendizado profissional conferido nesse processo.

O primeiro momento do projeto contempla a organização e aquisição de equipamentos para a composição de um Núcleo Tecnológico de Inclusão Digital e Social. O núcleo deverá ser um espaço adequado para realização da formação profissional e cidadã, dotado com equipamentos modernos.

O início do projeto prevê a realização de uma linha de base com os adolescentes indígenas, com a finalidade de medir os conhecimentos relacionados com as tecnologias e tomar ciência acerca das condições socioeconômicas de suas famílias e o potencial de empregabilidade. O mesmo instrumental deverá ser aplicado no período da conclusão do curso com o objetivo de mensurar a evolução dos conhecimentos e as mudanças dos indicadores propostos mediante a execução do projeto.

Para o sucesso no alcance dos objetivos, já no momento inicial, pretendemos estabelecer parcerias com o governo local, com unidades de formação, bem como produtivas, em prol das metas do desenvolvimento sustentável. Deverão ser envolvidos neste processo, representantes das escolas, universidades, estudantes de cursos de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, das unidades de assistência social, dos adolescentes e jovens atendidos por estes serviços, bem como de suas famílias, dos profissionais que atuam nesses espaços, além de gestores públicos, pequenos e médios empresários, representantes de órgãos comunitários, de modo a contribuir para o maior potencial de empregabilidade dos adolescentes e jovens, e, conseqüentemente, um maior impacto



na economia local.

Os facilitadores e instrutores dos módulos de formação/ou dos cursos deverão participar de um momento de formação inicial para o nivelamento de conhecimentos e a contextualização da formação sobre tecnologias para os povos originários possibilitando a integração cultural.

O segundo momento do projeto tem como foco a formação para o e exercício da cidadania e tem como principal atrativo a realização dos cursos na área da tecnologia digital, com adequações metodológicas para o atendimento a adolescentes e jovens. O Programa de formação prevê o atendimento a 80 adolescentes e jovens, prioritariamente - porém não exclusivamente – indígenas, das etnias Kapinawá e Kambiwá, aldeados, ou não, todos oriundos de escolas públicas, de modo a contribuir para a integração entre diferentes culturas.

Os cursos oferecidos no Núcleo de Inclusão Digital e Social serão organizados de acordo com o currículo educacional da formação tecnológica previamente elaborada com o apoio de uma assessoria especializada, respeitando os princípios da Base Nacional Comum Curricular - BNCC e, portanto, reconhecendo a importância de promover uma educação inclusiva e que respeite a diversidade étnico-cultural dos povos indígenas, portanto os seus saberes e tradições.

O plano de curso buscará fortalecer o desenvolvimento integral das competências essenciais para o sucesso no mundo atual nos jovens estudantes, contemplando atividades e projetos envolventes. Os/as participantes terão a oportunidade de aprimorar habilidades como o pensamento crítico e a comunicação, valorizando a criatividade e a colaboração.

Realizadas presencialmente, as aulas incluirão atividades integradoras para socialização entre os/as participantes, contemplando aulas expositivas, momentos de leitura e discussão de textos, realização de exercícios, estudos de casos, atividades individuais, em duplas, em grupos e ainda práticas com ferramentas tecnológicas. Privilegiaremos o desenvolvimento de atividades interativas e orientadas a projetos, permitindo que os/as participantes apliquem os conceitos aprendidos para criar soluções tangíveis e relevantes para desafios locais. Além disso, os adolescentes serão convidados a desenvolver projetos e a responder a desafios tecnológicos.

Os materiais de aula serão selecionados a partir de uma estruturação metodológica que vise o melhor desenvolvimento dos/as participantes, explorando quatro eixos de aprendizagem: a **exposição** (com desenvolvimento de teorias e conceitos), a **experimentação** (com desenvolvimento prático), o **diálogo** (estimulando a troca de experiências) e, por fim, a **reflexão de aprendizagem** (consolidando os conhecimentos adquiridos).

A jornada formativa é composta por momentos de duas naturezas. Os momentos de **inspiração**, incluem aulas e técnicas de dinâmicas de grupos. Já os momentos de **expiração** têm como foco o compartilhamento e/ou conexão dos conhecimentos apreendidos com o ambiente externo



às formações. Esse processo se dá por meio de integrações com o ecossistema local e das regiões vizinhas.

Estão previstos dois momentos de expiração:

- a) o **Conexão Carreiras** – que tem como foco a conexão dos participantes com profissionais das áreas das respectivas trilhas específicas (*design*, programação e redes de computadores), visando apresentar o mundo por dentro das profissões e áreas que os participantes pretendem atuar;
- b) E o **Conexão *Networking*** - com foco em conectar os participantes com a comunidade local visando consolidar e apresentar os conhecimentos e projetos que foram desenvolvidos no decorrer das trilhas específicas.

A jornada de formação tecnológica prevê a execução de **três módulos gerais e três trilhas** de aprendizagens. Contemplando as necessidades de formação nas áreas de tecnologia e inovação, o cronograma foi estruturado em **75 aulas**, sendo 30 aulas para trilhas gerais e 45 aulas para cada trilha específica, totalizando uma carga-horária de 150 horas de aulas presenciais, com encontros de 01h30 a 02h00 cada. Além da carga horária de aulas presenciais, terão ainda os encontros relacionados à Conexões Carreiras e Conexões *Networking* que compõem uma carga horária de 12 horas, totalizando assim, 162 horas de formação, conforme a descrição que segue:

#### Cidadania Digital – CH 18h

- Ética e Etiqueta no mundo digital.
- Letramento informacional e midiático.
- Bem-estar e saúde nos meios digitais.

#### Mundo Digital – CH 18 h

- Introdução ao Mundo Digital com segurança e privacidade da informação.
- Letramento digital - Boas Práticas de uso de dispositivos eletrônicos.
- Explorando Tecnologias Emergentes.

#### Pensamento Computacional - CH 24 h

- Introdução a Pensamento Computacional.
- Aplicando o pensamento computacional no Scratch.

#### Trilha: Programação Web - CH 90 h



- Fundamentos de Programação com Javascript.
- Programação Orientada a Objetos.
- Fundamentos Desenvolvimento Web.
- Fundamentos de Armazenamento e Manipulação de Dados.
- Plataformas de Desenvolvimento Web.
- Fundamentos Desenvolvimento Projeto de Software.

**Trilha:** Redes e Infraestrutura de TI - CH 90 h

- Introdução a Redes de Computadores e Conectividade.
- Infraestrutura de 90 horas 4 Redes.
- Segurança e Administração de Redes.
- Projeto de Redes.

**Trilha:** Design e Mídias Digitais - CH 90 h

- Introdução às Mídias Digitais.
- Introdução ao Design de Interação.
- Produção de vídeos e animação.

A equipe do projeto será responsável pela ministração de seminários, palestras e workshops voltados para o desenvolvimento de habilidades e comportamentos requeridos pelo mercado de trabalho – seja ministrando diretamente, seja buscando parceiros. Além disso, será realizado um mapeamento dos possíveis parceiros no mercado de trabalho, mediando a ações de inclusão dos adolescentes nos campos de estágio – preferencialmente que contemplem bolsas de estudos, e nos processos seletivos.

Além disso, será realizada uma sessão anual de experimentação de tecnologias emergentes. A sessão representa momento de culminância da formação dos adolescentes, inclui a participação de parceiros e deve apresentar à sociedade os produtos oriundos da formação. Também deverão ser promovidos intercâmbios e estágios em empresas no polo digital local e em outros municípios do estado.

Pretendemos que ao final do curso, pelo menos 35% dos adolescentes estejam inseridos no mercado de trabalho (incluindo contratos de estágios). Esta ação possibilitará a qualificação técnica e o desenvolvimento de habilidades comportamentais, mitigando a situação de desemprego no município e na região e contribuindo com o desenvolvimento local.

Outras 70 horas de formação complementar foram previstas na grade de formação. Consideramos que ao longo do desenvolvimento dos cursos é importante que os adolescentes sejam



estimulados a se perceberem como sujeitos dotados de direitos e com potencial de protagonizar uma ação transformadora da realidade local, a partir da busca pessoal de sua identidade, sua relação com a família e sociedade, identificando e buscando soluções para os problemas sociais, num ambiente participativo e dinâmico. Deverão ser trabalhadas noções de direitos fundamentais, além de um processo de aproximação com a realidade econômica e social da região/estado e do país. Também serão trabalhadas habilidades de comunicação e relações interpessoais e sociais.

Considerando que a aproximação com a linguagem o ambiente corporativo é essencial para que os adolescentes e jovens se sintam mais seguros e confiantes e consigam alcançar sucesso nos processos seletivos, o projeto incluirá momentos de preparação dos jovens para o primeiro contato com o mundo do trabalho. Entender como preparar um currículo, se comportar em uma entrevista de emprego e por onde começar a busca por vagas, por exemplo, serão atividades trabalhadas com os/as estudantes, para a busca de oportunidade no mercado de trabalho. Estes conteúdos também deverão ser trabalhados visando a contratação nos estágios. Comportamentos como pontualidade, assiduidade, comprometimento e responsabilidade deverão ser abordados nesta fase.

Os adolescentes e jovens com destaque nos cursos serão convidados para participarem de um núcleo de monitoria, sendo responsáveis por multiplicar o conhecimento apreendido. Neste ambiente devem ser escolhidos 20 estudantes que receberão bolsas de estudos para garantir condições de participação das/os adolescentes na jornada formativa. Os estudantes também participarão de intercâmbios no polo tecnológico de Pernambuco, conhecido pelo sucesso alcançado na área de tecnologia e inovação.

**No terceiro e último momento, o projeto prevê ações voltadas para a qualificação e suporte contínuo dos educadores locais, buscando proporcionar as competências necessárias para integrar a tecnologia digital de maneira eficaz nas práticas pedagógicas.**

Além disso, ao longo do ano serão realizadas 06 (seis) encontros com as famílias para tratar de conteúdos voltados para o exercício da cidadania e diversidade cultural, objetivando o fortalecimento dos vínculos familiares e comunitários. A organização coloca um olhar muito particular e sensível nesta etapa do projeto, pois atenderá adolescentes de famílias de comunidades marcadas por situações de vulnerabilidade econômica e risco social, demandando suporte dos serviços e programas socioassistenciais. Assim sendo, prevemos ações de apoio socioassistencial às famílias dos adolescentes.

Para o melhor conhecimento da realidade socioeconômica dos integrantes dos cursos e de suas famílias, o projeto prevê a contratação de um (a) assistente social, que realizará os atendimentos sociais e, sempre que necessário, visitas domiciliares, com consequentes encaminhamentos das demandas identificadas para a rede de atendimento local.



Por fim, considerando a experiência acumulada e sistematizada, para contribuir com o processo de formulação de políticas públicas que contemplem a diversidade cultural e a inclusão digital e profissional dos povos originários, o projeto prevê a realização de um seminário que reúna os familiares, educadores da rede oficial de ensino, gestores públicos e empresários locais, no qual os adolescentes deverão apresentar propostas, além de discutir os resultados e impactos alcançados.

Destacamos a importância da participação ativa, crítica, interventiva e permanente de todos os envolvidos para o enfrentamento da desigualdade social e seu reflexo na empregabilidade, apresentando contribuições para a formulação e execução de políticas públicas e passando a ser referência para a inclusão digital de povos tradicionais em outros municípios ou regiões.

<b>Objetivo 01 - Possibilitar o acesso de adolescentes indígenas a recursos compatíveis com as demandas da transformação digital.</b>		
<b>Atividades / Ações</b>	<b>Metas quantitativas / qualitativas</b>	<b>Meios de Verificação</b>
1.1 Adquirir equipamentos e programas para o funcionamento do Núcleo Tecnológico de Inclusão Digital e Social.	Aquisição dos equipamentos digitais	Cotação de preços e Notas Fiscais
<b>Objetivo 02 - Desenvolver as competências dos adolescentes indígenas relacionadas ao uso e à programação de tecnologias digitais a fim de ampliar o seu potencial de inserção profissional e colaborando para a disseminação de sua riqueza cultural.</b>		
<b>Atividades / Ações</b>	<b>Metas quantitativas / qualitativas</b>	<b>Meios de Verificação</b>
2.1 Realizar rodas de diálogos sobre os direitos da Criança e do Adolescente, com destaque para a diversidade cultural.	04 oficinas de Cidadania e Diversidade Cultural para 80 adolescentes/jovens;  01 Encontro Cultural.	Atas de presença; Fotografias; Vídeos; Relatórios de atividades e Depoimentos
2.2 Realizar jornada de formação tecnológica para adolescentes e jovens	Jornada formativa anual para 80 adolescentes e jovens – 162h /ano;  01 Sessão anual de experimentação de tecnologias emergentes;  01 Vídeo Semanal;  01 “Podcast” Semanal.	Relatório de realização de sessão pública de experimentação; Fotografias do dia do evento; Ata de presença de participantes; Depoimentos; Vídeos; Podcasts; Pasta com materiais de experiências de aprendizagem e orientações pedagógicas para a sua aplicação; Relatório comparativo constando aferição do conhecimento e do



		interesse inicial e final dos adolescentes relacionado com as tecnologias digitais.
2.3 Proporcionar aos adolescentes intercâmbios e estágios no polo digital de Pernambuco	02 Intercâmbios no polo de tecnologia de Pernambuco;  01 Programa de estágio com bolsas (auxílio financeiro);  20 Bolsas de Estudos no valor monitoria de R\$ 400,00 – durante 3 meses.	Atas de presença; Fotografias; Vídeos; Relatórios de atividades; Depoimentos; Comprovantes de depósitos dos valores referentes às bolsas de estudo.
<b>Objetivo 03 - Fomentar a integração da cultura digital às práticas educacionais, contribuindo para a formulação de políticas públicas voltadas à inclusão digital e profissional dos povos originários.</b>		
<b>Atividades / Ações</b>	<b>Metas quantitativas / qualitativas</b>	<b>Meios de Verificação</b>
3.1 Oferecer qualificação e suporte contínuo para educadores locais.	85 horas de formação para 20 educadores da rede oficial de ensino;  01 Encontro sobre as diretrizes da educação indígena.	Ata de frequência assinada pelos professores nas formações e relatório de formação; Registro de imagens: fotografias e vídeos; Relatórios de atividades.
3.2 Contribuir para a formulação de políticas públicas sobre inclusão digital e profissional dos povos originários	01 Seminário sobre Inclusão Digital e profissional dos povos originários;  01 Encontro de Avaliação anual;  01 Relatório de Sistematização.	Atas de presença; Fotografias; Vídeos; Relatórios de atividades
3.3 Realizar apoio socioassistencial às famílias dos adolescentes e jovens.	06 Oficinas de Cidadania e Diversidade Cultural para famílias;  Atendimentos sociais (atendimentos, visitas domiciliares e encaminhamentos);  01 Curso de Empreendedorismo de 20 horas (3 turmas de 20 pessoas).	Atas de presença; Fotografias; Vídeos; Relatórios de atividades.



## 12 Indicadores de resultados

<b>Objetivo 01</b>
01 - Aquisição dos equipamentos digitais.
<b>Objetivo 02</b>
2.1.1 - 200 adolescentes e jovens, prioritariamente indígenas participam de rodas de diálogos.
2.1.2 - 01 encontro cultural realizado anualmente.
2.2.1 – 80% dos beneficiários que participarem de jornada formativa e o aumento do nível conhecimento sobre as tecnologias digitais.
2.2.2 - 01 sessão de experimentação realizada.
2.2.3 - 01 vídeo semanal - 36 no ano.
2.2.4 - 01 “podcast” semanal – 36 por ano e aumento do nível de interesse em carreiras digitais dos participantes em 70%.
2.3.1 - 02 intercâmbios no polo de tecnologia de Pernambuco.
2.3.2 - Aproximação de pelo menos 35% dos participantes de oportunidades reais de trabalho (incluindo práticas de estágios) e empreendedorismo
<b>Objetivo 03</b>
3.1.1 - Realizada 01 formação para 20 educadores da rede oficial de ensino com 75% de aproveitamento.
3.1.2 - Realizado 01 Encontro para educadores sobre as diretrizes da educação indígena.
3.2.1 - Realizado 01 seminário sobre inclusão digital e profissional dos povos originários.
3.2.2 - Realizado 01 encontro de avaliação da execução do projeto, sendo um parcial e um final.
3.2.3 - Elaborado relatório de sistematização do projeto.
3.3.1 – 80% dos familiares das crianças, jovens e adolescentes do projeto conhecedoras dos seus direitos, das políticas públicas voltadas para a criança e adolescentes e temas sobre políticas públicas dos povos originários.
3.3.2 - 85% das famílias sendo acompanhadas pela equipe do projeto e recebendo orientação sobre o acesso aos serviços e programas socioassistenciais
3.3.3 - 60 familiares de adolescentes/jovens atendidos participam do curso de empreendedorismo com 70% de aproveitamento

## 13 CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES EM SEQÜÊNCIA DE EXECUÇÃO - Insira a quantidade de meses relativa à realização do projeto

Metas / Atividades	Ano 1											
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º
1.1 - Aquisição equipamentos e programas para o funcionamento do Núcleo Tecnológico de Inclusão Digital e Social	X											
2.1.1 - 04 Oficinas de Cidadania e Diversidade Cultural para 80 adolescentes/jovens.			X			X			X		X	
2.1.2 - 01 Encontro Cultural										X		
2.2.1 - Jornada formativa anual para 80 adolescentes e jovens – 162h /ano.		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
2.2.2 - 01 Sessão anual de experimentação de									X			



tecnologias emergentes.												
2.2.3 - 01 Vídeo Semanal.		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
2.2.4 - 01 "Podcast" Semanal		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
2.3.1 - 02 Intercâmbios no polo de tecnologia de Pernambuco.									X		X	
2.3.2 - 1 Programa de estágio com bolsas (auxílio financeiro).		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
2.3.3 - 20 Bolsas de Estudos no valor monitoria de R\$ 400,00 – durante 3 meses.								X	X	X		
3.1.1 – 85 horas de formação para 20 educadores da rede oficial de ensino			X	X	X	X						
3.1.2 - 01 Encontro sobre as diretrizes da educação indígena				X								
3.2.1 - 01 Seminário sobre Inclusão Digital e profissional dos povos originários									X			
3.2.2 - 01 Encontro de Avaliação anual											X	
3.2.3 - 01 Relatório de Sistematização												X
3.3.1 - 06 Oficinas de Cidadania e Diversidade Cultural para famílias		X		X		X		X		X	X	
3.3.2 - atendimentos sociais (atendimentos, visitas domiciliares e encaminhamentos)		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
3.3.3 - 01 Curso de Empreendedorismo de 20 horas (3 turmas de 20 pessoas)							X	X	X			

**14 RECURSOS HUMANOS <sup>1</sup> - Descrever / função desenvolvida no projeto/ carga horária semanal / salário / valor unitário / tipo de vínculo/ custo mensal com encargos sociais / total a ser pago.**

**EQUIPE NECESSÁRIA À REALIZAÇÃO DO PROJETO (previsão)**

<sup>1</sup> Nota 1. Poderão ser pagas com recursos vinculados à parceria, remuneração da equipe encarregada pela execução do Plano de Trabalho, inclusive de pessoal próprio da organização da sociedade civil, durante a vigência da parceria, compreendendo as despesas com pagamentos de impostos, contribuições sociais, Fundo de Garantia do Tempo de Serviço - FGTS, férias, décimo terceiro salário, salários proporcionais, verbas rescisórias e demais encargos sociais e trabalhistas.

Nota 2. A remuneração da equipe, soma dos impostos e encargos, não poderá ultrapassar o percentual de 50% (cinquenta por cento) do valor total do projeto.



EQUIPE TÉCNICA	FUNÇÃO NO PROJETO	CARGA HORÁRIA SEMANAL	SALÁRIO (VALOR UNITÁRIO)	TIPO DE VÍNCULO	ENCARGOS SOCIAIS / MÊS	TOTAL A SER PAGO
Coordenador Geral	Representar a instituição e o projeto nas reuniões, seminários, formação e atividades que possam fortalecer as ações no território; Coordenar e zelar pela execução financeira; Influenciar as políticas públicas; Identificar e selecionar os profissionais que darão apoio à execução do projeto; Articular o envolvimento da rede de educação e dos professores; Desenvolver planos e apoiar a capacitação de recursos humanos, técnico-administrativos, dentro de sua área de atribuições.	40h	R\$ 3.300,00	CLT	R\$19.393,00	R\$ 66.693,00
Assistente administrativo	Assessorar a coordenação geral com demandas financeiras da OSC; Acompanhar a entrega das prestações de contas; Organizar materiais e infraestrutura conforme demanda da equipe; Fazer controle de materiais educativos; Fazer a guarda/arquivo das documentações; Orientar sobre as rotinas administrativas / financeiras; Receber e enviar correspondências e documentos; Apoiar a toda equipe nas rotinas e atividades práticas.	40h	R\$ 2.300,00	CLT	R\$13.516,33	R\$ 46.483,00
Assistente Social	Realizar atendimento social do público beneficiário. Realizar encaminhamento do público atendido para programas e serviços públicos, conforme necessidade. Contribuir na seleção e elaboração de materiais de referência. Elaborar relatórios, pareceres e laudos sociais. Realizar orientações às famílias quanto ao acesso aos programas e serviços governamentais, bem como direitos e benefícios garantidos legalmente na	30h	R\$ 2.800,00	CLT	R\$16.454,67	R\$ 56.588,00



	<p>área da Saúde, Previdência e Assistência Social a exemplo do BPC da LOAS.</p> <p>Realizar visitas institucionais e encaminhamentos para serviços da rede socioassistencial, conforme necessidades identificadas.</p> <p>Atuar de modo integrado com outros profissionais da equipe técnica – como reunião com famílias, seminários, workshops, momentos de formação.</p>					
Pedagogo	<p>Promover formação e orientação pedagógica e didática para a equipe técnica.</p> <p>Apoiar a equipe para desenvolver de forma adequada, os conteúdos e materiais didáticos das formações.</p> <p>Propor metodologia e didática para os encontros com as famílias.</p> <p>Orientar sobre os relatórios de atividades educativas</p>	30h	R\$ 2.800,00	CLT	R\$16.454,67	R\$ 56.588,00
Educadores Sociais	<p>Realização e monitoramento das oficinas, cursos, formações e rodas de diálogos com as crianças, adolescentes e jovens;</p> <p>Realização e monitoramento das rodas de diálogos e atividades realizadas com os familiares dos participantes deste projeto.</p>	30h	R\$ 4.600,00	CLT	R\$ 27.032,67	R\$ 92.966,00
Auxiliar de Serviços Gerais	<p>Controlar e monitorar estoque dos mantimentos.</p> <p>Executar serviços de limpeza no ambiente da cozinha que mais for necessário, utilizando as ferramentas adequadas cedidas pela organização;</p> <p>Auxiliar na elaboração da lista de compras de produtos necessários para os lanches</p> <p>Auxiliar nos serviços de carga e descarga de materiais;</p> <p>Realizar serviços de copa e cozinha (preparar e servir café, lanches, higienizar utensílios de cozinha etc.).</p> <p>Auxiliar na confecção das refeições dos beneficiários e da equipe.</p>	40h	R\$ 1.700,00	CLT	R\$9.990,33	R\$ 34.357,00



## 15 CUSTOS TOTAL DO PROJETO POR ELEMENTO DE DESPESA:

Copie do Anexo XV – planilha nº 3 – os totais que compõem o orçamento do projeto. Considere que a planilha é um modelo indicativo, não precisando a OSC preencher todos os campos abaixo. (Sugestão: copiar a tabela no Excel e cole a seguir como imagem)

RESUMO	
Orçamento Por Elemento de Despesas	Totais
1. Recursos Humanos	R\$353.675,00
2. Materiais de consumo - custeio	R\$ 148.888,00
3. Materiais permanentes / investimentos	R\$ 75.542,00
4. Custos indiretos	R\$ 545.850,00
5. Reformas e adequação de instalações	-----
Subtotal do Projeto (90%)	R\$ 1.123.955,00
6. Retenção Elaboração do Projeto 5%	R\$ 50.000,00
6. Retenção Captação de Recursos 10%	R\$ 146.744,38
6. Retenção CEDCA-PE 10%	R\$ 146.744,38
Total Geral Projeto (100%)	R\$ 1.467.443,76