



SEI Nº 118.00598/2023-13

PROC. Nº 1100/23

PLE Nº 035/23

EMENDA Nº 000546

Inclusão de Subprojeto ou de Subatividade	
TIPO DE EMENDA PARLAMENTAR:	IMPOSITIVA <input checked="" type="checkbox"/> NÃO IMPOSITIVA <input type="checkbox"/>

DESTINO DOS RECURSOS:

Código e Nome do Órgão: 07300 SECRETARIA MUNICIPAL DE DESENVOLVIMENTO SOCIAL		Código de Classificação Institucional e Func.: 07300.07301.14.242.0185.3720
Nº do Proj. ou Ativ.: 002578	Nome do Projeto, Atividade ou Oper. Especiais: CAPACITAÇÃO PARA A INCLUSÃO SOCIAL	
Descrição Repasse para aulas de Capacitação em Educação Tecnológica.		
Beneficiário 93.711.398/0001-55-SOCIEDADE UNIÃO DA VILA DOS EUCALIPTOS		
GRUPOS DE DESPESA A SEREM ALOCADOS		
Código de Classificação Econômica: 33.50 Transferências A Instituições Privadas Sem Fins Lucrativos		Valor acrescentado: 150.000
Fonte de Recurso da Classificação Econômica: 1.500.001.000 0001 - RECURSO LIVRE ADM DIRETA - IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS		
Total:		150.000

1 - ORIGEM DOS RECURSOS:

Código e Nome do Órgão: 02200 RESERVA DE CONTINGÊNCIA/PARLAMENTAR		Código de Classificação Institucional e Func.: 02200.02200.99.999.9999.3530
Nº do Proj. ou Ativ.: 009996	Nome do Projeto, Atividade ou Oper. Especiais: RESERVA PARLAMENTAR	
GRUPOS DE DESPESA A SEREM REALOCADOS		
Código de Classificação Econômica: 99.99 Reserva De Contingência E Reserva Do Rpps		Valor retirado: 150.000
Fonte de Recurso da Classificação Econômica: 1.500.001.000 0001 - RECURSO LIVRE ADM DIRETA - IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS		

Justificativa:

O projeto visa investir no desenvolvimento de profissionais com conhecimentos e habilidades nas seguintes áreas: Desenvolver jovens periféricos com conhecimentos e habilidades nas áreas de tecnologia e computação para acompanhar as transformações sociais e as aceleradas mudanças em curso no mercado de trabalho. Serão ministradas aulas de capacitação nos seguintes módulos: Informática básica: vamos aprender os conhecimentos básicos sobre o funcionamento e a utilização do computador. Módulo Introdução a Lógica de Programação: estudaremos sobre Pensamento Computacional, programação e suas linguagens, algoritmos e muito mais. Módulo Cultura Maker: o que é a Cultura Maker e o movimento DIY, faremos projetos práticos utilizando materiais recicláveis e de papelaria. Veremos também como é possível aperfeiçoar nossos projetos utilizando a robótica. Módulo Robótica e Eletrônica Básica: objetivo é desenvolver o conhecimento através de projetos práticos utilizando componentes eletrônicos. Módulo Programação de Jogos: nesse módulo vamos utilizar diversas ferramentas de criação de jogos e design para estimular o pensamento computacional de maneira lúdica. Módulo Desenvolvendo meu primeiro site portfólio: ao longo do Módulo o estudante irá aprender a desenvolver sites utilizando HTML5, CSS3, frameworks e conhecendo boas práticas de programação. O objetivo do site é ser uma página onde o estudante se apresenta como pessoa e profissional, utilizando o mesmo como um currículo, para isso traremos dicas e práticas que auxiliem na busca de uma primeira oportunidade profissional.



NOME DO(A) VEREADOR(A):

Mari Pimentel

LEI Nº 13.290, DE 28 DE OUTUBRO DE 2022.

Declara de utilidade pública a Sociedade União da Vila dos Eucaliptos – SUVE.

O PREFEITO MUNICIPAL DE PORTO ALEGRE

Faço saber que a Câmara Municipal aprovou e eu, no uso das atribuições que me confere o inciso II do artigo 94 da Lei Orgânica do Município, sanciono a seguinte Lei:

Art. 1º Fica declarada de utilidade pública a Sociedade União da Vila dos Eucaliptos – SUVE –, com sede nesta Capital, nos termos da Lei nº 2.926, de 12 de julho de 1966, e alterações posteriores.

Art. 2º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

PREFEITURA MUNICIPAL DE PORTO ALEGRE, 28 de outubro de 2022.

Sebastião Melo,
Prefeito de Porto Alegre.

Registre-se e publique-se.

Roberto Silva da Rocha,
Procurador-Geral do Município.



REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL

CADASTRO NACIONAL DA PESSOA JURÍDICA

NÚMERO DE INSCRIÇÃO 93.711.398/0001-55 MATRIZ	COMPROVANTE DE INSCRIÇÃO E DE SITUAÇÃO CADASTRAL	DATA DE ABERTURA 25/09/1990	
NOME EMPRESARIAL SOCIEDADE UNIAO DA VILA DOS EUCALIPTOS			
TÍTULO DO ESTABELECIMENTO (NOME DE FANTASIA) SUVE		PORTE DEMAIS	
CÓDIGO E DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE ECONÔMICA PRINCIPAL 94.93-6-00 - Atividades de organizações associativas ligadas à cultura e à arte			
CÓDIGO E DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES ECONÔMICAS SECUNDÁRIAS 82.30-0-01 - Serviços de organização de feiras, congressos, exposições e festas 85.11-2-00 - Educação infantil - creche 85.12-1-00 - Educação infantil - pré-escola 85.92-9-99 - Ensino de arte e cultura não especificado anteriormente 90.03-5-00 - Gestão de espaços para artes cênicas, espetáculos e outras atividades artísticas 94.30-8-00 - Atividades de associações de defesa de direitos sociais			
CÓDIGO E DESCRIÇÃO DA NATUREZA JURÍDICA 399-9 - Associação Privada			
LOGRADOURO R MILLO RAFFIN	NÚMERO 71	COMPLEMENTO *****	
CEP 91.240-475	BAIRRO/DISTRITO MARIO QUINTANA	MUNICÍPIO PORTO ALEGRE	UF RS
ENDEREÇO ELETRÔNICO		TELEFONE (51) 3387-2518	
ENTE FEDERATIVO RESPONSÁVEL (EFR) *****			
SITUAÇÃO CADASTRAL ATIVA		DATA DA SITUAÇÃO CADASTRAL 30/01/2009	
MOTIVO DE SITUAÇÃO CADASTRAL			
SITUAÇÃO ESPECIAL *****		DATA DA SITUAÇÃO ESPECIAL *****	

Aprovado pela Instrução Normativa RFB nº 2.119, de 06 de dezembro de 2022.

Emitido no dia **20/11/2023** às **09:39:02** (data e hora de Brasília).

Página: 1/1

PLANO DE TRABALHO

1 – IDENTIFICAÇÃO DA EMENDA PARLAMENTAR (se for o caso)

1.1 – Origem do recurso: Emenda Parlamentar – Câmara dos Vereadores
1.2 – Vereador: Mariana Pimentel
1.3 – Número:
1.4 – Ano: 2024
1.5 – Valor: R\$ 150.000,00
1.6 – Objeto: Aulas de Capacitação em Educação Tecnológica

2 – IDENTIFICAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DA SOCIEDADE CIVIL PROPONENTE

Razão Social: Sociedade União Vila dos Eucaliptos - SUVE		CNPJ: 93.711.398/0001-55	
Endereço: R MILLO RAFFIN, 71 MARIO QUINTANA		E-mail: ong.suve@yahoo.com.br	Site: https://ongsuve.wixsite.com/ongsuve
Cidade: Porto Alegre	UF: RS	CEP:91240-475	DDD/Telefone: 51 3387-2518
Conta Corrente ¹ : 06.170263.1-0		Banco: Banrisul	Agência: 0027
Nome do Representante Legal: Ilson Renato Gomes Marques			
Identidade/Órgão Expedidor: 7007834441 SSP/RS	CPF: 395.565.650-00		DDD/Telefone: 51 99806-6676
Endereço: R Millo Raffin, 77 Mario Quintana		E-mail: ong.suve@gmail.com	

3 – APRESENTAÇÃO E HISTÓRICO DA PROPONENTE

3.1 – Ano de fundação: 1990
3.2 – Foco de atuação: Assistência Social
3.3 – Experiência da OSC que a torna apta a realizar as atividades ou projetos objeto deste Plano de Trabalho: Sociedade União Vila dos Eucaliptos - SUVE é uma Instituição Comunitária sem fins lucrativos, com larga experiência em ações populares, desenvolvidas ao longo de seus vinte e cinco anos. Atuando nas melhorias de infraestrutura da comunidade do Bairro Mario Quintana e arredores, através da educação infantil, artes, oficinas culturais, defesa dos direitos humanos, informação, comunicação, esporte e proteção ao meio ambiente. Nosso trabalho se baseia em promover a prática social para que as pessoas encontrem sua dignidade humana com respeito, através das ações sociais, culturais, educativas, informativas, esportivas, comunicativas e proteção ao meio ambiente. Esta instituição se esforça para prestar um atendimento voltado para as crianças, adolescentes e adultos em sua totalidade: social, cultural e educativo pois acredita que, interferindo positivamente na vida destes indivíduos, naturalmente atingirá também suas famílias e a comunidade de modo geral. O Objetivo é fortalecer e preparar adolescentes e jovens em situação de vulnerabilidade, para enfrentarem as adversidades da vida com sucesso. Temos como missão articular, organizar, promover e fomentar ações sociais, culturais, educativas, esportivas, comunicativas e informativas. Implantando políticas públicas e garantindo a produção, fruição e democratização de acesso das ações desenvolvidas para as comunidades de modo geral. Sobre a preparação emocional, acreditamos que através do preparo emocional se estimulara esse processo de fortalecimento e transformação tem que ser endo “de dentro para fora”. Pois quanto mais nos conhecemos e somos capazes de identificar nossas forças e fraquezas, mais aptos estaremos para lidar com elas. No que diz respeito à preparação profissional, funcionamos como uma “Aceleradora de talentos” onde as potencialidades, habilidades e dons de cada um são identificadas e estimuladas a “todo vapor” nos laboratórios de criatividade. Em relação a preparação socioeconômica o principal objetivo é conduzir programas de educação laboral,

¹ A conta corrente deve ser específica à parceria, nos termos do art. 51 da Lei 13.019/14.

financeira e cidadã através de laboratórios sobre mercado de trabalho, deveres e direitos cidadãos e segurança financeira para empreenderem uma vida plena e sustentável. Por último, como parte fundamental para viabilizar o sonho de uma vida plena e sustentável para todos os jovens, atuaremos em sinergia com o mundo empresarial buscando oportunidades de emprego que unam as necessidades dos empresários as habilidades e talentos dos aprendizes. Entendemos que os nossos jovens necessitam ser vistos, enxergados, de um voto de confiança, de um olhar que acredita e motiva, que busca soluções ao invés de julgamentos. Por isso, apostamos numa geração Iluminada com capacidades para transformar a si, e o mundo em que vivemos num lugar com igualdade de direitos e equidade.

A educação que é desenvolvida na ONG fornece todas as ferramentas necessárias para empoderar, gerar conhecimentos específicos e encorajar os adolescentes e jovens a seguirem sua jornada com passos firmes e cabeça erguida na busca de sua realização pessoal e profissional.

O que nos move a educar é acreditar que a educação, seja formal, não formal ou informal, é o único meio de vencermos a desigualdade social. Precisamos instrumentalizar as comunidades com as ferramentas necessárias para que seus talentos e habilidades possam florescer. Vai ser através do conhecimento que a criatividade e curiosidade irão despertar o desejo de explorar e conhecer o que mais existe além do local onde vivem. A educação é a forma de devolver a dignidade do povo das quebradas e mostrar que o lugar deles é onde eles quiserem.

Para a realização deste projeto contrataremos o trabalho da empresa CODIFICA que é especialista em educação, tecnologia, inovação e pensamento computacional, atuando desde 2018 no segmento e ao longo desses anos já impactaram mais de 7 mil pessoas. Atualmente, possuem projetos ocorrendo desde a Educação Infantil até a Educação Profissional, tendo como objetivo disseminar o conhecimento de tecnologia, e, com isso, preparar a nossa sociedade para enfrentar os desafios de um mundo cada vez mais digital.

Para isso, atuam fortemente na Educação Básica, pois, para mudar a realidade da capacidade tecnológica da sociedade brasileira, precisamos começar na base. São parceiros das escolas na implementação da Educação Tecnológica em seu currículo. Inclusive mais de 5mil estudantes de Escolas Privadas do Brasil serão impactados pela Codifica em 2024.

3.4 – Quantidade de profissionais vinculados à OSC: 12

4 – DESCRIÇÃO DO OBJETO

4.1 – Identificação do objeto

Desenvolver jovens periféricos com conhecimentos e habilidades nas áreas de tecnologia e computação para acompanhar as transformações sociais e as aceleradas mudanças em curso no mercado de trabalho.

Serão ministradas aulas de capacitação nos seguintes módulos:

Informática básica: vamos aprender os conhecimentos básicos sobre o funcionamento e a utilização do computador.

Módulo Introdução a Lógica de Programação: estudaremos sobre Pensamento Computacional, programação e suas linguagens, algoritmos e muito mais.

Módulo Cultura Maker: o que é a Cultura Maker e o movimento DIY, faremos projetos práticos utilizando materiais recicláveis e de papelaria. Veremos também como é possível aperfeiçoar nossos projetos utilizando a robótica.

Módulo Robótica e Eletrônica Básica: objetivo é desenvolver o conhecimento através de projetos práticos utilizando componentes eletrônicos.

Módulo Programação de Jogos: nesse módulo vamos utilizar diversas ferramentas de criação de jogos e design para estimular o pensamento computacional de maneira lúdica.

Módulo Desenvolvendo meu primeiro site portfólio: ao longo do Módulo o estudante irá aprender a desenvolver sites utilizando HTML5, CSS3, frameworks e conhecendo boas práticas de programação. O objetivo do site é ser uma página onde o estudante se apresenta como pessoa e profissional, utilizando o mesmo como um “currículo”, para isso traremos dicas e práticas que auxiliem na busca de uma primeira oportunidade profissional.

4.2 – Período de execução:

a) Início: fevereiro/2024

b) Término: dezembro 2024

<p>4.3 – Justificativa: Diversos estudos apontam para a necessidade de investimento no desenvolvimento de profissionais com conhecimentos e habilidades nas áreas de tecnologia e computação para acompanhar as transformações sociais e as aceleradas mudanças em curso no mercado de trabalho. Além disso, o setor de TI sofre com a falta de profissionais capacitados, faltam pessoas para ocupar as oportunidades disponíveis, tanto no Brasil como no exterior.</p> <p>Apesar disso, a grande maioria dos jovens não possui conhecimentos digitais adequados para buscar oportunidades no mercado de trabalho, sejam elas relacionadas à área de TI ou não. Por isso, essa capacitação foi criada, ela tem como objetivo que os alunos desenvolvam habilidades fundamentais para a sua vida pessoal e profissional e, dessa forma, consigam oportunidades para exercer o seu protagonismo.</p> <p>Sendo assim, desenvolveremos 140 jovens em vulnerabilidade social.</p>
<p>4.4 – Descrição da realidade que será objeto da parceria e demonstração do nexos entre a realidade e as atividades ou projetos e metas a serem atingidas: A grande maioria dos jovens não possui conhecimentos digitais adequados para buscar oportunidades no mercado de trabalho, sejam elas relacionadas à área de TI ou não. Por isso, essa capacitação foi criada, ela tem como objetivo que os alunos desenvolvam habilidades fundamentais para a sua vida pessoal e profissional e, dessa forma, consigam oportunidades para exercer o seu protagonismo. A meta é de que pelo menos 70% dos estudantes participantes atinjam os critérios mínimos para receber o certificado no final do ano.</p>
<p>4.5 – Forma de execução das atividades ou dos projetos: Todo o trabalho será executado por uma equipe especializada da Codifica, que tem vasta experiência em introduzir o conhecimento de maneira lúdica, atual e democrática. As aulas ocorrerão duas vezes por semana com a duração de 2h00 no total. Dividiremos os estudantes em turmas (até 14 alunos) de acordo com o nível de conhecimento e idade, com isso será montado uma trilha utilizando os módulos disponíveis para atender melhor aquele grupo em específico, se baseando em suas necessidades e objetivos. A previsão é de 10 turmas.</p>
<p>4.6 – Espaço físico onde será realizado o objeto da parceria: As atividades serão desenvolvidas no laboratório de informática.</p>

5 – METAS A SEREM ATINGIDAS

Metas a serem atingidas:	Definição dos parâmetros a serem utilizados para aferição do cumprimento das metas	Meios de verificação:
Que pelo menos 70% dos estudantes participantes atinjam os critérios mínimos para receber o certificado no final do ano.	Acompanhamento dos alunos, 60% presença, entrega dos projetos.	<p>Pesquisas: Serão aplicadas pesquisas para medir o nível de aproveitamento que os alunos estão obtendo com os conteúdos e identificar possíveis dificuldades que demandem mais atenção.</p> <p>Acompanhamento próximo: tarefas de casa para medir o engajamento e aprendizagem dos alunos.</p> <p>Busca ativa: monitoramento de faltas e contato direto com os alunos.</p>

6 – CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DO PROJETO

Ativ .	Descrição da atividade	Mês 01	Mês 02	Mês 03	Mês 04	Mês 05
1		primeiros contatos e organização	Início das atividades	informática básica	exercitando a lógica	programação de jogos ou cultura maker + eletrônica
	Mês 06	Mês 07	Mês 08	Mês 09	Mês 10	Mês 11
	finalização do primeiro ciclo e entregas semestrais	programação de jogos ou cultura maker + eletrônica	programação de jogos ou cultura maker + eletrônica	programação de jogos ou cultura maker + eletrônica	programação de jogos ou cultura maker + eletrônica	finalização do segundo ciclo e entregas semestrais com certificado e saída de campo

7 – QUADRO RESUMO

Atividades	Metas a serem atingidas	Parâmetros de verificação quanto ao cumprimento da meta	Prazo de atingimento da meta
Aulas de capacitação em Informática Básica, Módulo Introdução à Lógica de Programação, Módulo Programação de jogos, Módulo Desenvolvendo meu primeiro Site portfólio.	Que pelo menos 70% dos estudantes participantes atinjam os critérios mínimos para receber o certificado no final do ano.	Acompanhamento dos alunos, 60% presença, entrega dos projetos.	11 meses

8 – PREVISÃO DE RECEITAS E DESPESAS A SEREM REALIZADAS NA EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES

8.1 – RECEITAS

Receitas	Valor
(1. Repasse do Município)	R\$ 150.000,00
...	

TOTAL:	R\$ 150.000,00
---------------	-----------------------

8.2 – DESPESAS

Natureza da despesa	Detalhamento	Valor
1. Pagamento de pessoal	- (...)	(R\$) (...) Subtotal:
2. Serviços de terceiros	Metodologia de Tecnologia (Codifica)	Subtotal: R\$ 150.000,00
3. Material de consumo	- (...)	(...) Subtotal:
4. Material permanente	- (...)	(...) Subtotal:
... Outros (descrever)	- (...)	(...) Subtotal:
TOTAL:		R\$ 150.000,00

9 – CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Especificação	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6
1. Pagamento de pessoal						
2. Serviços de terceiros	R\$ 13.640,00	R\$ 13.636,36	R\$ 13.636,36	R\$ 13.636,36	R\$ 13.636,36	R\$ 13.636,36
3. Material de consumo						
4. Material permanente						
... Outros (descrever)						
Especificação	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12
1. Pagamento de pessoal						
2. Serviços de terceiros	R\$ 13.636,36	R\$ 13.636,36	R\$ 13.636,36	R\$ 13.636,36	R\$ 13.636,36	
3. Material de consumo			D			
4. Material permanente						
... Outros (descrever)						
TOTAL:						R\$ 150.000,00

Porto Alegre dia 15 de novembro de 2023.



Ilson Renato Gomes Marques
Presidente – Sociedade União da Vila dos Eucaliptos - SUVE