

PLANO DE TRABALHO

Edital de Chancela nº 01/2025

A. IDENTIFICAÇÃO DA OSC

Nome da OSC: Instituto Brasil Solidário - IBS

CNPJ: 07.456.934/0005-05

Data de Criação: 17/01/2023

Endereço: R. Aurelino Fróes Moreira, nº 363 - sala 401 - Lot. Miragem, Lauro de Freitas - BA, 42710-500

Telefone: (11) 3791-0015

Endereço eletrônico (e-mail): contato@brasilsolidario.org.br

Dados do Representante Legal

Nome: Luis Eduardo Cardoso de Almeida Salvatore

Endereço: Condomínio Busca Vida – Quadra B Lote 4 – Loteamento Residence Laguna Sol – Catu de Abrantes – Camaçari, BA - CEP 42840-000

Endereço eletrônico (e-mail): luis@brasilsolidario.org.br

RG/Órgão expedidor/UF: 18.114.249-1 SSP/SP

CPF: 254.724.858-19

B. OBJETO DA PARCERIA

O objeto da presente parceria é a **execução do projeto "Jogar e Aprender: Protagonismo Infantojuvenil com Jogos Educativos"**, voltado à promoção do protagonismo de crianças e adolescentes em escolas públicas, por meio de oficinas práticas de cidadania financeira e formação de educadores com uso de jogos educativos como tecnologia social.

A execução do projeto contribuirá para o fortalecimento das capacidades técnicas e metodológicas de educadores das redes públicas atendidas e para a valorização da participação ativa de crianças e adolescentes como sujeitos de direitos, alinhando-se às diretrizes do Eixo Temático 5 do edital CECA.

C. OBJETIVO DA PARCERIA

A parceria pretende contribuir para a transformação do ambiente escolar em espaços de participação ativa, crítica e cidadã por meio da cidadania financeira como ferramenta de fortalecimento do protagonismo infantojuvenil.

A proposta busca enfrentar a ausência de metodologias práticas, acessíveis e participativas voltadas à **formação integral de crianças e adolescentes em contextos vulneráveis**, promovendo o desenvolvimento de competências fundamentais para a vida, como planejamento, cooperação e tomada de decisão consciente.

D. DESCRIÇÃO DA REALIDADE OBJETO DA PARCERIA E O NEXO COM A ATIVIDADE OU O PROJETO PROPOSTO E METAS A SEREM ATINGIDAS

Realidade Nacional e Estadual

No Brasil, há um cenário preocupante que mostra altos níveis de endividamento familiar, baixo domínio de competências financeiras por parte da população, desigualdades no acesso à educação de qualidade e resultados educacionais abaixo do necessário para garantir a aprendizagem plena. Segundo a Pesquisa de Endividamento e Inadimplência do Consumidor (PEIC/CNC), cerca de **76,6% a 78,8% das famílias brasileiras** têm dívidas a vencer, considerando cartão de crédito, cheque especial, carnê, empréstimos, entre outros tipos. Além disso, a inadimplência atinge dezenas de milhões de pessoas; exemplos recentes apontam mais de **70 milhões de adultos em situação de inadimplência** em abril de 2025.

Paralelamente, há reconhecimento cada vez maior de que a falta de educação/cidadania financeira contribui para decisões pouco informadas (uso excessivo de crédito, pouco planejamento, gastos não controlados e não planejamento para um endividamento controlado e consciente), que aprofundam desigualdades, tornam famílias vulneráveis à pobreza persistente e têm impacto real sobre oportunidades futuras, como acesso ao emprego decente, segurança econômica e autonomia. Pesquisas apontam que pessoas que afirmam ter pouco ou nenhum conhecimento financeiro têm muito mais dificuldade para quitar despesas mensais e planejar o futuro financeiro.

No caso da Bahia, os desafios educacionais seguem fortes: o Ideb para o Ensino Médio está em **3,9** em 2023, abaixo da meta nacional, o que indica aprendizado insuficiente em disciplinas básicas como Língua Portuguesa e Matemática.

A taxa de abandono escolar apresenta sinais de melhora — caiu de **11,5% em 2021 para 5,4% em 2023**. Contudo, embora o avanço no acesso e permanência seja significativo, ainda persistem lacunas importantes quanto à qualidade da aprendizagem, formação docente, desigualdade de oportunidades e falta de práticas pedagógicas que transformem os jovens em protagonistas e preparem jovens para lidar com o mundo real.

Consequências da falta de Educação / Cidadania Financeira

- Jovens têm maior probabilidade de entrar em dívidas precocemente, inclusive dívidas de consumo, jogos de azar ou inadimplência, ainda enquanto estudantes ou logo após, quando começam a lidar com responsabilidades financeiras desconhecidas ou mal preparadas.
- Essa falta de preparo implica baixo planejamento financeiro, desperdício de recursos, pouca poupança, vulnerabilidade econômica, sentimento de insegurança e estresse financeiro, que afetam outras dimensões da vida (saúde mental, autoestima, acesso a oportunidades de trabalho, continuidade nos estudos).
- Famílias com baixo nível educacional financeiro tendem a ter menor capacidade de amortecer choques sociais ou econômicos (perda de emprego, crises de inflação, emergências), aumentando ciclo de pobreza.
- Para o sistema educacional, a falta de práticas que conectem o ensino a contextos reais de cidadania econômica pode reduzir motivação, aumentar evasão ou abandono, prejudicar a transição para o mundo do trabalho ou para o exercício de direitos de forma consciente.

Nexo com o Projeto Proposto

O projeto “**Jogar e Aprender: Protagonismo Infantojuvenil com Jogos Educativos**” surge como estratégia nacional para enfrentar precisamente esses desafios:

- Ao introduzir **jogos educativos e metodologias lúdicas**, possibilita que estudantes da Educação Básica vivenciem situações de gestão de recursos, escolha, planejamento, consumo e cidadania, de forma concreta e contextualizada, associadas à alfabetização, letramento e matemática de forma contextualizada a realidades da população.

- Promove o **protagonismo infantojuvenil**: jovens e crianças deixam de ser receptores passivos e passam a participar ativamente, discutindo, decidindo, simulando, refletindo sobre consequências financeiras e sociais de escolhas ao lado de educadores e famílias.
- A formação certificada de educadores garante que essas práticas sejam integradas aos currículos, alinhadas à **BNCC** (especialmente às competências gerais como pensamento crítico, responsabilidade, cidadania, consciência ética) e enraizadas nas diretrizes nacionais e estaduais de educação integral e de forma interdisciplinar.

O projeto também se conecta com os **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)**, principalmente:

- **ODS 4 – Educação de Qualidade**, por ampliar acesso a metodologias inclusivas, preparar estudantes para demandas contemporâneas e garantir aprendizagens significativas;
- **ODS 10 – Redução das Desigualdades**, atuando em regiões vulneráveis, com alunos historicamente pouco atendidos por iniciativas de capacitação financeira e cidadã;
- **ODS 8 – Trabalho Decente e Crescimento Econômico**, ao preparar jovens para se inserirem de forma mais consciente e autônoma no mundo econômico, inclusive como empreendedores ou cidadãos conscientes.

Metas a serem atingidas na Bahia

Com base nessa realidade e no nexos claro entre os problemas identificados e as soluções propostas, o projeto no Estado da Bahia pretende atingir:

- Impactar **150 mil estudantes** da rede pública municipal e estadual, em diferentes municípios, com a aplicação prática dos jogos educativos em sala de aula, integrados aos componentes curriculares.
- Promover a **formação continuada de educadores com certificação oficial**, garantindo domínio pedagógico dos jogos, capacidade de mediação para projetos com alunos e articulação com conteúdos da BNCC.

- Realizar **avaliação externa** com prestador de serviços independente e sem vínculo com execução direta do projeto, que demonstre os resultados com indicadores quantitativos e qualitativos que avaliem: aprendizagem em conteúdos cognitivos (Português, Matemática etc.), desenvolvimento de competências socioemocionais, impacto no comportamento financeiro e cidadão dos estudantes e maior engajamento escolar.
- Organizar **2 seminários de lançamento estadual**, articulado com convite à Secretarias de Educação, Conselhos Municipais e Estadual dos Direitos da Criança e do Adolescente, lideranças comunitárias, escolas e parceiros locais, para mobilização, sensibilização, alinhamento estratégico e planejamento conjunto de implementação.

Para ampliar o alcance e a efetividade do projeto “Jogar e Aprender: Protagonismo Infantojuvenil com Jogos Educativos”, o Instituto Brasil Solidário contará ainda com a parceria da **AEEC – Associação de Educadores de Escolas Comunitárias**, organização com histórico de mobilização, formação e apoio a educadores de base comunitária em diversos territórios da Bahia. A AEEC contribuirá diretamente para a mobilização de professores e gestores das escolas comunitárias, assegurando a participação ativa desses atores nas formações, oficinas e seminários previstos. Além disso, a associação atuará como facilitadora do diálogo com algumas comunidades locais, ampliando a legitimidade do projeto, fortalecendo a adesão das escolas parceiras e garantindo a sustentabilidade do projeto nessas escolas.

E. DESCRIÇÃO DAS AÇÕES E DAS METAS

E.1 AÇÕES

As ações necessárias para o alcance do objetivo da parceria são:

Ação 1: Realização de Seminários de Lançamento e Mobilização

Descrição:

Organização de eventos de abertura com participação de educadores, gestores públicos, lideranças comunitárias, estudantes e parceiros, com o objetivo de apresentar o projeto, fortalecer o engajamento local e fomentar a troca de experiências.

Critério de Aceitação:

- 2 Eventos com público total de 200 participantes;
- Participação de representantes das Secretarias de Educação locais e gestores escolares;
- Divulgação do projeto em mídias institucionais e regionais.
- Registros das ações realizadas (vídeos e imagens).
- Listas de presença nas ações presenciais.

Ação 2: Formação Continuada de Educadores com Certificação**Descrição:**

Realização de cursos de formação à distância e presencial para professores da educação infantil, ensino fundamental ou ensino médio, da rede pública municipal e estadual, com foco na utilização pedagógica dos jogos educativos e metodologias ativas integradas à BNCC. A formação abordará temas como cidadania financeira, sustentabilidade, empreendedorismo e desenvolvimento de competências socioemocionais, buscando o desenvolvimento do protagonismo infantojuvenil.

Critério de Aceitação:

- Realização de 24 turmas de formação à distância para 800 educadores;
- Realização de 10 turmas de formação presencial para 200 educadores;
- Certificação dos participantes com, no mínimo, 60% de presença e cumprimento das atividades propostas.

Ação 3: Distribuição de Kits de Jogos Educativos nas Escolas**Descrição:**

Distribuição de kits de jogos educativos com instruções pedagógicas para uso em sala de aula, integrados aos conteúdos curriculares. Apoio técnico para a logística dos jogos até as escolas.

Critério de Aceitação:

- Distribuição de 5.000 kits de jogos para escolas da rede pública municipal ou estadual;
- Recebimento dos jogos com material pedagógico de apoio em 100% dessas escolas;
- Registros de entregas dos jogos (relatórios, vídeos, imagens, relatos dos alunos).

- Termos de recebimento nos locais.

Ação 4: Oficinas Presenciais de Formação de Crianças e Adolescentes

Descrição:

Promoção de oficinas educativas complementares, voltadas diretamente para crianças e adolescentes das escolas públicas, com foco no desenvolvimento de competências relacionadas à cidadania financeira, ao consumo consciente, ao planejamento econômico pessoal e coletivo, bem como ao exercício da autonomia e da responsabilidade social. Utilizando metodologias lúdicas e interativas baseadas em jogos educativos, as atividades serão implementadas de forma transversal, integradas ao currículo da Educação Básica e alinhadas às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

As oficinas ocorrerão em ambiente escolar, com material didático acessível, adaptado à realidade dos alunos, respeitando as faixas etárias. Além de favorecer o protagonismo infantojuvenil, essa ação visa estimular a aprendizagem significativa por meio da experiência prática, do trabalho colaborativo e da reflexão crítica sobre o uso do dinheiro, a importância da poupança e os impactos das escolhas financeiras na vida pessoal, familiar e comunitária.

Critério de Aceitação:

- Realização de 100 oficinas;
- Participação de 1.500 estudantes nas atividades presenciais;
- Registros das ações realizadas (relatórios, vídeos, imagens, relatos dos alunos).
- Listas de presença nas ações presenciais.

Ação 5: Avaliação Externa Monitoramento do Projeto

Descrição:

Contratação de equipe técnica especializada sem vínculo com a execução direta do projeto para conduzir avaliação externa e independente, com indicadores de engajamento e desenvolvimento de competências, além de acompanhar a efetividade da implementação e propor ajustes contínuos.

Critério de Aceitação:

- Aplicação de instrumentos de avaliação em pelo menos 30% das escolas envolvidas;
- Produção de relatório técnico final com indicadores qualitativos e quantitativos;

E.2 INDICADORES, METAS E PARÂMETROS PARA AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

Os indicadores, metas e parâmetros de avaliação de desempenho da parceria estão definidos no quadro abaixo, e serão executados no ano de 2026:

Planejamento do Projeto Jogar e Aprender: Protagonismo Infantojuvenil com Jogos Educativos		Indicador	Unidade	Meio de Verificação	QuantidadeMeta (Ano I)													Parâmetro de Avaliação de Desempenho
					Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12	Total	
OBJETIVO DA PARCERIA	Objetivo Geral: Promover o protagonismo infantojuvenil e a educação para a cidadania financeira por meio de jogos educativos em escolas públicas da Bahia, alinhado à BNCC e aos ODS.	Indicador 1: Número de estudantes impactados diretamente pelo projeto	alunos	Termos de parcerias firmados e registros fotográficos		43.000	43.000	43.000	21.000								150.000	Alcançar ao menos 90% da meta de alunos
		Indicador 2: Número de municípios atendidos com implementação ativa do projeto	municípios	Termos de parcerias firmados		10	10	10	5								35	Alcançar ao menos 80% da meta prevista
AÇÃO	Ação 1: Seminários de Lançamento e Mobilização	Indicador 3: Número de participantes	pessoas	Listas de presença, fotos e mídia		200											200	Alcançar ao menos 80% da meta prevista
	Ação 2: Formação continuada de educadores com certificação	Indicador 4: Número de professores formados com certificação	professores	Listas de presença, relatórios de cursos, certificados emitidos				200	50	200	50	200	50	200	50		1.000	Certificar no mínimo 60% dos inscritos com aproveitamento e frequência mínima
	Ação 3: Distribuição de kits de jogos educativos nas escolas	Indicador 5: Número de kits de jogos distribuídos	kits	Notas de envio, termo de doação, evidências fotográficas		1420	1420	1420	740								5.000	100% dos kits entregues a escolas
	Ação 4: Oficinas de Formação de Crianças e Adolescentes	Indicador 6: Número de cursos e oficinas realizadas com estudantes	alunos	Listas de presença, fotos, vídeos, relatos				185	185	185	185	190	190	190	190		1.500	Alcançar ao menos 90% da meta de alunos
	Ação 5: Avaliação externa e monitoramento	Indicador 7: Relatório de avaliação externa	relatório	Contrato com instituição avaliadora, relatório entregue												1	1	Entrega de 1 relatório analítico com dados quantitativos e qualitativos, incluindo avaliação das metas

F. FORMA DE EXECUÇÃO DAS AÇÕES E DE CUMPRIMENTO DAS METAS

A execução do projeto **"Jogar e Aprender: Protagonismo Infantojuvenil com Jogos Educativos"** no Estado da Bahia seguirá de forma complementar a metodologia já proposta e em andamento nacional, e será realizada em ciclos organizados, integrando momentos formativos, distribuição de materiais pedagógicos e ações de mobilização e avaliação.

O foco metodológico central está no uso de jogos educativos como ferramenta para promover a cidadania financeira, o protagonismo infantojuvenil e o fortalecimento da educação pública, com alinhamento à **BNCC**, aos **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)** e ao **Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)**.

1. Seminários Presenciais de Lançamento

O projeto terá início com dois grandes seminários regionais de lançamento e mobilização:

- **Seminário 1:** Região Metropolitana de Salvador
- **Seminário 2:** Cidade na região da Chapada Diamantina

Os eventos contarão com a presença de educadores, gestores escolares, estudantes, representantes das Secretarias de Educação e organizações da sociedade civil. Os seminários terão caráter formativo, sensibilizador e mobilizador, incluindo palestras, práticas com os jogos educativos, compartilhamento de experiências e espaços de escuta e alinhamento técnico.

Cada seminário disponibilizará kits de materiais de divulgação do projeto, compostos por sacola, caderno, lápis, copo reutilizável e materiais impressos sobre os jogos e a metodologia adotada, a serem entregues aos participantes. Os eventos contarão ainda com ambientação visual personalizada, incluindo banners e backdrops institucionais.

2. Adesão das Escolas Parceiras

Após os seminários, será iniciada a etapa de mobilização das redes públicas de ensino participantes. As Secretarias Municipais de Educação receberão comunicados oficiais com orientações e links para reuniões virtuais de apresentação detalhada do projeto.

As Secretarias de educação e escolas interessadas preencherão um termo de adesão e uma planilha com informações sobre número de escolas, turmas, número de estudantes e professores envolvidos. Esses dados servirão de base para o planejamento logístico dos kits de jogos e pedagógico das ações.

3. Treinamento de Equipe

Será realizado o treinamento das equipes técnicas responsáveis pelo monitoramento, pela formação dos educadores e pela condução das oficinas práticas com os estudantes. Essa etapa terá como objetivo alinhar a equipe à metodologia do projeto, aos jogos educativos e aos procedimentos de acompanhamento e avaliação das ações nas escolas.

O treinamento abordará o uso dos instrumentos de monitoramento, o registro das atividades, a sistematização de informações e os protocolos de atuação junto às escolas e Secretarias de Educação, garantindo a qualidade, a padronização e a efetividade da implementação do projeto.

4. Formação dos Educadores

A formação dos educadores será realizada por meio de plataforma própria de Educação a Distância (EaD), com acompanhamento pedagógico contínuo e organização em ciclos formativos com duração aproximada de 2,5 meses. Cada ciclo será estruturado em trilhas de aprendizagem progressivas, combinando conteúdos teóricos e práticos voltados à qualificação dos educadores para a implementação dos jogos educativos nas escolas.

A plataforma EaD disponibilizará videoaulas gravadas, encontros síncronos, materiais didáticos para download e fóruns interativos, promovendo a troca de experiências entre os participantes. O acompanhamento do processo formativo incluirá controle de presença, monitoramento de progresso e desempenho por meio de sistema CRM, além de apoio técnico e pedagógico contínuo da equipe do Instituto Brasil Solidário (IBS). Para fortalecer a comunicação e o engajamento, serão organizados grupos de WhatsApp por turma. A formação contará ainda com avaliação diagnóstica (pré e pós-teste) e certificação individual dos educadores que concluírem as atividades previstas.

No âmbito da plataforma EaD, serão ofertados os seguintes cursos, organizados conforme o planejamento pedagógico do projeto e as demandas das redes de ensino parceiras:

- **Introdução à Educação Financeira** – carga horária de 80 horas, com previsão de 12 turmas por ano;
- **Comportamento Financeiro** – carga horária de 30 horas, com previsão de 4 turmas por ano;
- **Programas Nacionais** – carga horária de 20 horas, em formato assíncrono, com previsão de 4 turmas por ano;
- **Alfabetizar com Jogos** – carga horária de 50 horas, com previsão de 4 turmas por ano.

Os cursos abordarão temáticas como metodologias ativas, cidadania financeira, uso pedagógico dos jogos educativos, interdisciplinaridade e protagonismo infantojuvenil, contribuindo para o fortalecimento das práticas pedagógicas nas escolas participantes.

Além das formações EaD, serão realizadas **formações presenciais com educadores**, para aprofundamento metodológico sobre o uso dos jogos. Essas formações presenciais, realizadas conforme a viabilidade logística e em articulação com as Secretarias de Educação parceiras, terão como objetivo fortalecer o engajamento dos educadores, promover a troca de experiências e aprofundar o uso prático dos jogos educativos em sala de aula.

5. Distribuição dos Kits de Jogos Educativos

Com base nos dados fornecidos pelas escolas no momento da adesão, os jogos serão organizados e enviados conforme a demanda de turmas e número de estudantes. A distribuição seguirá de uma produção e um cronograma definido com as Secretarias Municipais de Educação, priorizando as escolas participantes das formações.

Cada envio será acompanhado de **nota de remessa**, com confirmação de recebimento assinada por responsáveis da Secretaria e das escolas. O uso dos jogos será monitorado por meio de registros escolares, fotos, vídeos e relatórios de aplicação pedagógica.

Importante destacar que os jogos educativos utilizados no projeto contam com recursos de **acessibilidade em LIBRAS**, assegurando o acesso ao conteúdo para estudantes com deficiência auditiva e promovendo a **educação inclusiva**. Esta medida reforça o compromisso do projeto com a equidade, diversidade e inclusão, conforme os princípios da **BNCC** e do **ODS 4 – Educação de Qualidade para Todos**.

6. Oficinas de Formação de Crianças e Adolescentes

Educadores do IBS aplicarão oficinas com os estudantes, utilizando os jogos educativos como principal recurso didático. Os temas trabalhados nas oficinas incluirão:

- Planejamento financeiro pessoal e coletivo;
- Consumo consciente e economia solidária;
- Empreendedorismo social;
- Direitos do consumidor e educação cidadã;
- Sustentabilidade e relação com finanças;
- Cultura de poupança, educação empreendedora e investimento responsável.

As atividades serão realizadas nas próprias escolas e adaptadas conforme a faixa etária dos estudantes. Durante as oficinas, os alunos serão incentivados a desenvolver pequenos projetos envolvendo suas famílias e comunidades, estimulando reflexão crítica, aplicação prática do conhecimento e engajamento social. Sempre que possível, as ações poderão ser registradas por meio de fotos e vídeos, que poderão ser editados para divulgação ou avaliação pedagógica.

Para apoiar a realização das oficinas, será disponibilizado material pedagógico diversificado, incluindo banners, posters, tabuleiro gigante, cartas ampliadas, dados, cones, coletes, tabela de anotações, alfabetário, apostilas e HQs, garantindo recursos suficientes para o engajamento ativo dos estudantes e a execução das atividades de forma lúdica e interativa.

G. PARÂMETROS PARA AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

O projeto contará com uma estratégia robusta de avaliação de desempenho e impacto, com os seguintes componentes:

- Aplicação de questionários no início e fim das formações para medir evolução do conhecimento e autopercepção dos educadores;
- Acompanhamento por meio do CRM, que permite rastrear o avanço de cada participante;
- Produção de **relatórios periódicos de progresso** enviados às Secretarias de Educação e parceiros institucionais;

- **Avaliação externa independente**, realizada por consultoria especializada em políticas públicas, com indicadores qualitativos e quantitativos;
- Reuniões de devolutiva com os territórios envolvidos, compartilhando resultados, desafios e boas práticas.

Ciclos de Execução

Ao longo do ano letivo, estão previstos **quatro ciclos formativos**, dois por semestre. Após a conclusão de cada ciclo, os educadores poderão seguir para novas trilhas formativas, respeitando os pré-requisitos pedagógicos.

Parâmetros de Qualidade

- Certificação garantida com base em critérios de aproveitamento, frequência e engajamento;
- Monitoramento de participação estudantil com evidências das oficinas e projetos escolares;
- Relatórios auditáveis e padronizados com indicadores locais e nacionais;
- Inclusão de recursos de acessibilidade (como LIBRAS) nos jogos e formações;
- Sustentabilidade das ações por meio de metodologias de fácil replicação nas redes públicas.

H. EQUIPE DE TRABALHO

EQUIPE DE TRABALHO																										
Nº.	Cargo	Qtde de trabalhadores (Q)	Forma de Vínculo	Carga Horária Semanal	REMUNERAÇÃO		ENCARGOS														CÍCIOS E INSUMOS DE P				Subtotal (A+B+C)	Total Geral [(A+B+C) * Q]
					Remuneração Bruta (Mensal)	Total Remuneração Bruta Anual	FGTS	FGTS Multa Rescisória	INSS Patronal	PIS	13º Salário	Férias	1/3 Férias	Adicional Noturno	Adicional Periculosidade	Adicional Insalubridade	Total Encargos Mens	Total de Encargos	Benefício 01 Vale	Benefício 02 Ali	Total Benefícios Mens	Total de Benefícios				
1	Pedagogo	8	PJ	40	5.000,00	60.000,00											0,00	0,00			0,00	0,00	60.000,00	480.000,00		
2	Coordenador Pedagógico	1	PJ	40	9.000,00	108.000,00											0,00	0,00			0,00	0,00	108.000,00	108.000,00		
3	Equipe Multidisciplinar de Coord. Geral	1	PJ	40	18.000,00	216.000,00											0,00	0,00			0,00	0,00	216.000,00	216.000,00		
4	Apoio Administrativo	2	PJ	40	4.000,00	48.000,00											0,00	0,00			0,00	0,00	48.000,00	96.000,00		
TOTAL		12			36.000,00	432.000,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	432.000,00	900.000,00		

I. PREVISÃO DE RECEITAS E DE DESPESAS

Ressaltamos que, no momento da efetivação das compras, poderão ser realizadas novas tomadas de preço, caso haja um período significativo entre a apresentação do orçamento e a data da aquisição.

PREVISÃO DE RECEITAS E DESPESAS													
1. Receitas	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12	TOTAL
1.1 Recursos Recebidos	3.444.607,06	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	715.566,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	4.160.173,06
1.2 Rendimentos Financeiros	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Total Geral de Receitas	3.444.607,06	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	715.566,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	4.160.173,06
2. Despesas	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12	TOTAL
2.1 Despesas com Recursos Humanos													
2.1.1 Remuneração da equipe													
2.1.1.1 Salários	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	900.000,00
2.1.1.2 Benefícios (especificar o benefício concedido, ex: plano de saúde, vale transporte, etc.)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Subtotal (Remuneração da equipe)	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	900.000,00
2.1.2 Encargos Sociais													
2.1.2.1 INSS	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.2 FGTS	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.3 FGTS Multa Rescisória	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.4 Recisão de Trabalho (Saldo de Salário, Aviso Prévio, outros)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.5 PIS sobre a Folha de Pagamento	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.6 1/3 sobre Férias	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.7 13 Salário	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.8 IRRF	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.9 ISSQN	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.10 Outros encargos/tributos	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Subtotal (Encargos Sociais)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Subtotal (Recursos Humanos)	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	75.000,00	900.000,00

2.2 Custos Diretos

2.2.1 Kits de materiais

2.2.1.1 Kits de jogos para doação 494.616,67 494.616,67 494.616,66 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 1.483.850,00

2.2.1.2 Entrega dos jogos para cada município 0,00 31.666,67 31.666,67 31.666,66 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 95.000,00

2.2.2 Material Pedagógico e de Formação para doação

2.2.2.1 Kit de Material pedagógico diversificado 781.132,50 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 781.132,50

2.2.3 Avaliação Externa de resultados

2.2.3.1 Prestador independente para Avaliação de Impacto do projeto 84.000,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 84.000,00 0,00 0,00 0,00 168.000,00

2.2.3.2 Impressão avaliações 6.550,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 6.550,00 0,00 0,00 0,00 13.100,00

2.2.4 Seminário

2.2.4.1 Kit de divulgação do projeto e apoio 24.350,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 24.350,00

2.2.4.2 Locação de espaços 9.100,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 9.100,00

2.2.4.3 Alimentação 0,00 73.920,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 73.920,00

2.2.4.4 Hospedagem 0,00 40.800,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 40.800,00

2.2.4.5 Banners e Backdrops 3.288,56 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 3.288,56

2.2.4.6 Logística (aéreo, combustível, pedágio, uber, locação de carro, etc) 0,00 42.500,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 42.500,00

2.2.5 Alinhamento e Monitoramento

2.2.5.1 Logística (aéreo, combustível, pedágio, uber, locação de carro, etc) 8.500,00 8.500,00 8.500,00 8.500,00 8.500,00 8.500,00 8.500,00 8.500,00 8.500,00 8.500,00 8.500,00 8.500,00 8.500,00 102.000,00

2.2.5.2 Hospedagem 29.648,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 56.576,00

2.2.5.3 Alimentação 28.848,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 2.448,00 55.776,00

2.2.5.4 Locação de auditório 10.000,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 10.000,00

2.2.6 Documentação

2.2.6.1 Produção de vídeos 20.000,00 0,00 20.000,00 0,00 0,00 20.000,00 0,00 0,00 20.000,00 0,00 20.000,00 0,00 0,00 100.000,00

2.2.6.2 Registro fotográfico 4.000,00 0,00 4.000,00 0,00 0,00 4.000,00 0,00 0,00 4.000,00 0,00 4.000,00 0,00 0,00 20.000,00

Subtotal (Custos Diretos) 1.504.033,73 696.899,34 563.679,33 45.062,66 13.396,00 37.396,00 13.396,00 13.396,00 127.946,00 13.396,00 37.396,00 13.396,00 3.079.393,06

2.3 Aquisição de Equipamentos e Materiais Permanentes

2.3.1 (Especificar) 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00

Subtotal (Aquisição de Equipamentos e Materiais Permanentes) 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00

2.4 Custos Indiretos

2.4.1 Internet 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00

2.4.2 Transporte 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00

2.4.3 Aluguel + Condomínio + IPTU 5.580,00 5.580,00 5.580,00 5.580,00 5.580,00 5.580,00 5.580,00 5.580,00 5.580,00 5.580,00 5.580,00 5.580,00 5.580,00 66.960,00

2.4.4 Telefone 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00

2.4.5 Água 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00

2.4.6 Luz 110,00 110,00 110,00 110,00 110,00 110,00 110,00 110,00 110,00 110,00 110,00 110,00 110,00 1.320,00

2.4.7 Serviços contábeis/Auditoria 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 12.500,00 0,00 0,00 0,00 12.500,00

2.4.8 Assessoria jurídica 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00

2.4.9 Remuneração para captação de recursos 100.000,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 100.000,00

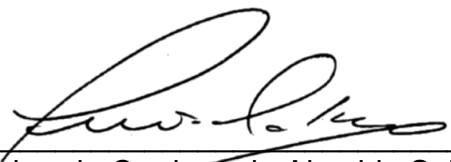
Subtotal (Custos Indiretos) 105.690,00 5.690,00 5.690,00 5.690,00 5.690,00 5.690,00 5.690,00 5.690,00 5.690,00 18.190,00 5.690,00 5.690,00 180.780,00

Total Geral de Despesas 1.684.723,73 777.589,34 644.369,33 125.752,66 94.086,00 118.086,00 94.086,00 94.086,00 208.636,00 106.586,00 118.086,00 94.086,00 4.160.173,06

J. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

ANO	1ª Parcela – Assinatura do Termo	2ª Parcela – 6 meses da assinatura do termo
I	R\$ 3.444.607,06	R\$ 715.566,00

Lauro de Freitas, 29 de dezembro de 2025.



Luis Eduardo Cardoso de Almeida Salvatore
INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO – IBS
07.456.934/0005-05

