

**\*NOME DO PROJETO\***

IDEARTEC

**\*LEI DE INCENTIVO\***

Fundo da Infância e Adolescência – FIA

**\*OBJETIVO GERAL DO PROJETO\***

O IdealTec é um projeto transformador no Ceará, que vai além do ensino de tecnologia, sendo um portal para a cultura digital para crianças e adolescentes da rede pública. Com ciclos semestrais, promove a inclusão digital através do desenvolvimento de habilidades em robótica, pensamento computacional e arte digital, seguindo a metodologia STEAM. Utiliza ferramentas inovadoras e atividades socioeducativas, criando um ambiente de aprendizado completo. Possui um Ambiente Virtual de Aprendizagem para EaD, ampliando o acesso à educação digital. Com foco na cultura digital, ensina a utilizar a tecnologia de forma ética e cidadã. Também busca incluir minorias, como comunidades indígenas e quilombolas, preservando suas identidades e contribuindo para um futuro mais justo e igualitário

**\*META PRINCIPAL\***

incluir 2000 crianças e adolescentes cearenses no mundo da tecnologia;

**\*METAS SECUNDÁRIAS\***

1. 01 ambiente virtual de aprendizagem (AVA) implantado e operando, com conteúdos tecnológicos voltados para crianças e adolescentes;
2. Beneficiar 10 municípios cearenses.

**\*TURMAS PREVISTAS\***

200 (média de 10 alunos por turma)

**\*ÍNDICE MÁXIMO DE EVASÃO\***

30% (aulas híbridas) e 15% (aulas presenciais)

**\*ATENDIMENTO DE MINORIAS ÉTNICAS\***

1. Atender 50% de público feminino;
2. Atender 60% de minorias étnicas;
3. Atender 90% de beneficiários de Programas Sociais;

**\*SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES DO PROJETO\***

1. Divulgação e Mobilização do Público: Ações de comunicação e articulação com escolas e/ou instituições locais que atendam crianças e adolescentes para engajar o público-alvo.
2. Definição das tipologias a serem ministradas: Análise das demandas de tipologias mais procuradas durante o processo de mobilização. As tipologias disponíveis são: robótica, pensamento computacional, programação de jogos digitais, artes digitais
3. Análise, Entrevistas e Seleção das Participantes: Processo seletivo com base em critérios de vulnerabilidade social e inclusão.
4. Realização das formações: Realização das atividades formativas de forma híbrida, utilizando a plataforma de EaD e encontros presenciais programados.
5. Projeto final Ao final da formação, cada aluno apresentará um projeto real de sua autoria, onde unirá os conhecimentos adquiridos na formação, sua criatividade e aspectos de sua realidade cultural e social.

**\*ABORDAGEM METODOLÓGICA\***

A metodologia se divide em 2 pilares:

1. Ensino de tecnologia: metodologias ativas (Cultura Maker, STEAM, Pedagogia Visual e Gamificação) para potencializar o desenvolvimento de habilidades específicas baseadas na BNCC
2. Habilidades socioemocionais: equipe de psicólogo e psicopedagogos desenvolvem programas de ensino individualizado para inclusão de alunos com algum tipo de deficiência de aprendizagem, suprimindo a carência do serviço público que não consegue acompanhar o aluno que necessita de inclusão

**\*TEMPO DE EXECUÇÃO PREVISTO\***

12 meses

**\*QUAL O MELHOR ENQUADRAMENTO DO PROJETO EM TERMOS DE ATIVIDADES\***

Capacitação / oficinas / treinamento

**\*TEMA DE CAPACITAÇÃO, A QUANTIDADE DE AULAS E HORAS-AULA, QUANTAS VEZES POR SEMANA, QUANTIDADE DE TURMAS, QUANTOS ALUNOS POR TURMA, QUANTOS BENEFICIÁRIOS DIRETOS TOTAIS\***

1. Capacitação em Robótica com carga horária de 60 horas, 10 vagas em média, 2 encontros semanais tendo 2 horas cada encontro, total de 30 encontros.
2. Capacitação em Pensamento Computacional com carga horária de 60 horas, 10 vagas em média, 2 encontros semanais tendo 2 horas cada encontro, total de 30 encontros.
3. Capacitação em Desenvolvimento de Jogos com carga horária de 60 horas, 10 vagas em média, 2 encontros semanais tendo 2 horas cada encontro, total de 30 encontros.
4. Capacitação em Programação de Arte Digital com carga horária de 60 horas, 10 vagas em média, 2 encontros semanais tendo 2 horas cada encontro, total de 30 encontros.

**\*O PROJETO PREVÊ ALGUM TIPO DE DOAÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO/UNIFORME/ALIMENTAÇÃO/BOLSA AUXÍLIO\***

Uniformes para os alunos e equipe do projeto

**\*QUAL LEGADO OU BENEFÍCIO (MATERIAL OU IMATERIAL) QUE O PROJETO DEIXARÁ PARA A COMUNIDADE\***

Os benefícios materiais e imateriais significativos para pessoas em situação de vulnerabilidade, incluindo minorias indígenas e quilombolas. Materialmente, proporciona acesso a ferramentas tecnológicas e formação em programação e robótica, abrindo portas para oportunidades vocacionais. Imaterialmente, fortalece a identidade cultural, promove inclusão digital consciente e ética, e estimula o protagonismo social.

**\*EM QUAL EDIÇÃO O PROJETO ESTÁ\***

O projeto está em sua primeira edição. No entanto, o IdearTec é uma evolução do Programando e Aprendendo. Apesar de ser 1ª execução do IdearTec, o Programando e Aprendendo está na 3ª edição. Podemos considerar que o IdearTec pode ser equiparado à 4ª edição.

**\*QUAIS SÃO OS RESULTADOS SOCIAIS MAIS RELEVANTES\***

1. Inclusão digital efetiva de crianças e adolescentes;
2. Inserção de alunos da rede pública no universo digital com atenção a minorias como indígenas, quilombolas, público feminino e jovens em situação de vulnerabilidade;
3. Desenvolvimento de habilidades em programação e pensamento computacional
4. Promoção do letramento e da cultura digital
5. Aprimoramento do protagonismo e da cidadania juvenil
6. Metodologia STEAM inclusivas e acessíveis a diferentes perfis de estudantes

**\*O PROJETO GANHOU ALGUM PRÊMIO OU RECONHECIMENTO EXTERNO EM EDIÇÕES PASSADAS\***

Não

**\*QUAL A FAIXA ETÁRIA DO PÚBLICO BENEFICIÁRIO DIRETO DO PROJETO\***

1. Infância (0-12 anos);
2. Adolescência (13-17 anos);

**\*HÁ QUANTO TEMPO A ORGANIZAÇÃO TRABALHA COM ESSE PÚBLICO\***

Desde 2015

**\*DESCREVA BREVEMENTE A EXPERIÊNCIA DA ORGANIZAÇÃO ATENDENDO O PÚBLICO ALVO EM QUESTÃO\***

O Idear trabalha com crianças e adolescentes desde 2015, tendo incluído nesse período mais de 4800 crianças e adolescentes considerando seus projetos incentivados nas versões municipal e estadual. Atualmente é protagonista na inclusão digital na comunidade indígena Tapeba, em Caucaia, formando crianças e jovens em robótica e arte digital. Essa iniciativa foi matéria televisiva na TV Jangadeiro e TVC no mês de abril/25, em comemoração ao mês da comunidade indígena.

**\*SOBRE OS LOCAIS DE EXECUÇÃO DO PROJETO, SERÁ DEFINIDO PELO PATROCINADOR OU JÁ É PRÉ-ESTABELECIDO PELO PROPONENTE\***

Depende do tipo de patrocínio

**\*O PROJETO PREVÊ EXECUÇÃO NO NORTE E/OU NORDESTE DO PAÍS\***

Sim

**\*EIXOS DE TEMÁTICOS\***

1. Empreendedorismo e geração de renda;
2. Educação;
3. 4. Cultura, diversidade, inclusão e proteção de direitos;

**\*QUAL ABRANGÊNCIA DO ESCOPO DO PROJETO\***

1. Desenvolve ações de educação, em escolas locais, pautadas na promoção da educação de qualidade e justa;
2. Oferece treinamento e capacitação, desenvolvendo habilidades educacionais que possam ser aplicadas em diversos setores;
3. Aplica metodologias inovadoras no desenvolvimento educacional;
4. Estimula desenvolvimento de habilidades físicas e motoras, estimulando a socialização e o senso de cooperação;

**\*COMO AS ATIVIDADES DO PROJETO ESTÃO DIRETAMENTE RELACIONADAS AOS EIXOS DE EDUCAÇÃO, EMPREENDEDORISMO, CULTURA E DIVERSIDADE\***

1. Incluir digitalmente crianças e adolescentes, tornando-os autônomos na busca, geração e publicação de conhecimento na internet;
2. Qualificar jovens para o mercado de trabalho digital, incentivando a formação técnica e o interesse por carreiras nas áreas de tecnologia da informação, robótica, artes digitais e inovação
3. Protagonismo juvenil e a cidadania digital, desenvolvendo competências socioemocionais, pensamento crítico, criatividade, colaboração e uso ético das ferramentas digitais.

**\*LISTE OS INDICADORES / KPIS QUE O PROJETO IRÁ MONITORAR AO LONGO DA EXECUÇÃO PARA AVALIAR SE OS OBJETIVOS E METAS ESTÃO SENDO CUMPRIDOS\***

1. Quantidade de Pessoas Capacitadas;
2. Quantidade de Turmas Concluídas;
3. Quantidade de Turmas em Execução;
4. Quantidade de Pessoal em Formação;
5. Índice de Evasão.

**\* O PROJETO PREVÊ ALGUM TIPO DE MONITORAMENTO COM OS BENEFICIÁRIOS PARA AVALIAÇÃO DO APRENDIZADO/IMPACTO SOBRE A AÇÃO QUE FOI DESENVOLVIDA?\***

Devido à faixa etária e por ser um público quase exclusivamente participantes do ensino público, o monitoramento se dá pelo relacionamento criando com as escolas por meio de diretores e coordenadores, responsáveis e pelos engajamentos em redes sociais. A metodologia se baseia na criação de grupos em whatsapp e, principalmente, pelas redes sociais, fomentando a interação dos beneficiários com os canais digitais do Idear.

**\*O PROJETO CONTEMPLA AÇÕES, E OU, ESTÍMULO À PARTICIPAÇÃO E PROTAGONISMO DE GRUPOS MINORIZADOS\***

Prevê atendimento a grupos minorizados e não minorizados, porém não contempla acesso inclusivo (ex.: tradução em LIBRAS, rampa de acesso);

**\*O PROJETO POSSUI OUTROS PATROCINADORES FINANCEIROS\***

Sim

**\*O PROJETO POSSUI PARCERIAS ESSENCIAIS PARA SUA EXECUÇÃO, QUE NÃO TENHAM REPASSE FINANCEIRO ENVOLVIDO\***

Escolas públicas;

Instituições que atendam crianças e adolescentes carentes;

Centros de Referência e Assistência Social (CRAS).

**\*O PROJETO POSSUI DISPONIBILIDADE EM RECEBER AÇÕES DE VOLUNTARIADO PROMOVIDAS PELA PATROCINADORA?\***

Sim

**\*QUAL O VALOR TOTAL APROVADO PARA CAPTAÇÃO DE RECURSOS\***

R\$ 10.000.000,00 (dez milhões de reais)

**\*QUAL A QUANTIDADE TOTAL DE BENEFICIADOS DIRETOS PREVISTO PELO PROJETO\***

2.000 (dois mil)

**\*QUAL A SITUAÇÃO ATUAL DO PROJETO JUNTO AO CONSELHO COMPETENTE\***

Projeto já aprovado e com documento de aprovação.

**\*APRESENTAÇÃO DO INSTITUTO IDEAR\***

O Instituto Idear foi criado em setembro de 2006, tendo sido considerado de utilidade pública pelo município de Maracanaú em 2007. O Instituto está inscrito nos Conselhos Municipais da Assistência Social, de Defesa dos Direitos da Criança e do Adolescente, e de Defesa dos Direitos da Pessoa Idosa.

O Conselho de Administração do Idear é formado por 7 (sete) conselheiros, sendo composto por representantes da Prefeitura de Maracanaú, do IFCE (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará), da AEDI (Associação das Empresas dos Distritos Industriais de Ceará), da Assembleia Geral do Idear, e representantes da sociedade.

A equipe técnica do Instituto é formada atualmente por aproximadamente 70 (setenta) colaboradores dentre administradores, analistas de sistemas, pedagogos, técnicos e instrutores; com formação em níveis de graduação, pós-graduação e certificações em suas áreas de atuação. Além de sua equipe permanente, o Instituto conta com um cadastro com mais de 100 (cem) assessores técnicos e instrutores que atuam conforme a demanda de projetos por meio de contratos específicos de prestação de serviço.

### **\*MISSÃO DO INSTITUTO IDEAR\***

Fazer a diferença na vida das pessoas e da comunidade, através de projetos sociais transformadores, fortalecendo a autoestima e o protagonismo, possibilitando sonhos e a construção de um futuro melhor

### **\*HISTÓRIA DO INSTITUTO IDEAR\***

Instituto para o Desenvolvimento Tecnológico e Social – Idear, é uma Instituição jurídica de direito privado sem fins lucrativos, instituída sob a forma de associação, de caráter social, científico e tecnológico, com sede na cidade de Maracanaú-CE, com atuação nacional em suas áreas de atuação.

O Idear foi criado e fundado em setembro de 2006, tendo sido qualificado como organização social em março de 2007, passando a ser considerado de utilidade pública pelo município. O Instituto está inscrito nos Conselhos Municipais de Defesa dos Direitos da Criança e do Adolescente, da Assistência Social, e de Defesa dos Direitos da Pessoa Idosa.

O Instituto Idear tem como missão de fazer a diferença na vida das pessoas e das organizações, a partir da transformação do conhecimento em práticas sociais, com o foco no desenvolvimento, gestão e execução de projetos de inovação nas áreas de modernização tecnológica, formação profissional, inclusão digital, informática educativa, trabalho e empreendedorismo, voltados as instituições públicas e privadas, utilizando a tecnologia da informação e comunicação.

O Idear investe tanto na capacitação de sua equipe em novas tecnologias, quanto na infraestrutura que abrange o suporte, a manutenção e o acompanhamento dos produtos instalados e serviços prestados. Desde a sua fundação o Instituto Idear tem atuado sob a orientação dos seguintes valores: Agilidade; Ética; Espírito de equipe; Comprometimento; Criatividade.

O Conselho de Administração do IDEAR é formado por 7 (sete) conselheiros, representantes do poder público municipal, da sociedade civil e da sociedade, conforme indicado a seguir. O Conselho é responsável pela definição de diretrizes, decisões estratégicas e acompanhamento das atividades do Instituto, sendo composto por profissionais de elevada competência técnica, garantindo uma efetiva interação com o seu corpo executivo. Atualmente a diretoria do instituto é composta por técnicos de formação acadêmica consistente, o que tem contribuído para o elevado nível e eficiência das ações desempenhadas pela organização.

Em 2010, o Idear consolidou sua presença no cenário nacional, no contexto do projeto Rede Nacional de Formação para Inclusão Digital do programa Telecentros.BR, sendo escolhido uma das 07 (sete) instituições, em todo Brasil, para compor essa rede nacional. O Instituto conduziu o polo estadual do Ceará, e posteriormente o Polo Nordeste Setentrional da Rede até Dez/2012, tendo sido responsável pela capacitação aproximadamente 700 (setecentos) agentes de inclusão digital, dispostos em 4 (três) estados federativos: Ceará, Rio Grande do Norte, Piauí e Maranhão.

Em Jan/2012, em parceria com a Fundação Banco do Brasil, foi responsável pela Estação de Articulação Regional IV, responsável pelo apoio e monitoramento das Estações Digitais nos estados do Maranhão, Piauí, Ceará, Rio Grande do Norte, Paraíba, Pernambuco, Alagoas e Sergipe, no contexto do Programa de Inclusão Digital.

**\*CERTIFICADO DE AUTORIZAÇÃO DE CAPTAÇÃO DE RECURSOS\***

Nº0 19/2024

ENTIDADE: Instituto Para o Desenvolvimento Tecnológico e Social - Instituto Idear CNPJ: 08.362.831/0001-15 ENDEREÇO: Rua 54, 61 - Jereissati II – Maracanaú.  
O Conselho Estadual dos Direitos da Criança e do Adolescente – CEDCA - CE, exercendo as funções que lhe são atribuídas pela Lei Estadual n.º 11.889, de 20 de dezembro de 1991 (alterada pelas Leis Estaduais n.º 12.934, de 16 de julho de 1999, 15.794 de 13 de maio de 2015, e 16.684 de 15 de abril de 2019), e em conformidade com os princípios e as diretrizes da Lei Federal n.º 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), e a Constituição Federal de 1988 (art. 227) AUTORIZA a Entidade acima identificada, a captar, de pessoas físicas e/ou jurídicas, doações dedutíveis do Imposto de Renda.

NOME DO PROJETO: IdearTEC

OBJETIVO: Capacitar jovens para os desafios do mundo digital, habilitando-os para solucionar problemas pessoais e comunitários com o uso da tecnologia e da computação, impactando positivamente a autoestima, assegurando o desenvolvimento pleno e digno de crianças e adolescentes, garantindo seus direitos fundamentais e a cidadania ativa.

VALOR PARA O PROJETO : R\$ 8.000.000,00 (oito milhões de reais)

RETENÇÃO PARA FECA (20% para aplicação nas prioridades estabelecidas pelo CEDCA): R\$ 2.000.000,00 (dois milhões de reais)

VALOR GLOBAL A SER CAPTADO: R\$ 10.000.000,00 (dez milhões de reais)

VALIDADE DO CERTIFICADO: 02 (dois) anos, a partir da data da publicação da Resolução que aprovar o projeto. Fortaleza, 18 de setembro de 2024