

## PLANO DE TRABALHO PARA CELEBRAÇÃO DE TERMO DE FOMENTO

1.0 DADOS CADASTRAIS			
<b>ENTIDADE PROPONENTE:</b> INSTITUTO CRIAÇÃO		<b>CNPJ:</b> 38.144.672/0001-43	
<b>ENDEREÇO:</b> Avenida Bernarndo Vieira de Melo, 1730, Piedade		<b>ENDEREÇO ELETRÔNICO PARA CONTATO (E-MAIL):</b> projetosinstitutocriacao@gmail.com	
<b>CIDADE:</b> Jaboatão dos Guararapes	<b>UF:</b> PE	<b>CEP:</b> 54080-310	<b>DDD / FONE:</b> 81) 9-9113-5863
<b>CONTA CORRENTE ESPECIFICA DO TERMO:</b> 83.163-8	<b>BANCO:</b> BRASIL	<b>AGÊNCIA:</b> 1836-8	<b>PRAÇA DE PAGAMENTO:</b> JABOATÃO DOS GUARARAPES
<b>NOME DO RESPONSÁVEL:</b> Janaina Maria Lira Brasileiro		<b>CPF:</b> 009.162.984-50	<b>RG/ ÓRGÃO EXPEDIDOR:</b> 5331875 SDS-PE
<b>ESTADO CIVIL:</b> Solteira	<b>CARGO:</b> Diretora Presidente	<b>PROFISSÃO:</b> Empreendedora Social	
<b>ENDEREÇO:</b> Avenida Bernarndo Vieira de Melo, 1730, Piedade, Jaboatão dos Guararapes			<b>ENDEREÇO ELETRÔNICO (E-MAIL)</b> projetosinstitutocriacao@gmail.com

<b>ÓRGÃO CONCEDENTE:</b> Secretário Estadual de Assistência Social, Combate à Fome e Políticas sobre Drogas.		<b>CNPJ:</b>	
<b>ENDEREÇO:</b> Av. Cruz Cabugá, 665, Santo Amaro, Recife/PE, CEP 50040-000		<b>ENDEREÇO ELETRÔNICO PARA CONTATO (E-MAIL):</b>	
<b>CIDADE:</b> Recife	<b>UF:</b> PE	<b>CEP:</b> 50040-000	<b>DDD / FONE:</b> (81) 3183-3000
<b>NOME DO RESPONSÁVEL:</b> Carlos Eduardo Braga Farias		<b>CPF:</b>	<b>RG:</b>
<b>CARGO:</b> Secretário Estadual Assistência Social, Combate à Fome e Políticas sobre Drogas.		<b>PROFISSÃO:</b> Administrador de empresas	

DADOS DA EMENDA			
Parlamentar	RENATO ANTUNES	Nº da emenda	1179/2023
Valor	R\$ 300.000,00	Ação	2951

2 – DESCRIÇÃO DO PROJETO
<b>2.1 - TÍTULO DO PROJETO</b>  Projeto Juventude Criativa, oriundo da Emenda Parlamentar nº 1179, oriunda do Deputado Estadual Renato Antunes, a ser executado no município do Recife.
<b>2.2 – IDENTIFICAÇÃO DO OBJETO</b>  Juventude Criativa" compreende a criação de uma experiência enriquecedora para jovens, estimulando o desenvolvimento de identidades sólidas e a participação ativa na cultura urbana de maneira construtiva. Através de oficinas de arte e qualificação profissional voltadas para a customização de sapatos, camisas e bolsas, o projeto visa impactar positivamente o estilo de vida e o futuro promissor dos participantes.
<b>2.3 – PERÍODO DE EXECUÇÃO:</b>  06 meses de execução.

3 – JUSTIFICATIVA:
<p>A crescente preocupação com o aumento do consumo de drogas entre adolescentes demanda abordagens inovadoras que vão além da prevenção convencional. O projeto "Juventude Criativa" surge como resposta a esse desafio, integrando a qualificação profissional à cultura streetwear.</p> <p>O contexto revelado pela Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar (PeNSE) aponta para uma necessidade urgente de estratégias que ofereçam alternativas positivas e fortaleçam a autoestima dos jovens. Observamos um expressivo aumento na exposição às drogas, principalmente entre as meninas, indicando lacunas a serem preenchidas na abordagem preventiva.</p> <p>A cultura do streetwear, caracterizada por sua expressão única e estilo autêntico, oferece um terreno fértil para a construção de uma narrativa positiva e enriquecedora. Sob o nome "Juventude Criativa", o projeto se propõe a fomentar a criatividade e a autoexpressão dos participantes, utilizando a estética urbana como ferramenta de empoderamento.</p> <p>Ao focar na juventude criativa, buscamos não apenas prevenir o consumo de drogas, mas também oferecer uma perspectiva de crescimento pessoal e profissional. A cultura do streetwear, muitas vezes associada ao consumismo, será aqui explorada como uma forma de expressão artística e diferenciação, distante de estigmas prejudiciais.</p>

"Juventude Criativa" propõe uma jornada de descobertas, estimulando a construção de identidades sólidas e incentivando a participação ativa na cultura urbana de maneira positiva e construtiva. Por meio de oficinas de arte e qualificação profissional de customização de sapato, camisa, bolsa, o projeto visa impactar não apenas o estilo de vida, mas também o futuro promissor dos jovens participantes.

#### 4 – OBJETIVO GERAL E OBJETIVOS ESPECIFICOS

O objeto geral do projeto "Juventude Criativa" vai além de oferecer simplesmente atividades artísticas e de qualificação profissional. A proposta é criar uma experiência transformadora para os participantes, proporcionando uma jornada de autodescoberta e crescimento. O projeto busca estimular a construção de identidades sólidas, promovendo o empoderamento e a expressão individual por meio da arte e da customização.

Ao focar na participação ativa na cultura urbana, o projeto pretende oferecer uma visão positiva e construtiva desse ambiente, destacando sua riqueza criativa, expressiva e inspiradora. Através das oficinas, os jovens serão incentivados a explorar sua criatividade, desenvolver habilidades práticas de customização e, ao mesmo tempo, compreender o valor de suas criações no contexto da cultura urbana.

A qualificação profissional oferecida nas oficinas de customização de sapatos, camisas e bolsas não é apenas uma oportunidade de adquirir habilidades práticas, mas também uma maneira de preparar os jovens para futuras oportunidades no mercado de trabalho. O estímulo à exposição de suas criações e possíveis parcerias com profissionais do setor ampliam as perspectivas de um futuro promissor, conectando a expressão artística à viabilidade profissional.

Além disso, ao abordar a cultura do streetwear, o projeto busca não apenas promover a customização como uma forma de expressão individual, mas também como uma alternativa consciente ao consumismo desenfreado. Valorizando peças únicas e sustentáveis, o projeto contribui para uma cultura mais equilibrada e ecoconsciente.

Por fim, o projeto age como uma ferramenta preventiva durante a fase desafiadora da adolescência, oferecendo uma alternativa positiva e criativa para que os jovens possam canalizar suas energias de forma construtiva. Dessa forma, o objeto geral do projeto é criar uma experiência holística, abrangendo aspectos artísticos, profissionais e pessoais, com o objetivo de impactar positivamente a vida dos participantes e prepará-los para um futuro promissor.

#### 4.2 – ESPECIFICOS

Os objetivos específicos do projeto "Juventude Criativa" são delineados para atender a aspectos particulares e proporcionar uma abordagem abrangente para o desenvolvimento dos participantes. Abaixo estão os objetivos específicos:

**Desenvolvimento de Habilidades Artísticas:** Proporcionar aos jovens participantes o desenvolvimento e aprimoramento de habilidades artísticas, especialmente na área de customização de sapatos, camisas e bolsas.

**Estímulo à Criatividade e Expressão Pessoal:** Incentivar a expressão pessoal por meio da criatividade, proporcionando um ambiente que estimule a originalidade e a individualidade dos participantes.

**Qualificação Profissional:** Oferecer qualificação profissional nas técnicas de customização, capacitando os jovens para aplicar essas habilidades em contextos profissionais e de empreendedorismo.

**Construção de Identidade e Autoestima:** Promover atividades que contribuam para a construção de identidades sólidas, reforçando a autoestima e o senso de pertencimento dos participantes.

**Participação Ativa na Cultura Urbana:** Engajar os jovens de maneira ativa na cultura urbana, promovendo uma compreensão positiva e construtiva dessa cultura, afastando estigmas negativos associados.

**Conscientização Ambiental e Sustentabilidade:** Integrar princípios de sustentabilidade ao projeto, incentivando a valorização de peças únicas e sustentáveis na customização, promovendo uma cultura mais consciente em relação ao consumo.

**Prevenção de Comportamentos de Risco:** Atuar como uma ferramenta preventiva, oferecendo uma alternativa positiva e criativa para que os jovens possam canalizar suas energias, contribuindo para a prevenção de comportamentos de risco, como o uso de drogas.

**Desenvolvimento de Redes e Parcerias:** Estimular a formação de redes sociais entre os participantes e facilitar possíveis parcerias com profissionais do setor, ampliando as oportunidades e perspectivas para os jovens.

## 5 – METODOLOGIA

O projeto "UrbanArte: Juventude Criativa" adotará uma metodologia abrangente e participativa, visando proporcionar uma experiência educativa e enriquecedora para os jovens participantes. O cerne da metodologia incluirá diversas estratégias:

Para começar, serão oferecidas oficinas práticas de customização de sapatos, camisas e bolsas. Essas oficinas proporcionarão aos jovens uma oportunidade hands-on para desenvolver suas habilidades artísticas e de qualificação profissional. Além disso, sessões teóricas contextualizarão a cultura urbana, a história da customização e os princípios de sustentabilidade, enquanto conversas orientadas abordarão temas como identidade, autoestima e prevenção de comportamentos de risco.

Aulas demonstrativas ministradas por profissionais experientes na área de customização fornecerão insights práticos e dicas valiosas. A exposição das criações dos participantes em eventos locais, galerias ou online será incentivada, criando oportunidades de reconhecimento e networking.

O projeto implementará um programa de mentoria, onde profissionais experientes na área oferecerão suporte individualizado aos participantes, orientando seus projetos e proporcionando insights profissionais. Além disso, serão organizadas visitas a ateliês de

artistas locais e eventos culturais relacionados à arte urbana, proporcionando uma compreensão mais profunda da cultura e das possibilidades profissionais na área.

Atividades colaborativas entre os participantes serão promovidas, incentivando a troca de ideias, experiências e a construção de redes sociais positivas. A avaliação contínua permitirá acompanhar o progresso, identificar áreas de melhoria e adaptar a abordagem conforme necessário.

Essa metodologia dinâmica e aberta busca não apenas desenvolver habilidades práticas nos participantes, mas também envolvê-los ativamente na construção de identidades sólidas e perspectivas futuras promissoras.

A implementação do programa "Juventude Criativa" requer a colaboração de diversos profissionais com habilidades específicas para garantir o sucesso e a eficácia das atividades propostas. Dentre os profissionais necessários, incluem-se:

**Educadores Artísticos:** Profissionais com formação em artes visuais, design ou áreas correlatas para ministrar as oficinas práticas de customização.

**Artistas e Mentores:** Profissionais com experiência prática em customização e artes visuais, que atuarão como mentores para orientar os participantes em seus projetos.

**Psicólogos:** Profissionais que oferecerão suporte emocional e orientação aos participantes, especialmente abordando temas como identidade, autoestima e prevenção de comportamentos de risco.

**Organizadores de Eventos:** Profissionais responsáveis por planejar e coordenar a exposição das criações dos participantes em eventos locais, galerias ou online.

**Profissionais de Comunicação:** Especialistas em comunicação e marketing para auxiliar na divulgação do programa, criação de materiais promocionais e gestão das redes sociais.

**Coordenadores Pedagógicos:** Profissionais encarregados de supervisionar e coordenar as atividades pedagógicas, garantindo a qualidade e a coerência com os objetivos do programa.

**Profissionais de Assistência Social:** Especialistas que podem oferecer suporte na identificação e abordagem de necessidades específicas dos participantes, bem como promover a integração com serviços sociais.

**Profissionais de Sustentabilidade:** Especialistas que abordarão princípios de sustentabilidade nas oficinas, promovendo a consciência ambiental.

**Gestores de Projetos:** Profissionais responsáveis por gerenciar o cronograma, orçamento e a eficácia geral do programa.

## 6 – METAS E RESULTADOS ESPERADOS

### 6.1 – METAS

Realizar 09 (nove) turmas, com 25 participantes, de qualificação profissional em cursos Artes - Customização de sapatos, camisas e bolsas, para jovens em vulnerabilidade social do município do Recife.

**Inscrições e Participação:** Captar inscrições, em escolas da rede pública do município e/ou associações comunitárias de 255 jovens, em vulnerabilidade social, interessados no programa.

**Frequência nos cursos:** Manter uma média de 80% de participação nos cursos.

**Conclusão dos cursos :** Garantir que pelo menos 80% dos participantes conclua a qualificação profissional para que com isso seja aumentada as chances de inserção no mercado de trabalho.

**Exposição e Eventos:** Realizar pelo menos uma exposição públicas dos materiais elaborados durante o curso, no último dia de aula, com o objetivo de incentivar e mostrar a população os objetos desenvolvido pela equipe.

**Feedback Positivo dos Participantes:** Obter feedback positivo de pelo menos 80% dos participantes ao final do projeto.

**Parcerias Comunitárias:** Estabelecer parcerias com pelo menos três organizações ou empresas locais.

**Impacto na Sustentabilidade :** Integrar princípios sustentáveis em pelo menos 50% das criações dos participantes;

**Integridade dos participantes:** Para garantir a segurança e integridade física dos alunos qualificados, nosso instituto irá realizar os cursos em locais de fácil acesso, ambientes fechados e todas as informações dos candidatos serão preservadas em nosso banco de dados.

### 6.2 RESULTADOS ESPERADOS

**Desenvolvimento de Habilidades Artísticas e Profissionais:** Espera-se que os jovens participantes adquiram habilidades sólidas em customização de sapatos, camisas e bolsas. A capacitação profissional proporcionará conhecimentos práticos, tornando-os aptos a aplicar essas habilidades em contextos profissionais futuros.

**Empoderamento e Fortalecimento da Identidade:** Os participantes devem experimentar um aumento significativo na autoestima e no senso de identidade, expressando sua singularidade por meio da arte e da customização. A jornada de descobertas contribuirá para a construção de identidades sólidas e positivas.

**Participação Ativa na Cultura Urbana:** O programa visa incentivar a participação ativa e

positiva dos jovens na cultura urbana, afastando estigmas negativos associados a ela. Espera-se que os participantes se tornem agentes ativos na promoção de uma cultura urbana construtiva.

**Criação de Peças Únicas e Sustentáveis:** Os jovens devem criar peças únicas e sustentáveis, demonstrando um entendimento consciente e responsável em relação ao consumo. A ênfase na customização contribuirá para a valorização de produtos duráveis e com menor impacto ambiental.

**Envolvimento da Comunidade e Parcerias:** Espera-se que o programa promova o envolvimento da comunidade, estabelecendo pelo menos três parcerias significativas com organizações ou empresas locais.

**Prevenção de Comportamentos de Risco:** O projeto atua como uma ferramenta preventiva contra comportamentos de risco, oferecendo uma alternativa criativa e construtiva para os desafios enfrentados pelos jovens. A participação no programa contribuirá para afastar os participantes de potenciais situações de risco, como o uso de drogas.

**Visibilidade e Reconhecimento:** O programa busca proporcionar visibilidade para as criações dos jovens, organizando exposições e eventos públicos. Espera-se que os participantes recebam reconhecimento pela comunidade e possíveis oportunidades decorrentes da exposição pública de suas obras.

**Ampliação do Horizonte Profissional e de Vida:** A qualificação profissional oferecida deve ampliar os horizontes profissionais e de vida dos jovens, fornecendo-lhes habilidades transferíveis e abrindo portas para oportunidades futuras.

Estes resultados esperados representam uma visão abrangente do impacto almejado pelo projeto, abordando tanto o desenvolvimento individual dos participantes quanto a contribuição positiva para a comunidade.

## 7.0 FASE DE IMPLANTAÇÃO

### PRÉ-PRODUÇÃO

- Assinatura do Convênio e contratos;
- Providenciar as cotações para aquisição dos materiais e serviços para a realização da qualificação;
- Confecção de cronograma de atividades da qualificação;
- Levantamento de toda infraestrutura necessária para a realização da qualificação;
- Selecionar o corpo técnico qualificado para ministrar os cursos;
- Realizar reuniões e visitas aos órgãos competentes para formalização, realização e comunicação da realização da qualificação;

## **7.1 FASE DE EXECUÇÃO**

### **PRODUÇÃO**

- Contratação de serviços e materiais necessários para a realização da qualificação;
- Início das aulas dos cursos de qualificação;
- Acompanhamento da execução do serviço de transporte da qualificação;
- Acompanhamento da montagem da infraestrutura da qualificação;
- Acompanhamento da execução do serviço de alimentação da qualificação;
- Distribuição do pessoal de acordo com a área de atuação de cada na qualificação;
- Fazer relatório sobre todas as atividades das coordenações da qualificação.

### **ADMINISTRAÇÃO**

- Redigir convites, ofícios, cartas e demais documentos;
- Manter em ordem a rotina administrativa;
- Receber e encaminhar toda documentação;
- Preparação e organização de toda documentação;
- Providenciar os contratos com fornecedores e profissionais envolvidos na qualificação;
- Realizar os pagamentos e emitir comprovantes de quitação;
- Gerenciar toda contabilidade da qualificação;
- Preparar todas as prestações de contas da qualificação;
- Recolher a pagar todos os impostos, taxas, tributos referentes a material e pessoal contratado para a qualificação;

### **PÓS-PRODUÇÃO**

- Fazer relatório completo de todas as atividades da qualificação;
- Providenciar toda a prestação de contas da qualificação;
- Prestar contas às instituições públicas dos recursos recebidos para a realização da qualificação;
- Realizar reunião de avaliação dos resultados atingidos da qualificação;

O procedimento metodológico será compatível com uma prática formativa, contínua e processual, na sua forma de instigar os participantes a procederem com investigações, observações, confrontos e outros procedimentos decorrentes das situações - problema propostas e encaminhadas através de aulas expositivas com utilização de vídeos, slides, etc., visando à apresentação do assunto (problematização) a ser trabalhado e posterior discussão e troca de experiências.

A qualificação terá um conteúdo programático que será ministrado em 60 (sessenta) horas/aula, que serão divididos em dois módulos, sendo 20 (vinte) horas o módulo social e 40 (quarenta) horas o módulo profissional. As aulas terão duração de 04 (quatro) horas diárias.

Aulas práticas serão ministradas para melhor vivência e compreensão dos tópicos teóricos, pesquisas, elaboração de painéis diversos e trabalhos em grupo.

#### **METAS**

- ✓ Realizar uma qualificação de qualidade;
- ✓ Formar 09 turmas no município de Recife/PE;
- ✓ Capacitar 225 (duzentos e vinte e cinco) jovens e adolescentes em vulnerabilidade social;
- ✓ Garantir segurança física a todos os participantes.

#### **6.2 RESULTADOS ESPERADOS**

- ✓ 95% de participação efetiva e frequência;
- ✓ 95% melhoria da autoestima e postura mais assertiva;
- ✓ 95% das participantes mais esclarecidas sobre seus direitos sociais;
- ✓ 100% dos participantes qualificados profissionalmente;

#### **METODOLOGIA POR META**

**META 01: PLANEJAMENTO E INSCRIÇÕES DOS CURSOS DAS AÇÕES JUNTO A SECRETARIA EXECUTIVA DE POLITICA SOBRE DROGAS:**

1.0 Estratégica de execução: Realização de reuniões periódicas junto a Secretaria da Executiva de Política Sobre Drogas, para compreensão e ajustes da melhor forma de execução do projeto, ajustes de parâmetros de inscrição das beneficiárias e definição dos locais dos locais eleitos para receber os cursos;

1.1 Indicador: Fotos; Fichas de Inscrição; relatórios.

**META 02: ELABORAÇÃO DE IDENTIDADE VISUAL DO PROJETO;**

2.1 Estratégica de execução: Criação da logomarca para aprovação da Secretaria Executiva de Política sobre Drogas.

2.2 Indicador: Identidade visual do projeto aprovada

**META 03: ELABORAÇÃO DE APOSTILA DO CURSO**

3.1 Estratégia de execução: Contratação de serviço técnico especializado para elaboração da apostila do curso;

Contratação de serviço técnico especializado para diagramação da apostila;

3.2 Indicador: Amostra e aprovação da apostila para aprovação da Secretaria.

**META 04: REALIZAÇÃO DE 09 TURMAS PARA O CURSO**

4.1 Estratégia de execução: Realização dos curso para 25 alunas por turma, sendo o local e data de execução, estabelecidos na meta 01 deste projeto;

O curso terá duração de 14 dias, sendo 04 horas por dia;

A professora que irá ministrar o curso terá que ter formação superior ou técnica ou demonstrar vasta experiência no ramo de atuação do curso;

Antes da execução de cada turma será enviado a Secretaria o plano de curso para monitoramento do mesmo;

Todo o material didático e recursos áudio visuais previstos na planilha de custos deverão estar em sala de aula;

4.2 Indicador: Fichas de inscrição; Atas de presença; Fotos e Filmagens.

**IMPACTOS SOCIAIS ESPERADOS COM A EXECUÇÃO DO PROJETO**

É esperado um impacto social importante junto ao público beneficiado pelo presente projeto tendo em vista que o conhecimento e vivência que as capacitações proporcionarão, será de extrema importância para a formação do publico alvo no mercado de trabalho.

## **7 – MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO**

### **7.1 – MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO:**

O programa "UrbanArte: Juventude Criativa" será implementado com uma abordagem abrangente que visa não apenas oferecer alternativas construtivas para os jovens, mas também avaliar continuamente o seu impacto e eficácia. Para garantir o alcance dos objetivos propostos, serão adotados diversos mecanismos de avaliação e monitoramento.

A participação ativa dos jovens será acompanhada de perto, com a definição de indicadores específicos para medir a frequência e o engajamento nas oficinas de arte e atividades de qualificação profissional. Avaliações periódicas serão realizadas para monitorar o desenvolvimento artístico dos participantes, incluindo atividades práticas e apresentações que demonstrem as habilidades adquiridas ao longo do programa.

A qualificação profissional será avaliada através de análises práticas das customizações realizadas pelos participantes, com a contribuição de feedback de profissionais do setor sobre a qualidade e originalidade das criações. Pesquisas de satisfação serão aplicadas para obter feedback direto dos jovens, permitindo avaliar sua percepção em relação à experiência no programa, incluindo impactos na autoestima, identidade e perspectivas futuras.

Além disso, o programa buscará medir seu impacto na cultura urbana, afastando estigmas negativos e promovendo uma participação ativa e construtiva por parte dos jovens. Será observado o envolvimento dos participantes em eventos ou exposições após o programa, evidenciando seu papel na comunidade urbana.

A sustentabilidade será uma preocupação constante, com avaliações da adoção de práticas sustentáveis pelos participantes, especialmente no contexto da customização de roupas. Também será realizado um acompanhamento pós-programa para avaliar a continuidade do engajamento dos participantes na cultura urbana e na aplicação das habilidades adquiridas, identificando oportunidades de aprimoramento e desenvolvimento contínuo.

Em resumo, o sistema de avaliação e monitoramento do programa "UrbanArte: Juventude Criativa" será flexível e abrangente, permitindo ajustes conforme necessário ao longo do processo. A análise constante dos resultados garantirá uma abordagem informada e adaptativa, buscando otimizar a experiência dos participantes e maximizar o impacto positivo do programa em suas vidas.

## **8 – DAS OBRIGAÇÕES E RESPONSABILIDADES DO PROPONENTE**

1. Estabelecer canais eficientes de comunicação e interlocução sistemática junto à SDSCJPVD e a equipe técnica designada pela Entidade para o acompanhamento dos serviços acordados;
2. Disponibilizar quadro técnico qualificado para o desenvolvimento das atividades;
3. Fornecer materiais de expediente, didáticos, pedagógicos e utensílios necessários no sentido de evitar a paralisação das atividades previstas;
4. Responder pela execução física e financeira dos serviços encontrados;
5. Pagar os profissionais que contratar com a remuneração nunca inferior ao valor de sua proposta, aprovada na seleção pública e segundo a legislação trabalhista, até o 5º dia útil do mês subsequente à prestação do serviço;
6. Reunir-se periodicamente com a equipe técnica designada pela SDSCJPVD para avaliar as ações e realizar os ajustes que se fizerem necessários;
7. Elaborar e entregar relatórios mensais com dados quantitativos e qualitativos que avaliem as atividades desenvolvidas (estipulação das metas e dos resultados a serem atingidos e os respectivos prazos de execução, descrição das ações desenvolvidas para o cumprimento do objeto, documentos de comprovação do cumprimento do objeto e documentos de comprovação do cumprimento da contrapartida, quando houver);
8. Elaborar e apresentar relatório final que consolide todo o processo de implementação do projeto;
9. Realizar, documentar e demonstrar a cotação de preços em todos os pagamentos de compra de materiais e serviços feitos em razão das atividades acordadas;
10. Fazer aplicação dos recursos do saldo remanescente em cadernetas de poupança, fundo de aplicação financeira de curto prazo ou operação de mercado aberto lastreada em títulos da dívida pública e apresentar o extrato com os respectivos rendimentos a cada prestação de contas;

## **9 – PLANO DE APLICAÇÃO DOS RECURSOS**

9.1 Valor total de repasse do concedente: **R\$ 299.853,36** (duzentos e noventa e nove mil oitocentos e cinquenta e três reais e trinta e seis centavos).

9.2 Os recursos serão depositados e geridos em conta específica isenta de tarifa bancária, aberta em instituição financeira pública determinada pela administração.

§ 1º Os recursos serão automaticamente aplicados em cadernetas de poupança, fundo de aplicação financeira de curto prazo ou operação de mercado aberto lastreada em títulos da dívida pública, enquanto não empregados na sua finalidade.

### **CONTRAPARTIDA**

De acordo com a Lei 13.019/14 e com o Decreto nº 8.726/16, a administração pública não poderá mais exigir a contrapartida financeira, representada pelo depósito de valores monetários na conta específica, como requisito para celebração de parcerias com as Organizações da Sociedade Civil – OSC.

### **PLANILHA DE CUSTOS DETALHADO**

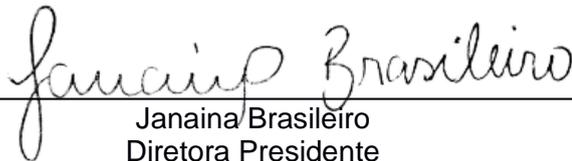
Anexo 01

**10 – CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO**

**10.1 Recurso da Repassado: R\$ 299.853,36** (duzentos e noventa e nove mil oitocentos e cinquenta e tres reais e trinta e seis centavos) em **parcela única** na apresentação de plano de trabalho e assinatura de termo de fomento.

<b>PREVISÃO DE RECEITA E DESPESAS</b>	
<b>RECURSOS FINANCEIROS RECEBIDOS</b>	<b>RECURSOS FINANCEIROS DESPENDIDOS</b>
<b>R\$ 299.853,36</b>	R\$ 00,00 - De acordo com a Lei 13.019/14 e com o Decreto nº 8.726/16, a administração pública não poderá mais exigir a contrapartida financeira, representada pelo depósito de valores monetários na conta específica, como requisito para celebração de parcerias com as Organizações da Sociedade Civil – OSC

Jaboatão dos Guararapes, 29 de Janeiro de 2024,



Janaina Brasileiro  
Diretora Presidente  
CPF 009.162.984-50