



Plano de Trabalho - SEJUS/SUBSIS/COORPSAU

**GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL**  
**SECRETARIA DE ESTADO DE JUSTIÇA E CIDADANIA DO DISTRITO FEDERAL**  
 Subsecretaria do Sistema Socioeducativo  
 Coordenação de Políticas e Atenção à Saúde de Jovens e Adolescentes

**SECRETARIA DE ESTADO DE JUSTIÇA E CIDADANIA - SEJUS**  
**SUBSECRETARIA DO SISTEMA SOCIOEDUCATIVO – SUBSIS**  
**PROPOSTA DE ATUAÇÃO EM PARCERIA**

**PROJETO**

**VAMOS NESSA 2.0: o jeito da gente aprender informática**

**EM BUSCA DA CONSTRUÇÃO DE CIDADANIA, ÉTICA E CONVIVÊNCIA SOCIAL POR MEIO DE PROCESSOS DE INCLUSÃO DIGITAL DE JOVENS E ADOLESCENTES EM CUMPRIMENTO DE MEDIDAS SOCIOEDUCATIVAS NO DISTRITO FEDERAL**

**PLANO DE TRABALHO -**  
**VAMOS NESSA 2.0**  
 Junho/2021 Brasília

**SUMÁRIO**

1. Identificação Geral	01
2. Justificativa	01
3. Objetivos do projeto	02
3.1 Parceiros e Participação	02
3.2 Beneficiários	03
4. Período de realização	03
5. Atividades e resultados	03
6. Cronograma de execução física	04
7. Recursos orçamentários e financeiros	07

**1. IDENTIFICAÇÃO GERAL**

<b>Nome da Ação:</b>	VAMOS NESSA 2.0
<b>Enquadramento na Cooperação da OEI:</b>	<p style="text-align: center;"><b>Eixo programático 1: Ciência e Sociedade</b>          Linha de cooperação: Estudos sociais da ciência, da tecnologia e da inovação (CTS+I)</p> <p style="text-align: center;"><b>Eixo programático 2: Educação, Sociedade e Desenvolvimento</b>          Linha de cooperação: Cidadania, Democracia e Valores em Sociedades Plurais</p>
<b>Duração:</b>	24 meses
<b>Resumo do Projeto</b>	<p>O Projeto consiste em capacitar jovens e adolescentes em cumprimento de medidas socioeducativas do Distrito Federal e possibilitar, por meio de metodologias participativas e conteúdos sociotécnicos, para que eles possam aprender os princípios básicos e as técnicas operativas indispensáveis ao uso do computador como instrumento acessível que possibilita brincadeiras, contatos virtuais com outras pessoas e outros grupos, divertimentos, aprendizagens, pesquisas, informações. Dentro desse eixo, trabalhar questões para promoção da ética digital e domínio de habilidades relativas ao uso do computador, as quais podem favorecer uma futura inserção no mercado de trabalho.</p>

**2. JUSTIFICATIVA**

O Projeto ora apresentado pela OEI/Brasil aos seus parceiros está sendo concebido e sistematizado no sentido de obter dois propósitos destacadamente relevantes, tomando-se como referência o sentido social que o Governo do Distrito Federal atribui, atualmente, às ações de Socioeducação desenvolvidas pelo Sistema Socioeducativo em todo o Distrito Federal.

Evidentemente, as proposições e atividades previstas neste Projeto representam apenas um esforço programático que poderá, mesmo que de forma singela, contribuir para elevar ainda mais a produtividade das políticas de atendimento a adolescentes e jovens em conflito com a lei que cumprem medida de internação.

É importante destacar, antes de se apresentar as proposições gerais do presente Projeto, os sentidos terminológicos que estão subjacentes à sua titularidade. Assim, as expressões utilizadas para a composição do título atribuído possuem as seguintes acepções:

1. **Vamos Nessa:** trata-se de uma expressão usual entre os jovens. Será utilizada com a mesma significação atribuída nos diálogos correntes dos grupos, ou seja, um chamado à participação coletiva, uma expressão de vontade para agir e realizar algo ou movimentar-se para uma nova situação, novo local ou nova postura diante de um fato ou condição reais.
2. **O Jeito da Gente:** refere-se a uma acepção de especialidade e não de exclusividade. A ideia é mostrar que há maneiras especialmente pensadas e estruturadas para que se ajustem à psicossociologia dos jovens e, sobretudo, àqueles vivendo em condições peculiares de educação e de relacionamentos interpessoais.
3. **Aprender Informática:** conseguir, por meio de metodologias participativas e conteúdos sociotécnicos, aprender os princípios básicos e as técnicas operativas indispensáveis ao uso do computador como instrumento acessível que possibilita brincadeiras, contatos virtuais com outras pessoas e outros grupos, divertimentos, aprendizagens, pesquisas, informações. Dentro desse eixo, trabalhar questões para promoção da ética digital.

A partir dessas concepções, o Projeto: **Vamos Nessa 2.0: o jeito da gente aprender informática** tem como primeiro propósito desenvolver formas especiais de ensinar o uso do computador e, simultaneamente, fazer com que esse processo de ensino seja realizado de forma a centrar e elevar o pensamento dos participantes, em especial àqueles que estão em cumprimento de medidas socioeducativas, para a existência e a importância dos valores essenciais à formação cidadã e à inserção no mercado de trabalho.

A iniciativa está em consonância também com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), estabelecidos pela Assembleia Geral das Nações Unidas (AGNU) na Reunião de Alto Nível das Nações Unidas, realizada em setembro de 2015, com a presença de 193 países. Constituída por 17 objetivos, 169 metas e 241 indicadores, os ODS abordam temas estratégicos do desenvolvimento global. Esse Projeto estabelecerá consonância com o Objetivo 4: Assegurar a educação inclusiva, equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos; com o Objetivo 5: Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas; também com o Objetivo 16: Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis normativos e legalistas. O presente projeto também encontra respaldo no Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA (Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990). De acordo com o artigo 3º do ECA, "A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-lhes, pela legislação ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade." Resolução nº. 119 (CONANDA, 2006), ao tratar dos parâmetros da ação socioeducativa, no eixo estratégico que aborda a temática da profissionalização e do trabalho, destaca a necessidade de: "2) possibilitar aos adolescentes o desenvolvimento de competências e habilidades básicas, específicas e de gestão e a compreensão sobre a forma de estruturação e funcionamento do mundo do trabalho. Juntamente com o desenvolvimento das competências pessoal (aprender a ser), relacional (aprender a conviver) e a cognitiva (aprender a conhecer), e a competência produtiva (aprender a fazer), o que além de sua inserção no mercado de trabalho contribuirá, também, para viver e conviver numa sociedade moderna".

Nesse sentido, cabe salientar que a proposta em comento encontra-se respaldada e alinhada ao Acordo de Cooperação Técnica já estabelecido entre a Organização dos Estados Ibero-americanos para a Educação, a Ciência e a Cultura – OEI e o Governo do Distrito Federal – GDF em 04 de julho de 2019 (49680567), que elenca como objetivo atuar efetiva e conjuntamente para a ampliação dos processos institucionais, técnico-organizacionais e gerenciais do Governo do Distrito Federal, na formulação, implantação e avaliação para promoção em diversas áreas, dentre elas, destacamos a prevista no item X - promoção e garantia de direitos das crianças, adolescentes e da juventude.

Isto posto, faz-se necessário esclarecer que o Acordo de Cooperação Técnica já estabelecido tem amplo alcance na estrutura do GDF. Ademais estabelece no capítulo 4º, cláusula quinta, parágrafo segundo, que poderão ser estabelecidos Termos de Cooperação específicos, realizados para cada programa/projeto a serem firmados pelas Secretarias de Estado pertinentes, especializadas e competentes.

Nessa perspectiva, a OEI/Brasil apresentou-se como organismo de estimulação e congraçamento junto a outros órgãos no sentido de viabilizar a concepção e a execução do Projeto **Vamos Nessa 2.0**. A ação de juntar interessados e promover confluências institucionais proporcionou à OEI/Brasil encontrar parceiros estratégicos para a concretização deste Projeto. Nesse sentido a Secretaria de Estado Justiça e Cidadania, por meio da Subsecretaria do Sistema Socioeducativo, como parceiro atuará com fulcro para definir prioridades e supervisionar as ações programadas.

Cumpra salientar que no ano de 2017 a OEI desenvolveu ação com o mesmo escopo junto ao sistema socioeducativo do Distrito Federal capacitando um total de 99 (noventa e nove) adolescentes/jovens vinculados à Unidade de Internação do Recanto das Emas – UNIRE.

**3. OBJETIVOS DO PROJETO**

As atividades de realização deste Projeto estarão, em sua totalidade, focadas no atendimento a jovens e adolescentes em cumprimento de medidas socioeducativas de internação no Distrito Federal. Os objetivos que se pretende atingir com a execução de tais atividades são os descritos a seguir.

1. Formular as bases organizacionais e funcionais para a oferta de eventos educativos para a inclusão digital dos jovens em cumprimento de medidas socioeducativas.
2. Elaborar conteúdos programáticos que visem à construção de identidade de sujeitos de direitos, conceitos de cidadania, ética e convivência social, como componentes e referenciais dos eventos educativos para a inclusão digital.
3. Formular e editar materiais gráfico-visuais de apoio aos eventos educativos de inclusão digital que incluam conteúdos em conceitos de cidadania, ética, construção de identidade de sujeitos de direitos e convivência social.
4. Programar e realizar eventos de capacitação para a formação de socioeducandos especializados em eventos educativos de inclusão digital que incluam conteúdos em conceitos de cidadania, ética, construção de identidade de sujeitos de direitos e convivência social.

**3.1. PARCEIROS E PARTICIPAÇÃO**

Áreas de Atuação e Responsabilidades dos Parceiros		
Parceiros	Áreas de Atuação	Responsabilidades

SEJUS/ SUBSECRETARIA DO SISTEMA SOCIOEDUCATIVO	Decisória e Participativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Definir áreas de abrangência.</li> <li>✓ Participar do planejamento das ações.</li> <li>✓ Indicar e autorizar participações.</li> <li>✓ Autorizar locais de realização das atividades.</li> <li>✓ Executar as atividades programadas no projeto.</li> <li>✓ Suprir e disponibilizar infraestrutura física.</li> <li>✓ Participar da avaliação da execução e dos resultados obtidos.</li> <li>✓ Interagir com os demais parceiros.</li> </ul>
OEI/Brasil	Executiva e Avaliativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Elaborar o projeto.</li> <li>✓ Divulgar o projeto via <i>website</i> da OEI/Brasil.</li> <li>✓ Executar as atividades programadas no projeto.</li> <li>✓ Prestar cooperação na programação da parte técnica – informática - dos cursos de inclusão digital.</li> <li>✓ Garantir a oferta das duas partes componentes dos cursos de inclusão: (a) técnica - informática e; (b) valores de cidadania, ética e convivência social do programa <i>Cisco Networking Academy</i>.</li> <li>✓ Avaliar a execução e os resultados obtidos.</li> </ul>

Isto posto, vale destaque para o contido em Acordo de Cooperação Internacional estabelecido, especialmente o capítulo 4º, cláusula quinta (caput): As partes somente poderão transferir a terceiros os direitos e obrigações assumidas no presente Acordo, mediante prévia e expressa anuência da outra parte.

As ações previstas no presente Projeto serão realizadas tendo como princípios de fundamentação alguns pressupostos básicos e orientadores. Destaque-se que, mesmo considerando as diferentes abordagens teórico-conceituais adotadas na literatura, os pressupostos utilizados nesta programação possuem os significados descritos a seguir.

1. **Valores de Cidadania:** são preceitos da construção de identidade de sujeitos de direitos, noções de direitos e deveres para o bom convívio em sociedade, direitos humanos e noções de cidadania.
2. **Valores em Convivência Social:** são os preceitos íntimos do viver em comunhão, os quais oferecem condições à pessoa de estabelecer relações amistosas, recíprocas, colaborativas e sinceras com outras pessoas, nas diferentes situações da vida em sociedade.
3. **Inclusão Digital:** é a aquisição de conhecimentos sobre os principais elementos conceituais e operativos relacionados ao manejo do computador – *hardware* – e ao uso de seus programas – *softwares* – como instrumentos apropriados às atividades de comunicação, informação, pesquisa, entretenimento, ensino-aprendizagem de pessoas e grupos.
4. **Ética Digital:** é o sistema de valores e princípios adotados na condução das interações digitais entre pessoas e coisas. A ética digital está localizada entre as exigências legais do Estado, o que pode ser possibilitado pela tecnologia digital, e o que é moralmente desejável pela sociedade.
5. **Situação de Cumprimento de Medida Socioeducativa:** é a condição de adolescentes e jovens que estão em processo de responsabilização por ato infracional cometido.

### 3.2 BENEFICIÁRIOS

Todos os resultados deste projeto estão voltados diretamente ao desenvolvimento pessoal e profissional de jovens e adolescentes, em especial os que estão em cumprimento de medidas socioeducativas, bem como, indiretamente, às suas famílias e círculos sociais.

Além disso, serão beneficiados professores, servidores, tutores, formadores de redes de sistemas de ensino, bem como gestores de políticas públicas em nível federal, estadual e municipal, que poderão participar da implementação das ações de forma direta e indireta.

### 4. PERÍODO DE REALIZAÇÃO

O presente Projeto terá duração de 24 (vinte e quatro) meses, a partir da data de assinatura do Termo de Cooperação Técnica.

### 5. ATIVIDADES E RESULTADOS

As atividades de execução do presente Projeto estão programadas no sentido de obter resultados que possam promover a consecução dos resultados.

Relação das Atividades e Respektivos Resultados	
Atividades	Resultados

**Primeiro Objetivo**

**FORMULAR AS BASES ORGANIZACIONAIS E FUNCIONAIS PARA A OFERTA DE EVENTOS EDUCATIVOS PARA A INCLUSÃO DIGITAL DOS JOVENS.**

<p>Realizar reuniões técnicas entre a OEI, a Subsecretaria para definir os processos de comunicação e interação entre os atores envolvidos.</p> <p>Elaborar uma agenda de trabalhos conjuntos para firmar a organização e o funcionamento do Projeto de forma integrada e cooperativa.</p>	<p>Uma sistemática de trabalho formulada e aprovada com os processos, as etapas e as formas de funcionamento das ações de planejamento e execução dos eventos educativos.</p>
--	---

**Segundo Objetivo**

**ELABORAR CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS EM VALORES DE CIDADANIA, ÉTICA E CONVIVÊNCIA SOCIAL COMO PARTES COMPONENTES E REFERENCIAIS DOS EVENTOS EDUCATIVOS PARA A INCLUSÃO DIGITAL.**

<p>Elaborar a segunda parte dos eventos educativos - conteúdos programáticos em valores de cidadania, ética e convivência social.</p> <p>Criar ferramentas digitais para as aulas <i>online</i> sobre valores de cidadania, ética e convivência social.</p>	<p>Conteúdos programáticos elaborados, apresentados e aprovados pela OEI/Brasil e pela Subsecretaria do GDF com as temáticas, ilustrações, exercícios, leituras sobre valores de cidadania, ética e convivência social -- segunda parte dos eventos educativos para a inclusão digital.</p> <p>Conteúdos programáticos organizados e sistematizados em formato digital para utilização em aulas <i>online</i> pelos participantes dos eventos educativos para a inclusão digital.</p>
---	---

**Terceiro Objetivo**

**FORMULAR E EDITAR MATERIAIS GRÁFICO-VISUAIS DE APOIO AOS EVENTOS EDUCATIVOS DE INCLUSÃO DIGITAL QUE INCLUAM CONTEÚDOS EM VALORES DE CIDADANIA, ÉTICA E CONVIVÊNCIA SOCIAL.**

<p>Formular material instrucional gráfico-visual de apoio aos eventos educativos.</p> <p>Editar os materiais instrucionais.</p>	<p>Conjuntos de materiais instrucionais formulados, aprovados e disponibilizados para uso dos jovens participantes dos eventos educativos.</p>
---	--

**Relação das Atividades e Respectivos Resultados**

Atividades	Resultados
<p><b>Quarto Objetivo</b></p> <p><b>PROGRAMAR E REALIZAR EVENTOS DE CAPACITAÇÃO PARA A FORMAÇÃO DE SOCIOEDUCANDOS ESPECIALIZADOS EM EVENTOS EDUCATIVOS DE INCLUSÃO DIGITAL QUE INCLUAM CONTEÚDOS EM VALORES DE CIDADANIA, ÉTICA E CONVIVÊNCIA SOCIAL.</b></p>	
<p>Organizar o programa dos eventos de capacitação com: conteúdos, metodologia e os locais e as datas de realização.</p> <p>Divulgar o programa de eventos de capacitação e selecionar os participantes.</p> <p>Realizar e avaliar os eventos de capacitação dos socioeducandos.</p>	<p>Programação dos eventos de capacitação organizada, aprovada e divulgada.</p> <p>Eventos de capacitação de socioeducandos realizados e avaliados.</p> <p>Capacitação de socioeducando conforme demanda apresentada.</p>

A metodologia de acompanhamento da consecução dos objetivos propostos se dará por meio de relatório semestral a ser realizado pelo executor do acordo de cooperação e considerando que o número de capacitações levará em conta a demanda apresentada para o período, o fluxo de acompanhamento a ser estabelecido possibilitará o acesso às informações tais como demanda apresentada e atendida no período avaliado somada a elementos comprobatórios como listas de frequências de cada unidade atendida.

Tais informações deverão ser sintetizadas e publicizadas entre os partícipes da pretensa parceria, servindo ainda como base para reuniões periódicas para avaliação e alinhamento entre as pastas.

**6. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO FÍSICA**

Atividades por Meses de Realização (Quatro Semestres)					
Atividades	1º Semestre - Meses/Ano				
	Ano 1/Meses				
	01.	02.	03.	04.	05.
a) Formular as bases organizacionais e funcionais para a oferta de eventos educativos para a inclusão digital dos jovens.					
Realizar reuniões técnicas entre a OEI e a Subsecretaria para definir os processos de comunicação e interação entre os atores envolvidos.	X	X	X	X	X



Elaborar uma agenda de trabalhos conjuntos para firmar a organização e o funcionamento do Projeto de forma integrada e cooperativa.		X	X		X
b) Elaborar conteúdos programáticos em valores de cidadania, ética e convivência social como partes componentes e referenciais dos eventos educativos para inclusão digital.					
Elaborar a segunda parte dos eventos educativos - conteúdos programáticos em valores de cidadania, ética e convivência social.	X	X			
Criar ferramentas digitais para as aulas <i>online</i> sobre valores de cidadania, ética e convivência social.	X	X			
c) Formular e editar materiais gráfico-visuais de apoio aos eventos educativos de inclusão digital, que incluam conteúdos em valores de cidadania, ética e convivência social.					
Formular gráfico-visual para a elaboração dos materiais instrucionais de apoio aos eventos educativos.	X	X			
Editar os materiais instrucionais.		X			
d) Programar e realizar eventos de capacitação para a formação de socioeducandos especializados em eventos educativos de inclusão digital que incluam conteúdos em valores de cidadania, ética e convivência social.					
Organizar o programa dos eventos de capacitação com: conteúdos, metodologia e os locais e as datas de realização.	X	X			
Divulgar o programa de eventos de capacitação e selecionar os participantes.		X			
Contratar profissionais para executar os eventos de capacitação dos socioeducandos.		X			
Realizar e avaliar os eventos de capacitação de socioeducandos (Conforme demanda apresentada).			X	X	

Atividades por Meses de Realização (Quatro Semestres)							
Atividades	2º Semestre - Meses/Ano						
	Ano 1/Meses						
	01.	02.	03.	04.	05.	06.	
a) Formular as bases organizacionais e funcionais para a oferta de eventos educativos para a inclusão digital dos jovens.							
Realizar reuniões técnicas entre a OEI e a Subsecretaria para definir os processos de comunicação e interação entre os atores envolvidos.	X	X	X	X	X	X	
Elaborar uma agenda de trabalhos conjuntos para firmar a organização e o funcionamento do Projeto de forma integrada e cooperativa.		X	X		X	X	
b) Elaborar conteúdos programáticos em valores de cidadania, ética e convivência social como partes componentes e referenciais dos eventos educativos para a inclusão digital.							
Elaborar a segunda parte dos eventos educativos - conteúdos programáticos em valores de cidadania, ética e convivência social.	X	X					
Criar ferramentas digitais para as aulas <i>online</i> sobre valores de cidadania, ética e convivência social.	X	X					
c) Formular e editar materiais gráfico-visuais de apoio aos eventos educativos de inclusão digital, que incluam conteúdos em valores de cidadania, ética e convivência social.							
Formular gráfico-visual para a elaboração dos materiais instrucionais de apoio aos eventos educativos.	X	X					
Editar os materiais instrucionais.		X					
d) Programar e realizar eventos de capacitação para a formação de socioeducandos especializados em eventos educativos de inclusão digital que incluam conteúdo sem valores de cidadania, ética e convivência social.							
Organizar o programa dos eventos de capacitação com: conteúdos, metodologia e os locais e as datas de realização.	X	X					

Divulgar o programa de eventos de capacitação e selecionar os participantes.		X				
Contratar profissionais para executar os eventos de capacitação dos socioeducandos.		X				
Realizar e avaliar os eventos de capacitação de socioeducandos(Conforme demanda).			X	X		

Atividades por Meses de Realização (Quatro Semestres)						
Atividades	3º Semestre - Meses/Ano					
	Ano 2/Meses					
	01.	02.	03.	04.	05.	06.
a) Formular as bases organizacionais e funcionais para a oferta de eventos educativos para a inclusão digital dos jovens.						
Realizar reuniões técnicas entre a OEI e a Subsecretaria para definir os processos de comunicação e interação entre os atores envolvidos.	X	X	X	X	X	X
Elaborar uma agenda de trabalhos conjuntos para firmar a organização e o funcionamento do Projeto de forma integrada e cooperativa.		X	X		X	X
b) Elaborar conteúdos programáticos em valores de cidadania, ética e convivência social como partes componentes e referenciais dos eventos educativos para a inclusão digital.						
Elaborar a segunda parte dos eventos educativos - conteúdos programáticos em valores de cidadania, ética e convivência social.	X	X				
Criar ferramentas digitais para as aulas <i>online</i> sobre valores de cidadania, ética e convivência social.	X	X				
c) Formular e editar materiais gráfico-visuais de apoio aos eventos educativos de inclusão digital, que incluam conteúdos em valores de cidadania, ética e convivência social.						
Formular gráfico-visual para a elaboração dos materiais instrucionais de apoio aos eventos educativos.	X	X				
Editar os materiais instrucionais.		X				

d) Programar e realizar eventos de capacitação para a formação de socioeducandos especializados em eventos educativos de inclusão digital que incluam conteúdos em de cidadania, ética e convivência social.						
Organizar o programa dos eventos de capacitação com: conteúdos, metodologia e os locais e as datas de realização.			X	X		
Divulgar o programa de eventos de capacitação e selecionar os participantes.				X		
Contratar profissionais para executar os eventos de capacitação dos socioeducandos.				X		
Realizar e avaliar os eventos de capacitação de socioeducandos (Conforme demanda).					X	X

Atividades por Meses de Realização (Quatro Semestres)				
Atividades	4º Semestre - Meses/			
	Ano 2/Meses			
	01.	02.	03.	04.
a) Formular as bases organizacionais e funcionais para a oferta de eventos educativos para a inclusão digital dos jovens.				
Realizar reuniões técnicas entre a OEI e a Subsecretaria para definir os processos de comunicação e interação entre os atores envolvidos.	X	X	X	X
Elaborar uma agenda de trabalhos conjuntos para firmar a organização e o funcionamento do Projeto de forma integrada e cooperativa.		X	X	

b) Elaborar conteúdos programáticos em valores de cidadania, ética e convivência social como partes componentes e referenciais dos eventos educativos para a inclus				
Elaborar a segunda parte dos eventos educativos - conteúdos programáticos em valores de cidadania, ética e convivência social.	X	X		
Criar ferramentas digitais para as aulas <i>online</i> sobre valores de cidadania, ética e convivência social.	X	X		
c) Formular e editar materiais gráfico-visuais de apoio aos eventos educativos de inclusão digital, que incluam conteúdos em valores de cidadania, ética e convivência				
Formular gráfico-visual para a elaboração dos materiais instrucionais de apoio aos eventos educativos.	X	X		
Editar os materiais instrucionais.		X		
d) Programar e realizar eventos de capacitação para a formação de socioeducandos especializados em eventos educativos de inclusão digital que incluam conteúdos e				
Organizar o programa dos eventos de capacitação com: conteúdos, metodologia e os locais e as datas de realização.	X	X		
Divulgar o programa de eventos de capacitação e selecionar os participantes.		X		
Contratar profissionais para executar os eventos de capacitação dos socioeducandos.		X		
Realizar e avaliar os eventos de capacitação de socioeducandos (Conforme demanda).			X	X

#### DOS RECURSOS ORÇAMENTÁRIOS E FINANCEIROS

O presente Termo de Cooperação específico não contempla repasse de recursos financeiros entre quaisquer partes, devendo cada uma delas arcar com as despesas necessárias ao cumprimento de suas atribuições com recursos próprios, conforme capítulo 4º, cláusula quinta, parágrafo terceiro do Acordo de Cooperação Técnica em vigência.

**Demontie Alves Batista Filho**

Subsecretário do Sistema Socioeducativo

**Jair Santana de Sousa**

Secretário Executivo

**Raphael Cailou**

Diretor e Chefe da Representação

Escritório Regional da OEI no Brasil



Documento assinado eletronicamente por **DEMONTIE ALVES BATISTA FILHO - Matr.0173040-1, Subsecretário(a) do Sistema Socioeducativo**, em 09/02/2022, às 15:45, conforme art. 6º do Decreto nº 36.756, de 16 de setembro de 2015, publicado no Diário Oficial do Distrito Federal nº 180, quinta-feira, 17 de setembro de 2015.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site:  
[http://sei.df.gov.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](http://sei.df.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0)  
 verificador= 79468674 código CRC= FFC509E4.

"Brasília - Patrimônio Cultural da Humanidade"

SAAN, Qd. 01, Lote C, Ed. Comercial Local, 1º Andar - Bairro Asa Norte - CEP 70.632-100 - DF

3213-0669 / 3213-0662

