

# RELATÓRIO SOCIAL 2024 PODE CRER



PROGRAMA  
**PodeCrer**



# Índice

**03**

O Instituto Pe.  
Wilson Groh

**06**

O Programa  
Pode Crer

**09**

Perfil do público  
atendido

**13**

Resultados do  
ano 2024

**17**

Principais  
atividades

**44**

Ações especiais  
em 2024

**66**

O Centro de  
Inovação Social

**68**

Nossos  
parceiros

**69**

Contatos

# O Instituto Pe. Vilson Groh

O Instituto Pe. Vilson Groh (IVG), fundado em 2011, é uma organização do terceiro setor que promove o desenvolvimento sustentável e equitativo na Grande Florianópolis.

Atua conectando redes para transformar a realidade de crianças, adolescentes e jovens de comunidades empobrecidas, com foco em educação e empreendedorismo periférico.

O IVG também articula e assessora organizações e escolas da Rede IVG, integrando ações que promovem protagonismo e autonomia, gerando mudanças profundas e duradouras.





É por meio de um trabalho articulado que a Rede IVG consegue oferecer um caminho contínuo de oportunidades a crianças, adolescentes e jovens.

Todos esses serviços são acessados gratuitamente e são pautados nos princípios de uma educação integral, humanizadora e emancipatória.







“O jovem da periferia é um grande capital social, uma força de criatividade e de trabalho subaproveitada e mal qualificada, e algumas vezes perdida precocemente para a violência”.

Pe. Vilson Groh



# O Programa Pode Crer

O Programa Pode Crer, idealizado e desenvolvido pelo IVG e seus parceiros, iniciou suas atividades em 2021 com a missão de utilizar o potencial da tecnologia e da inovação para solucionar problemas sociais. Por meio de uma formação educativa, o programa oferece a crianças, adolescentes e jovens das periferias a chance de desenvolver seu potencial como cidadãos e profissionais socialmente engajados.

A iniciativa busca intensificar a conexão entre empresas, empreendedores criativos e a população das comunidades, reconhecendo o jovem da periferia não como uma ameaça, mas como uma oportunidade valiosa para a cidade.





Desde 2021, o Pode Crer atendeu 368 crianças e 1.121 adolescentes e jovens, totalizando 1.489 participantes.

Desse total, 972 receberam certificados de conclusão. O programa facilitou o acesso de 265 jovens ao mercado de trabalho ainda durante sua participação, e outros 46 conquistaram aprovações em universidades e institutos federais.



# A metodologia educativa

A metodologia inclui trilhas de formação divididas por idade e experiência, incentivando criatividade, participação social, empreendedorismo e amplo desenvolvimento de habilidades tecnológicas.

Também oferecemos atividades complementares como hackathons, campeonatos de robótica e visitas a polos tecnológicos, aproximando jovens de inovações e promovendo o uso da tecnologia para transformar comunidades e resolver problemas sociais.

## **TRILHA 1**

11-14 ANOS

- Robótica
- Música
- Inglês
- Future Skills

Objetivo: Desenvolver autonomia de aprendizado

## **TRILHA 2**

14-17 ANOS

- Empreende Lab
- Future Skills
- Pode Crer Experience
- Inglês

Objetivo: Conectar adolescentes e jovens com oportunidades na universidade e no setor de tecnologia e inovação

## **TRILHA 3**

18-23 ANOS

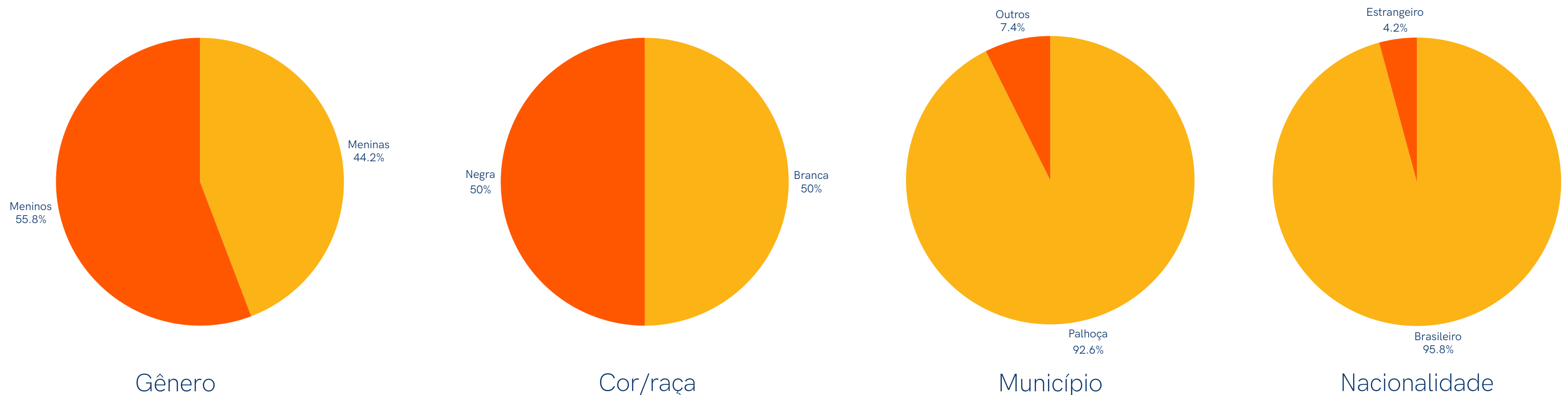
- Empreende Lab
- Future Skills
- Inglês
- Pode Crer Experience
- Bootcamp Tech, Green Tech, Projeto de Vida e Comunicação



# Perfil do público atendido

## 95 atendidos na Trilha 1 – Associação João Paulo II

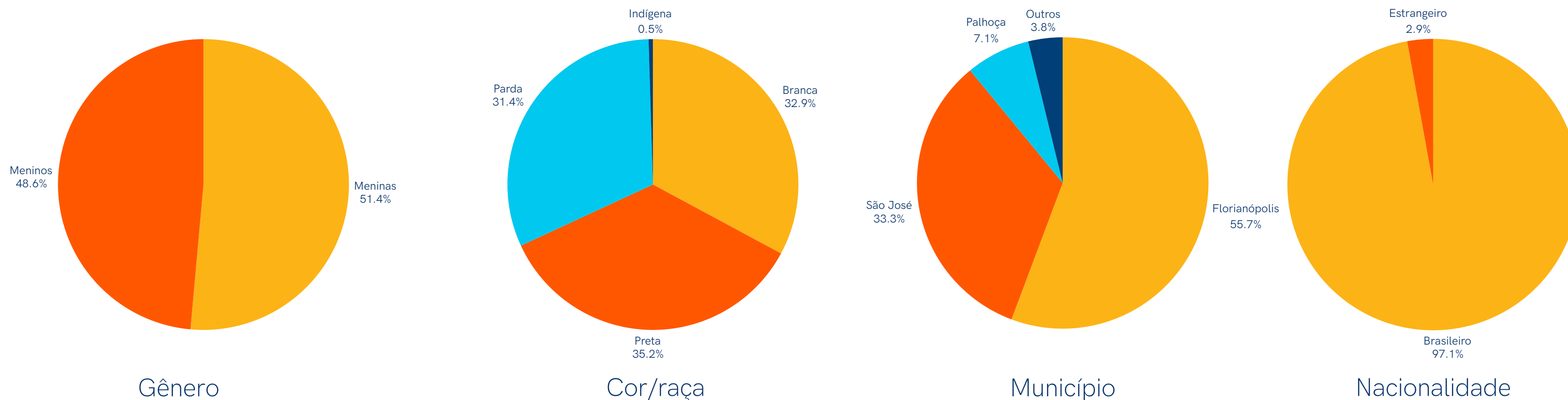
O público da Trilha 1 apresenta um perfil diversificado, com variação de idade, raça, município e outras características. Essa diversidade é importante para entender as necessidades e interesses dos participantes.



## 210 atendidos nas Trilhas 2 e 3 - Espaço IVG

O perfil dos participantes das Trilhas 2 e 3 revela uma predominância feminina, com 108 inscritas. A maioria dos participantes, 179, possui entre 14 e 17 anos e reside em Florianópolis (117) e São José (70). A diversidade étnica e nacional também é um destaque, com representantes de diversas origens.

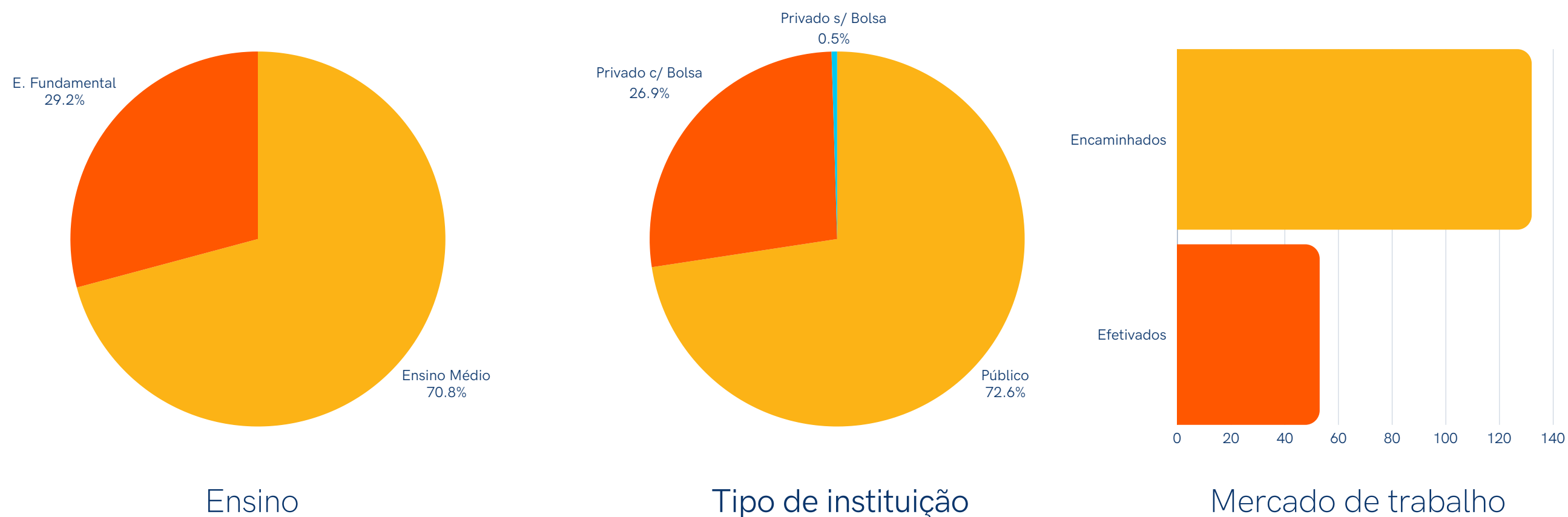
### Perfil dos participantes





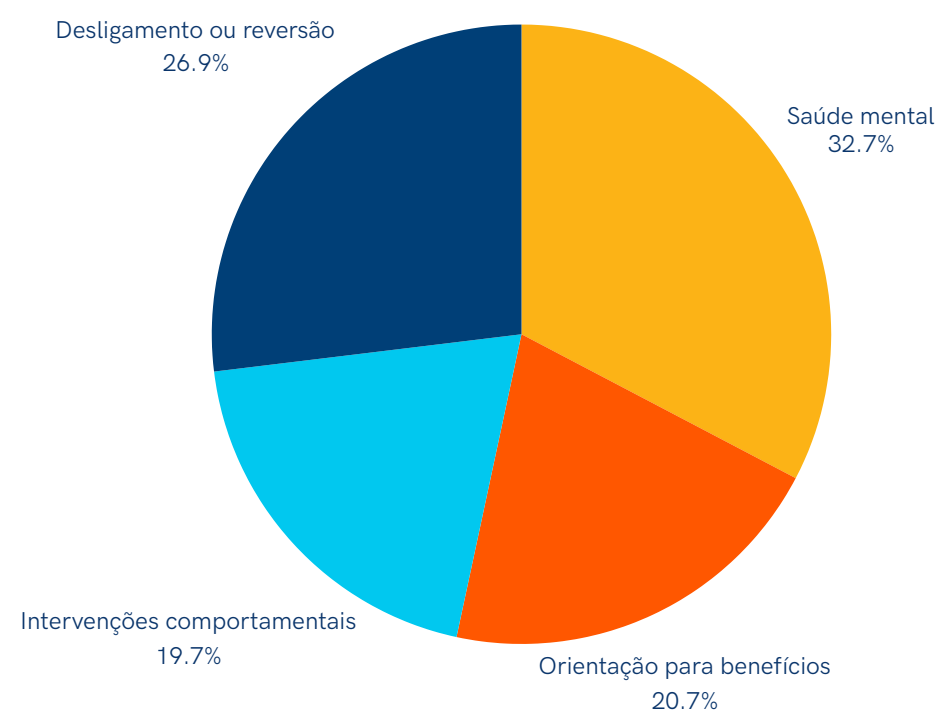
## Escolaridade e situação profissional

A maioria dos participantes está cursando o Ensino Médio, principalmente os anos finais, em escolas públicas. Um número significativo frequenta as escolas sociais maristas, parceiras do Instituto Pe. Vilson Groh. Em 2024, o projeto realizou 132 encaminhamentos para o mercado de trabalho, demonstrando o compromisso com a inserção profissional dos jovens. Muitos participantes conciliam trabalho e estudos, evidenciando a importância do apoio oferecido pelo programa.

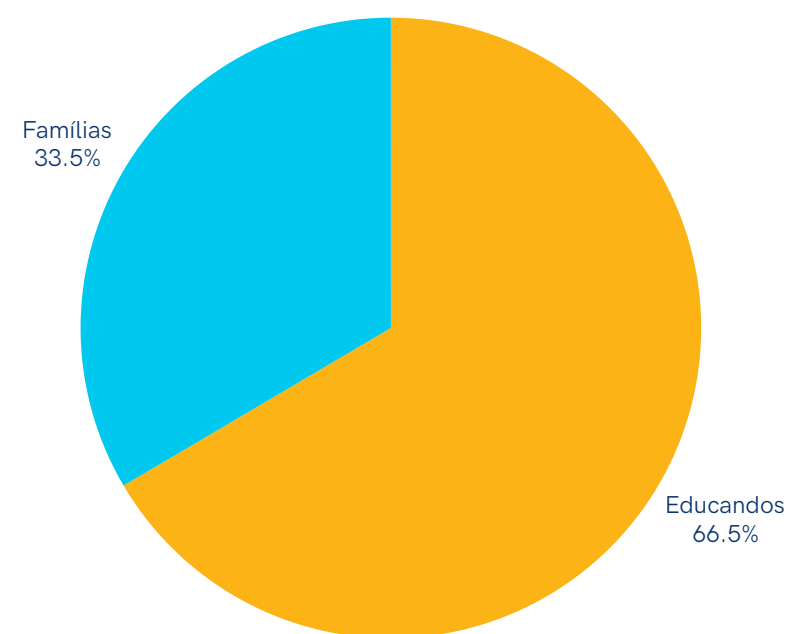


## Perfil socioeconômico e atendimentos

O programa demonstra um forte compromisso em atender às necessidades sociais dos participantes e suas famílias. A maioria das famílias apresenta um perfil de vulnerabilidade, com baixa renda e famílias pequenas. Para atender a essa demanda, foram realizados 226 atendimentos socioassistenciais em 2024, abrangendo diversas áreas, desde saúde mental até orientação para benefícios.



Tipos de demandas



Tipos de demandantes







# Resultados em números | Ano 2024

Trilha 1 – Associação João Paulo II



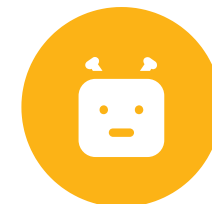
**95**

crianças e  
adolescentes  
atendidos



**72**

concluintes



**27**

participaram do  
Torneio Sesi de  
Robótica



## Trilhas 2 e 3 - Espaço IVG



**210**

crianças, jovens  
e adolescentes  
atendidos



**136**

concluíntes



**53**

jovens inseridos  
no mercado de  
trabalho



**+400h**

de oficinas  
diversas



**27**

atividades externas  
no ecossistema de  
inovação



**3**

grandes eventos:  
Hackathon, Fórum das  
Juventudes e Torneio  
de Robótica com o IFSC



## Resultado do Programa nos últimos 4 anos



**368**

crianças  
atendidas



**1.121**

adolescentes e  
jovens atendidos



**972**

concluíntes



**256**

acessaram o mercado  
de trabalho ainda  
durante o programa



**46**

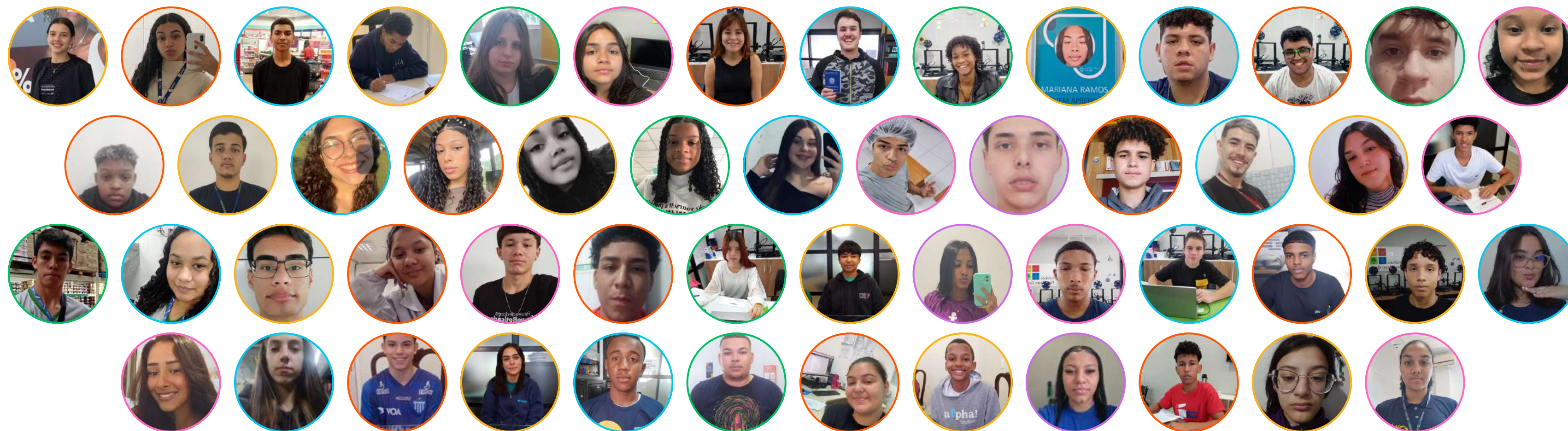
aprovações nas  
universidades e  
institutos federais





# Encaminhamento para o Mercado de Trabalho

Em 2024, o Pode Crer realizou 132 encaminhamentos para vagas em Programas de Aprendizagem, estágios e outras oportunidades na Grande Florianópolis. Ao todo, 53 jovens ingressaram no mercado de trabalho, alguns conciliando emprego, estudos e participação no projeto. Esse equilíbrio reforça a importância do suporte oferecido pelo Pode Crer, que não apenas viabiliza a inserção profissional, mas também fortalece habilidades de gestão do tempo e planejamento pessoal.





# Principais atividades em 2024

A seguir apresentamos alguns exemplos de como materializamos essa metodologia nas oficinas complementares do Pode Crer, destacando as principais atividades do ano e suas conexões com a profissionalização, tecnologia e direitos.

[Trilha 1](#)

[Trilha 2](#)

[Trilha 3](#)

[Trilha Avançada](#)

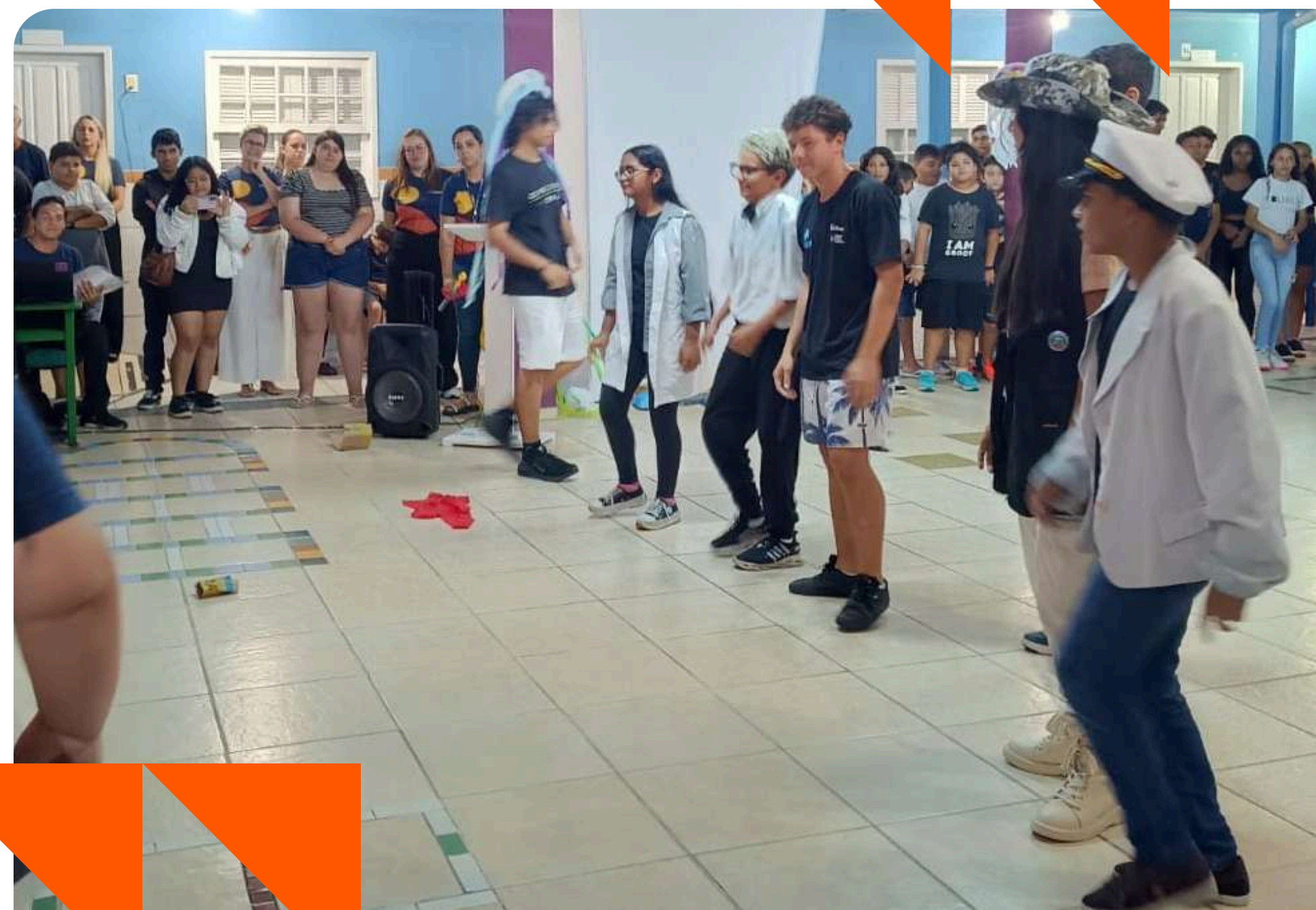




# Expressão através da música

Ao longo do ano, a Oficina de Música proporcionou aprendizado e troca de experiências, com foco no desenvolvimento musical e artístico dos educandos. As atividades estimularam o protagonismo e a expressão individual, ampliando suas habilidades e conexões com a cultura e a arte.

Entre os destaques, estão o desenvolvimento da destreza manual, equilíbrio e agilidade por meio da prática no piano; o estudo de artistas escolhidos pelos educandos, explorando histórias, gêneros e culturas; e o enriquecimento do repertório com canções nacionais e internacionais.





Trilha 1

Música

Future Skills

Inglês

Robótica

# Impulsionando crescimento pessoal, artístico e pessoal

Em 2024, os educandos do projeto Pode Crer participaram de atividades que impulsionaram seu crescimento pessoal, artístico e social. Ao longo do ano, as atividades realizadas no projeto não apenas enriqueceram a experiência artístico-cultural dos educandos, mas também promoveram habilidades essenciais ao mercado de trabalho, como confiança e capacidade de apresentação.





Em setembro, o projeto recebeu o professor David Botelho, formado em Artes Visuais pela UDESC, para ministrar uma oficina de Breaking. Os educandos aprofundaram-se na cultura Hip-hop e em seus elementos fundamentais. A oficina ampliou o repertório cultural e fortaleceu a expressão artística.

A oficina também trouxe uma atividade voltada ao Teatro Musical. Os educandos escolheram musicais famosos da Disney para montar cenas envolvendo dança, canto e teatro. Essa experiência contribuiu para ampliar a bagagem cultural dos estudantes.



O ano culminou na apresentação de final de ano, intitulada "Exploradores do Fundo do Mar". Com teatro, canto e dança, os educandos contaram a história de viajantes subaquáticos que buscavam resolver um problema ambiental.





# Inglês e diversidade cultural, muito além das palavras

A Oficina de Inglês teve como missão consolidar os conhecimentos dos educandos no idioma, oferecendo um aprendizado lúdico e dinâmico. A ampliação do vocabulário e da compreensão gramatical foi integrada a atividades lúdicas, criando um ambiente educativo e divertido. Foram abordados temas como diversidade cultural, geografia mundial e países de língua inglesa, com o apoio de músicas, quadrinhos e super-heróis. Os participantes aprimoraram suas habilidades linguísticas e enriqueceram seus repertórios culturais, discutindo tópicos como sustentabilidade e preservação ambiental.





Em agosto, participaram da atividade "Quem sou eu?", na qual criaram avatares representando suas características pessoais e compartilharam preferências, histórias e gostos, promovendo o autoconhecimento e estreitando os vínculos de amizade. Além disso, exploraram esportes curiosos de várias partes do mundo, como Downhill Cheese, Pickleball, carregamento de esposa, Botaoshi, pular camelo, xadrez-boxe e hóquei subaquático. Desafiados a inventar seus próprios esportes, estimularam a criatividade.

Na oficina de inglês, também estudaram a África do Sul, pesquisando sobre a história, cultura e peculiaridades do país. Usando esse conhecimento, criaram super-heróis inspirados pela região, estimulando a imaginação, inovação e o interesse pela diversidade cultural.





# Solucionando desafios cotidianos com uso da robótica

A Oficina de Robótica foi repleta de atividades e eventos que integraram tecnologia, sustentabilidade e aprendizado interdisciplinar. Logo nos primeiros meses, os educandos participaram de oficinas sobre o Engineering Design Process (EDP), metodologia que estimula a solução criativa de problemas ao integrar teoria e prática. Essa abordagem foi aplicada ao longo do ano, desenvolvendo habilidades como pensamento crítico, trabalho em equipe e criatividade, além de simular o ambiente profissional da engenharia.





# Competições de Robótica

Desde 2022, equipes formadas por educandos da Trilha 1 participam da competição FIRST Lego League (FLL). Este ano, as equipes se dedicaram a:

- Desenvolver um projeto de inovação com a temática “Problemas enfrentados por exploradores do oceano”;
- Construir e programar robôs autônomos;
- Aplicar os conceitos de “Core Values” e “Gracious Professionalism”;
- Preparar apresentações para os juízes da competição.



A culminância ocorreu em dezembro, em Joinville, onde eles competiram no torneio FLL. Utilizando peças Lego, as equipes programaram robôs para cumprir missões e desenvolveram projetos de inovação focados na preservação ambiental dos ecossistemas marinhos. O evento evidenciou o impacto do trabalho realizado durante o ano e resultou no prêmio “Parceria”.



Outro destaque foi o estudo da FIRST Global Challenge (FGC), competição internacional que promove a educação em STEM (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática). Em 2024, o tema “Feeding the Future” (Alimentando o Futuro) guiou as atividades. Três educandos do se destacaram e foram convocados para integrar a seleção brasileira da FGC, mostrando o potencial transformador da robótica em abrir portas para carreiras tecnológicas.







Trilha 1

Especial: Pode Crer Challenge

## Pode Crer Challenge: Territorialidade - Conhecendo nossa região

Ainda na Trilha 1, os estudantes participaram do Pode Crer Challenge - uma gincana interdisciplinar com o tema "Territorialidade - Conhecendo nossa região". A atividade foi realizada em parceria com a equipe de robótica FRC5800 - Magic Island Robotics e teve como inspiração a competição FIRST LEGO League.

O desafio integrou oficinas de Future Skills, Inglês, Música e Robótica, promovendo o desenvolvimento de habilidades técnicas, colaboração, criatividade e inovação, além de proporcionar uma compreensão mais profunda da região da Grande Florianópolis.



Na oficina de Future Skills, por exemplo, os educandos foram incentivados a criar perfis de equipe para redes sociais, promovendo engajamento, protagonismo e o espírito de equipe. Ao explorar diferentes áreas de conhecimento de forma prática e colaborativa, a gincana superou a lógica tradicional de sala de aula e trouxe um aprendizado mais inovador e conectado à realidade.

Entre os principais resultados do torneio, estão:

- Desenvolvimento de habilidades técnicas;
- Fortalecimento da colaboração em equipe;
- Maior compreensão da Grande Florianópolis;
- Estímulo à criatividade e à inovação;
- Aprendizado interdisciplinar.





# Estimulando a criatividade e o pensamento empreendedor

Ao longo do ano, os estudantes participaram do Empreende Lab, uma oficina dedicada à Economia Criativa e Comunicação, com o objetivo de estimular a criatividade e o pensamento empreendedor. Durante essa jornada, aprofundaram seus conhecimentos em temas como Mercado, Marketing, Comunicação, Design e Inteligência Artificial. A partir desse aprendizado, desenvolveram ideias inovadoras e produziram conteúdos midiáticos abordando temas relevantes, como a conscientização sobre a proteção da infância e adolescência.





Além disso, os estudantes mergulharam no universo do cinema, explorando diversas ferramentas técnicas de storytelling, com destaque para a técnica de Stop Motion, que ampliou suas habilidades narrativas e criativas.

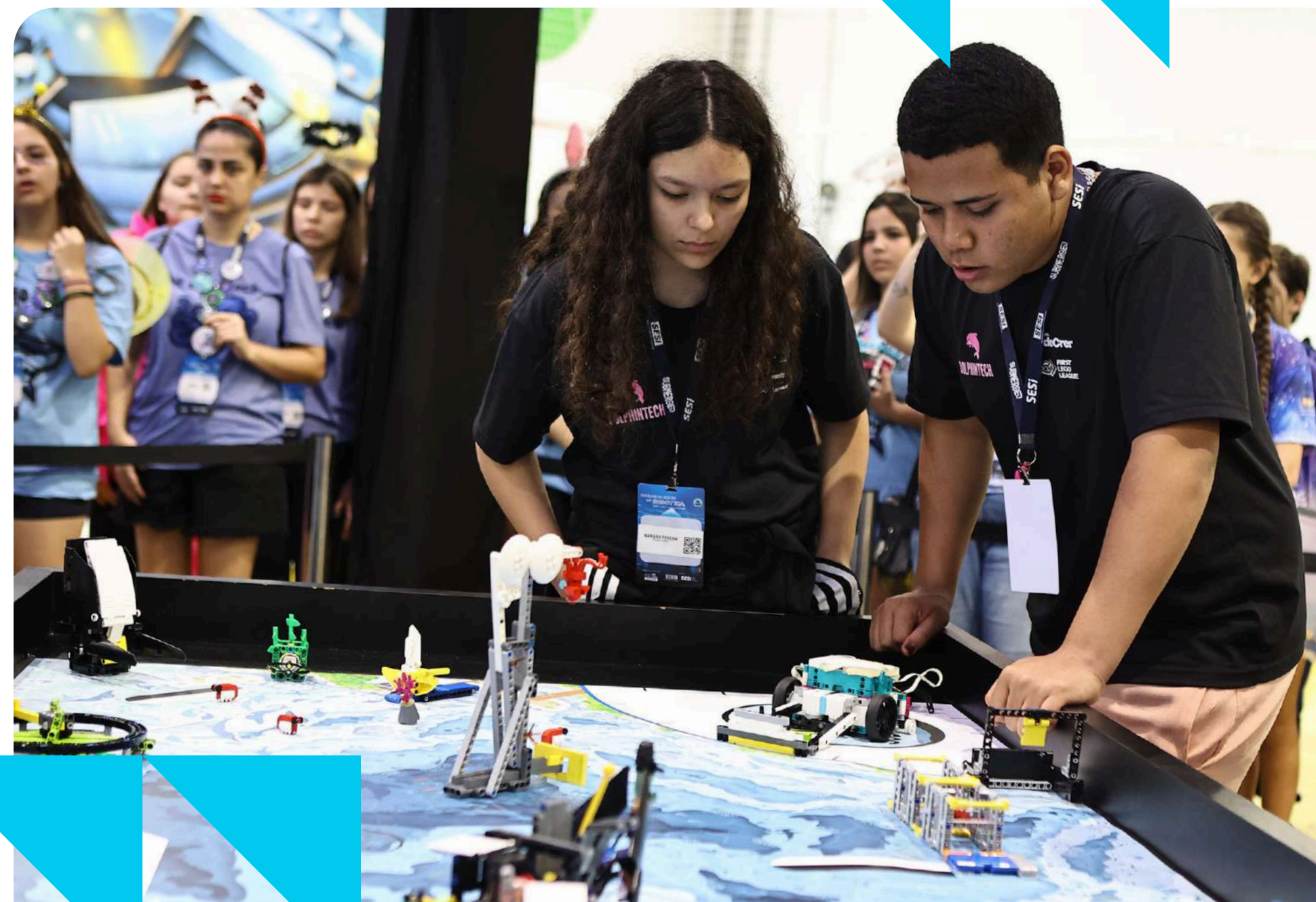




# Desenvolvendo o letramento digital e o pensamento maker

Na oficina Future Skills, o Pode Crer tem como missão oferecer letramento digital e fomentar o pensamento maker, preparando os estudantes para interagir com tecnologias emergentes de forma criativa e inovadora.

O grande destaque do ano foi a criação de duas novas equipes competidoras, Pantera Negra e Cavalo Marinho, pela Trilha 2, que se uniram às equipes já existentes na Trilha 1 para disputar a FIRST® LEGO® League (FLL). Essas equipes aplicaram o Engineering Design Process (EDP), resolvendo problemas de forma criativa e prática, em uma simulação do ambiente profissional de engenharia.





Além disso, o estudo de competições como o FIRST® Global Challenge (FGC) e a participação na FLL mostraram como a robótica pode abrir portas para carreiras tecnológicas, inspirando os jovens a explorar esse universo com mais profundidade.

Um evento de interação com os familiares também reforçou a acessibilidade da tecnologia, destacando como a robótica pode ser integrada ao dia a dia. Essa experiência desmistificou conceitos, ressaltando a importância da tecnologia na formação dos estudantes e evidenciando o impacto transformador dessas iniciativas.





# Ampliando a compreensão sobre direitos humanos e cidadania

A oficina Pode Crer Experience, voltada para a Trilha 2, tem como objetivo ampliar a compreensão sobre o direito à cidade e enriquecer o repertório cultural dos jovens, conectando-os a contextos urbanos, artísticos e sociais. Nas atividades, os estudantes exploraram a história e a cultura de diversos povos, com foco especial no Brasil, utilizando filmes documentários e álbuns musicais que abordam temas cotidianos relacionados à juventude. Essas experiências estimularam reflexões críticas e a criatividade, resultando na produção de conteúdos e artefatos que tratam de questões sociais, diversidade cultural e religiosa, além de incentivar a participação cidadã.





Além disso, o estudo de competições como o FIRST® Global Challenge (FGC) e a participação na FLL mostraram como a robótica pode abrir portas para carreiras tecnológicas, inspirando os jovens a explorar esse universo com mais profundidade.

Um evento de interação com os familiares também reforçou a acessibilidade da tecnologia, destacando como a robótica pode ser integrada ao dia a dia. Essa experiência desmistificou conceitos, ressaltando a importância da tecnologia na formação dos estudantes e evidenciando o impacto transformador dessas iniciativas.





# Ampliando o acesso a experiências multiculturais

A oficina de Inglês tem como objetivo introduzir os educandos a um novo idioma, estimulando habilidades comunicativas e ampliando o acesso a experiências multiculturais. A oficina contribuiu para a formação integral e crítica dos jovens, por meio de uma abordagem que integra o ensino da língua inglesa a temas contemporâneos, como direitos humanos, meio ambiente, tecnologia, questões socioemocionais e o universo do trabalho. Os educandos exploraram tópicos variados, como comunidades originárias, mudanças climáticas, direito à alimentação, racismo e xenofobia, além de questões relacionadas a carreiras e escolhas profissionais.





# Ampliando a compreensão sobre direitos humanos e cidadania

A Oficina Empreende Lab na Trilha 3 tem como propósito capacitar jovens a desenvolverem planos de empreendedorismo, estimulando criatividade, liderança e habilidades de apresentação. Ao longo do ano, eles aprofundaram conhecimentos sobre finanças, economia macro e micro, tributos, impostos e conceitos como inflação e deflação. Essas discussões foram acompanhadas de estudos de caso e análises sobre países subdesenvolvidos.

A oficina foi encerrada com uma competição entre as microempresas criadas pelos jovens, que aplicaram conceitos de planejamento estratégico, cultura organizacional e construção de marcas.





# Desenvolvendo habilidades, criando soluções e gerenciando finanças

As atividades da Oficina Future Skills para a Trilha 3 buscaram promover habilidades essenciais nos jovens do Programa Pode Crer, como inovação, trabalho em equipe e organização financeira. Destaques incluem o PAQATHON, que desafiou os participantes a criarem soluções para problemas educacionais, e a Dinâmica de Vendas, onde os jovens apresentaram produtos inusitados. Além disso, oficinas de Google Workspace capacitaram os educandos em ferramentas de organização e finanças, culminando na criação de planilhas financeiras automatizadas, promovendo a compreensão prática de finanças pessoais.





# Utilizando as artes visuais para expressar direitos e cidadania

Na Trilha 3, o objetivo da Oficina Pode Crer Experience é construir espaços para que os jovens compreendam seus direitos e expressem-se artisticamente, utilizando fotografia e vídeo como ferramentas de engajamento.

Ao longo do ano, a oficina propôs reflexões sobre questões culturais e sociais e incentivou os estudantes a expressarem-se artisticamente, tendo como referência a criticidade e compreensão sobre a influência dos povos originários e africanos sobre a cultura brasileira, desde as manifestações culturais e religiosas.





# Integrando idiomas, tecnologia e reflexões contemporâneas

Na Trilha 3, as aulas de inglês têm como objetivo integrar o aprendizado do idioma ao uso de tecnologia, explorando sua aplicação prática em contextos contemporâneos. Assim como na Trilha 2, o projeto trouxe para a sala de aula discussões sobre comunidades originárias, segurança na internet, mudanças climáticas, direito à alimentação de qualidade, racismo e xenofobia. Em ambas as trilhas, a oficina estimulou reflexões sobre tecnologia, aspectos socioemocionais e o universo do trabalho, com destaque para temas como entrevistas de emprego, planejamento de carreiras e escolhas profissionais.





Trilha Avançada

Bootcamp Tech e Green Tech

Design e Audiovisual

Pode Crer +

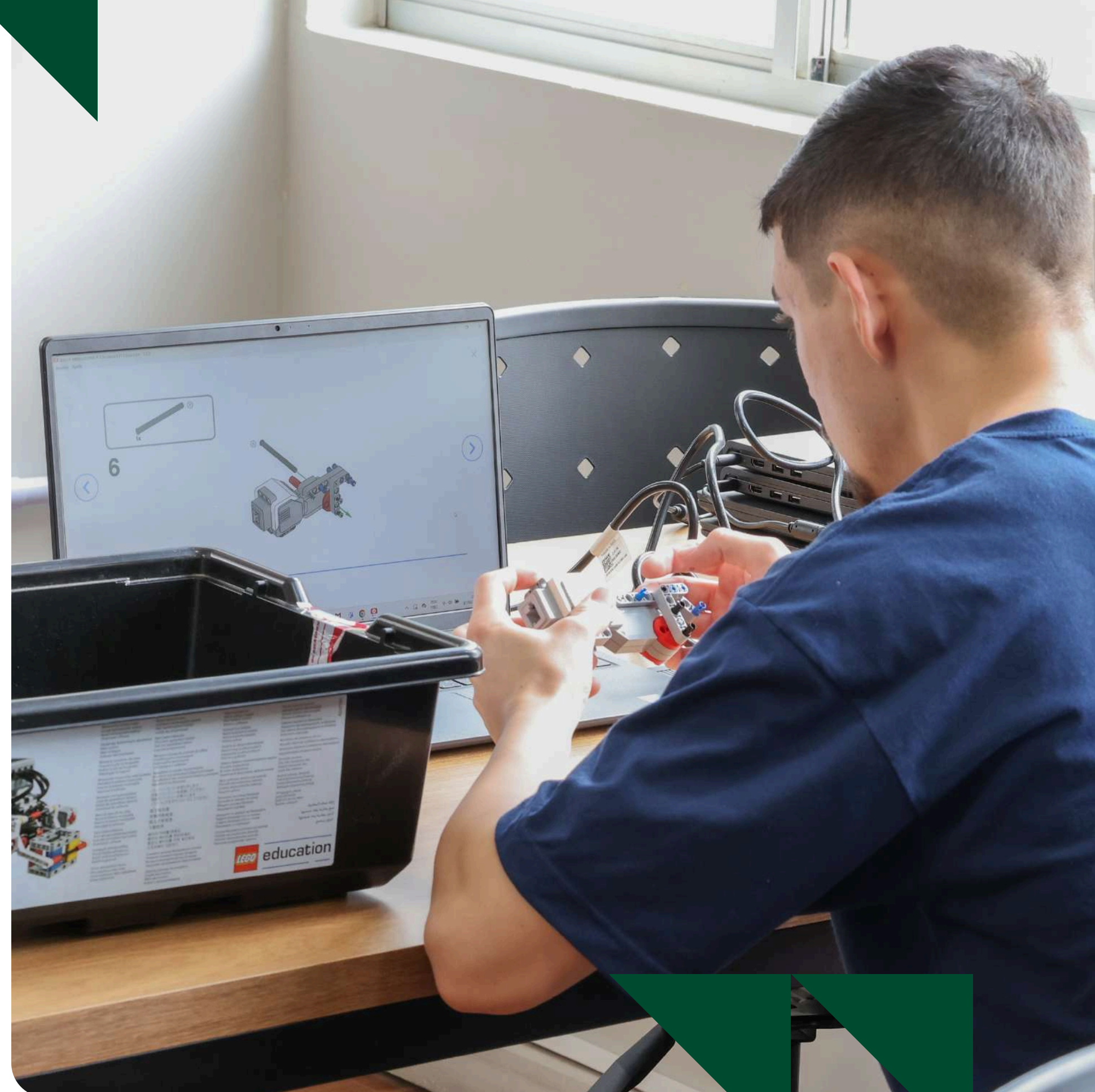
# Desenvolvendo sustentabilidade e inovação com tecnologia avançada

Na Turma Avançada, os estudantes participam de duas oficinas complementares: Bootcamp Tech e Green Tech, ambas focadas no desenvolvimento de habilidades técnicas avançadas em programação e inovação. A Oficina Bootcamp Tech oferece cursos intensivos de curta duração em áreas como Arduíno, Robótica, Machine Learning e Prototipagem Industrial. Já a Oficina Green Tech promove o desenvolvimento de projetos tecnológicos voltados à sustentabilidade, incentivando soluções práticas para desafios ambientais.





Ao longo do ano, os estudantes se engajaram em projetos práticos e desafiadores, incluindo atividades com impressão 3D, corte a laser e Arduino, aplicados em iniciativas comunitárias. Eles também participaram de campanhas como o Maio Laranja, exploraram questões socioculturais como eleições e religiões, e desenvolveram habilidades técnicas em desenho mecânico utilizando CAD. O ciclo foi concluído com desafios que integraram CAD e Arduino, consolidando o aprendizado técnico e criativo.





# Criando narrativas visuais e inovando com tecnologia

A Oficina de Design e Audiovisual tem como objetivo capacitar os educandos a criar conteúdos gráficos, audiovisuais e digitais que retratam seus projetos em direitos humanos, conectando arte e tecnologia.

Durante o ano, os estudantes desenvolveram projetos utilizando TDC (Tecnologia, Design Thinking e Comunicação), além de aprenderem técnicas de roteirização com ferramentas do Google Workspace e de produção de planilhas para diferentes finalidades.





A oficina também incluiu o aprendizado de técnicas de filmagem, edição de vídeos e a aplicação de lógica de programação. Os alunos ainda participaram de atividades práticas como gravação e edição para o Hackathon, Fórum e o Pitch Day, onde apresentaram seus projetos finais, integrando os conhecimentos adquiridos ao longo do ano.





Trilha Avançada

Bootcamp Tech e Green Tech

Design e Audiovisual

Pode Crer +

# Construindo projetos de vida e ampliando horizontes

O PodeCrer+ - Projeto de Vida, Empregabilidade e Participação Social tem como objetivo incentivar os jovens a desenvolverem seus projetos de vida, engajando-se ativamente na sociedade, promovendo a conscientização política e preparando-se para o mercado de trabalho.

Durante o ano, os estudantes aprofundaram seus conhecimentos sobre a trajetória profissional, com a introdução ao Sistema Gov e à carteira de trabalho, além de atividades voltadas à construção de currículos.





A oficina também estimulou discussões sobre temas contemporâneos, como feminismo, protagonismo negro, educação crítica, exploração e abuso sexual, e direitos humanos, sempre com o apoio de obras literárias de referência.

Na parte prática, os jovens participaram de atividades como o Hackathon, visitas externas (Rota Tech), Fórum das Juventudes e, ao final, o Pitch Day, no qual apresentaram os projetos desenvolvidos ao longo do ano para familiares, amigos e estudantes de outras organizações da Rede IVG.







# Atividades especiais em 2024

Por último, neste relatório apresentamos as principais atividades especiais desenvolvidas em 2024, destacando seus resultados, impacto e interconexão entre as oficinas.

[Maio Laranja](#)

[Rota Tech](#)

[Encontro de Famílias](#)

[Torneio Sesi de Robótica](#)

[Fórum das Juventudes](#)

[Torneio Pode Crer/ IFSC](#)

[Ações de Empregabilidade](#)

[Hackathon Pode Crer](#)



Ações especiais

Maio Laraja

Encontro de Famílias

Fórum das Juventudes

Empregabilidade

Rota Tech

Torneio Sesi

Torneio Pode Crer/IFSC

Hackathon

# Conscientização e Prevenção ao Abuso Infantil

Em maio, o projeto realizou uma série de atividades para conscientizar e fortalecer o combate ao abuso e à exploração sexual infantil. Foram promovidas rodas de conversa, oficinas criativas e uma visita à Escola de Educação Básica Presidente Juscelino Kubitschek, onde os educandos dialogaram com crianças do 7º ano sobre formas de prevenção e canais de apoio em casos de violência.





Para tornar a abordagem mais acessível e envolvente, os jovens utilizaram jogos desenvolvidos em impressoras 3D e kits de Arduíno, tornando o aprendizado mais lúdico. Além disso, as cartilhas fornecidas pela parceira ChildFund foram trabalhadas com os participantes.

A campanha também contou com ações de sensibilização nas redes sociais da @redeivg e em espaços comunitários, ampliando o alcance da discussão e fortalecendo a rede de proteção contra essa grave violação de direitos.





Ações especiais

Maio Laraja

Encontro de Famílias

Fórum das Juventudes

Empregabilidade

Rota Tech

Torneio Sesi

Torneio Pode Crer/IFSC

Hackathon

# Encontros com Famílias: Diálogo e Engajamento

Os encontros com famílias são fundamentais para fortalecer o vínculo entre educandos, educadores e a comunidade, criando um ambiente de apoio no desenvolvimento dos jovens. Eles proporcionam um espaço de diálogo sobre temas essenciais, como direitos, prevenção de violências, saúde e cidadania, além de permitir que as famílias conheçam de perto as atividades do projeto. Essa troca de informações e experiências contribui para o engajamento familiar, promovendo um suporte mais efetivo ao percurso educacional e profissional dos jovens.

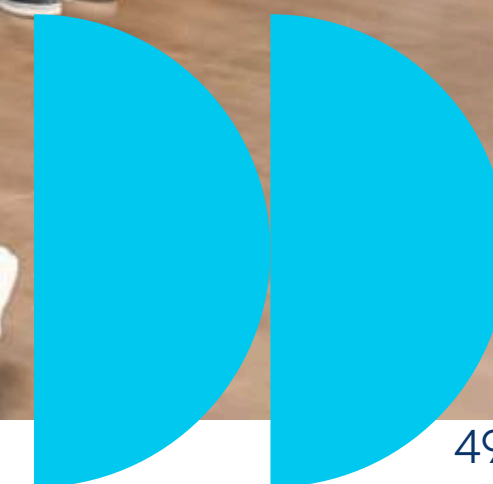




No 1º encontro (2 de maio), as famílias conheceram o IVG LAB e participaram de uma conversa sobre o Maio Laranja, com foco na prevenção da exploração infantil, canais de denúncia e campanhas de vacinação.

No 2º encontro (2 de julho), o tema foi o uso de álcool e outras drogas, abordando políticas públicas, prevenção e tratamento, além da importância de ações inclusivas e parcerias entre sociedade civil e poder público.

No 3º encontro (2 de outubro), foram apresentados os avanços do projeto, como a equipe de robótica, competições, visitas técnicas e os projetos vencedores do Hackathon.





Ações especiais

[Maio Laraja](#)

[Encontro de Famílias](#)

[Fórum das Juventudes](#)

[Empregabilidade](#)

[Rota Tech](#)

[Torneio Sesi](#)

[Torneio Pode Crer/IFSC](#)

[Hackathon](#)

# Reflexão, Cidadania e Protagonismo Juvenil

O Fórum das Juventudes é um espaço essencial para promover o protagonismo juvenil, o pensamento crítico e a participação ativa dos jovens na sociedade. Ao abordar temas como direitos fundamentais, desigualdades e cidadania, o evento fortalece a conscientização e incentiva a juventude a se posicionar diante de questões que impactam suas vidas e comunidades. Além disso, proporciona um ambiente de troca de experiências, empoderamento e resistência, contribuindo para a construção de uma sociedade mais justa e inclusiva.





No dia 31 de outubro, foi realizado um encontro preparatório para o I Fórum das Juventudes da Rede IVG, permitindo que os jovens aprimorassem suas habilidades de articulação e debate. Esse momento prévio aprofundou o conhecimento sobre as questões sociais em pauta, fortalecendo a confiança e o protagonismo dos participantes.

O Fórum, realizado em 27 de novembro, reuniu 230 jovens em um espaço de diálogo sobre direitos fundamentais, cidadania e pensamento crítico. A programação incluiu apresentações artísticas e debates sobre desigualdades, abordando temas como liberdade, educação, trabalho e saúde.

Mais do que um evento, o Fórum consolidou-se como um espaço de resistência e empoderamento, reforçando a importância da inclusão, equidade e reconhecimento dos direitos da juventude, especialmente daqueles em situação de vulnerabilidade.









**Ações especiais**

**Maio Laraja**

**Encontro de Famílias**

**Fórum das Juventudes**

**Empregabilidade**

**Rota Tech**

**Torneio Sesi**

**Torneio Pode Crer/IFSC**

**Hackathon**

# Fortalecimento e encaminhamento para o Mercado de Trabalho

Essas ações são essenciais para fortalecer o protagonismo feminino, oferecendo às jovens conhecimento, empoderamento e autoestima. Ao conectar com mulheres profissionais de diversas áreas, ampliam suas perspectivas e criam redes de apoio. Além disso, ao facilitar o acesso ao mercado de trabalho, promovem a inclusão social e profissional, proporcionando oportunidades que contribuem para o desenvolvimento e a autonomia das participantes.





Em 2024, a ação voltada para as jovens do projeto, em parceria com a CASA MÚLTIPLAS, teve como foco o fortalecimento do protagonismo feminino. Durante o ano, as participantes se envolveram em atividades que combinaram desenvolvimento profissional e empoderamento pessoal. Profissionais de diversas áreas, como médicas, fonoaudiólogas, empreendedoras, jornalistas e psicólogas, compartilharam suas trajetórias, oferecendo inspiração e conhecimento.

Além de discutir temas como saúde da mulher e pertencimento, o projeto proporcionou um ambiente seguro e acolhedor, onde as jovens puderam fortalecer sua autoestima e ampliar suas perspectivas de futuro. A iniciativa também incluiu a participação no Feirão de Aprendizagem Mundo Senai, com 49 educandos encaminhados a empresas para oportunidades de inserção no mercado de trabalho.





Ações especiais

Maio Laraja

Encontro de Famílias

Fórum das Juventudes

Empregabilidade

Rota Tech

Torneio Sesi

Torneio Pode Crer/IFSC

Hackathon

# Protagonismo jovem no setor de Tecnologia

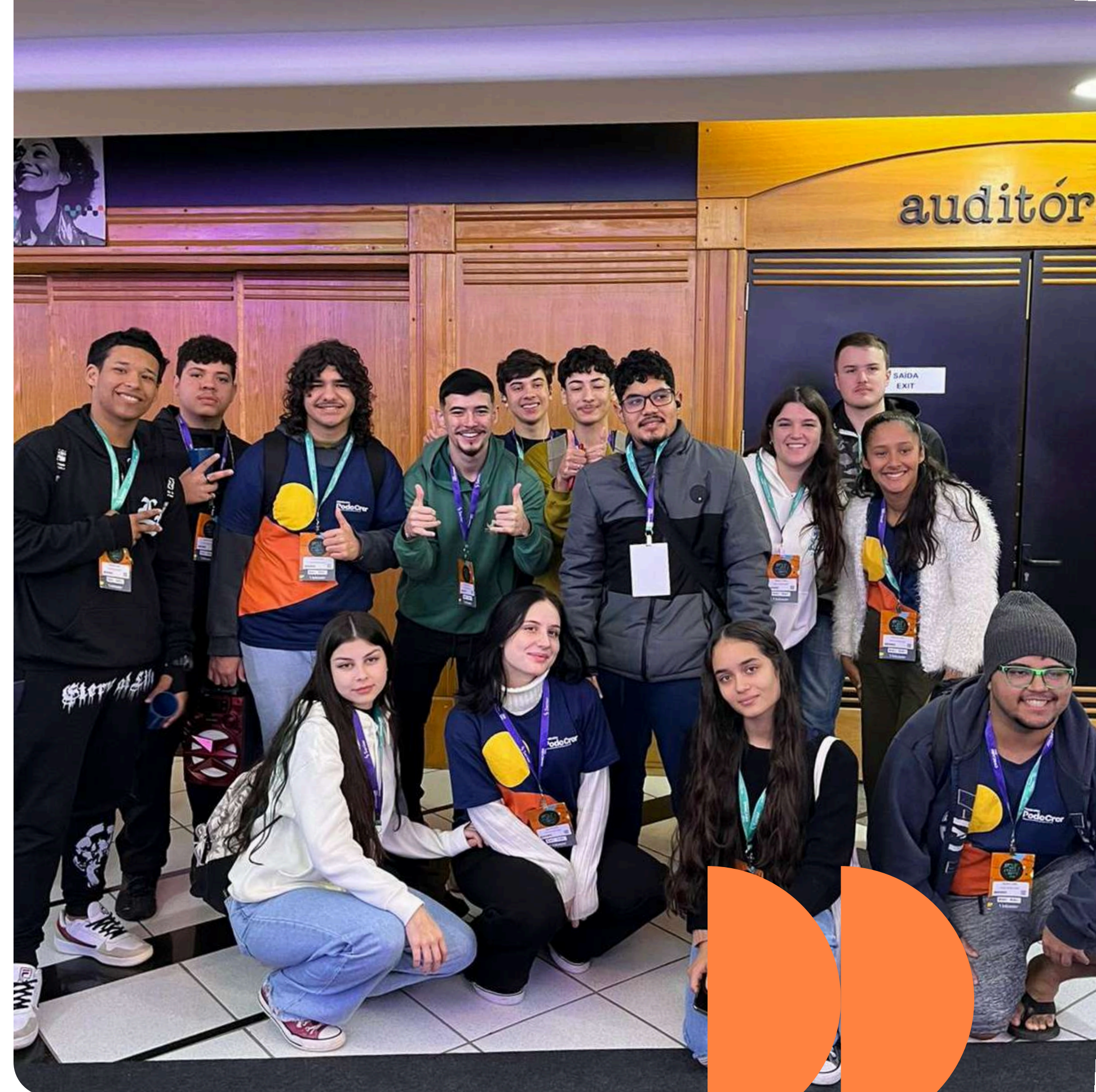
A Rota Tech consistiu em uma série de atividades externas, visando apresentar aos jovens o setor tecnológico de Florianópolis. Os participantes conheceram empresas, exploraram seus ambientes de trabalho e interagiram com profissionais experientes, ampliando suas perspectivas sobre as carreiras no setor. A iniciativa conectou o aprendizado teórico ao ambiente profissional, despertando interesse e motivação para escolhas acadêmicas e profissionais, promovendo o desenvolvimento de competências e o protagonismo juvenil.





## Eventos do Ecosistema de Inovação e Economia Criativa

A participação dos jovens em eventos como o CONCARH, maior congresso sobre Gestão de Pessoas do Sul do País, abriu horizontes, permitindo o contato com profissionais de recursos humanos e discutindo as tendências de gestão e contratação. O tema "Gente não é Instantânea" abordou os impactos da tecnologia no mercado de trabalho, incentivando a reflexão sobre a inserção profissional.





## Capacitação Profissional

Em parceria com SEBRAE/SC e a Junta Comercial do Estado de Santa Catarina (JUCESC), foram oferecidos workshops sobre Educação Empreendedora, resultando na certificação de 159 educandos. As atividades incluíram as oficinas "Viagem ao Mundo do Empreendedorismo", "Projeto de Vida: Você tem um?" e "Laboratório de Ideias", que fortaleceram os currículos dos jovens.





## Visitas Técnicas

Os jovens participaram de visitas a empresas como Teltec Solutions, onde aprenderam sobre cloud computing, segurança da informação e conectividade. Durante a visita, uma palestra sobre cibersegurança foi conduzida por uma profissional da área, que compartilhou sua trajetória e orientações de carreira.

Em outras visitas, os educandos conheceram os bastidores da Animaking, exploraram a produção audiovisual e a utilização de tecnologia na criação de cenários e personagens para TV e cinema. Na Fotovoltaica, os participantes aprenderam sobre placas solares e alternativas sustentáveis, como o transporte elétrico. Na ImpeTus, realizaram atividades gamificadas sobre práticas de sustentabilidade, como reciclagem e hortas caseiras.





## Mentorias e Imersões

Além das visitas técnicas, os jovens participaram de eventos como o TXM Business + Cocreation LAB, o I e II Encontro de Mentoria de Empreendedorismo e Neoway - Papo sobre Carreira Tech, promovendo o fortalecimento do conhecimento prático e da rede de contatos. Esses eventos contribuem para a capacitação e inserção no mercado de trabalho, alinhando os interesses dos jovens com as demandas do setor.

Essas ações foram fundamentais para ampliar as oportunidades de aprendizagem e crescimento pessoal e profissional dos jovens, incentivando o desenvolvimento de suas habilidades e ampliando suas perspectivas de futuro.





Ações especiais

Maio Laraja

Encontro de Famílias

Fórum das Juventudes

Empregabilidade

Rota Tech

Torneio Sesi

Torneio Pode Crer/IFSC

Hackathon

# Trilha 2 no Torneio Sesi de Robótica

Este foi o primeiro ano em que duas equipes da Trilha 2 competiram no evento, o que representou uma evolução significativa em autonomia e interação entre os participantes. A qualidade das apresentações de inovação melhorou consideravelmente, com as equipes incluindo mais elementos visuais em comparação ao ano anterior.





As equipes participaram do Torneio de Robótica Sesi com o tema da temporada Submerged, aprofundando-se nos desafios enfrentados por exploradores oceânicos. Em parceria com o IFSC, visitaram instituições locais, como a Lapmar-UFSC, o Museu do Naufrágio e a Associação R3, para um melhor entendimento do tema.

Além disso, um dos maiores destaques foi a transformação observada em estudantes antes tímidos, que se apresentaram dançando, cantando e interagindo ativamente com outras equipes, tornando o evento uma experiência marcante. O prêmio Peers Award - Parceria, conquistado pelas equipes, reflete os valores de colaboração, afeto e consciência coletiva promovidos pelo projeto Pode Crer.





Ações especiais

Maio Laraja

Encontro de Famílias

Fórum das Juventudes

Empregabilidade

Rota Tech

Torneio Sesi

Torneio Pode Crer/IFSC

Hackathon

# 1º Torneio de Robótica do Pode Crer com o IFSC

O Instituto Pe. Vilson Groh (IVG) e o IFSC realizaram, no dia 8, o 1º Torneio de Robótica Pode Crer/IFSC, reunindo 60 jovens do Programa Pode Crer. Organizado pelos estudantes da equipe de robótica FRC5800, o evento teve como objetivo proporcionar a primeira experiência competitiva em robótica e aproximar os jovens do ambiente acadêmico, estimulando o interesse pelo Ensino Superior.





O torneio, com o tema "Cotidiano de Florianópolis", abordou questões como sustentabilidade e mobilidade urbana. Em dois tapetes de prova, 12 equipes realizaram 9 missões. As equipes com as melhores pontuações foram premiadas.

O evento reforçou a aprendizagem de habilidades técnicas e socioemocionais, como trabalho em equipe, liderança e tomada de decisão.





Ações especiais

[Maio Laraja](#)

[Encontro de Famílias](#)

[Fórum das Juventudes](#)

[Empregabilidade](#)

[Rota Tech](#)

[Torneio Sesi](#)

[Torneio Pode Crer/IFSC](#)

[Hackathon](#)

# Hackathon Pode Crer: Inovação Social e Empreendedorismo para o futuro

O Hackathon do Programa Pode Crer foi uma oportunidade única para as juventudes desenvolverem soluções inovadoras que conectam tecnologia e empreendedorismo social. A atividade, essencial para o desenvolvimento de habilidades práticas, possibilitou que os jovens elaborassem ideias para o Centro de Inovação Social (CIS), atendendo às demandas locais e promovendo a inclusão social, o fortalecimento da economia local e o bem-estar das comunidades.





Durante o Hackathon, 6 equipes da Turma Avançada do Pode Crer propuseram soluções viáveis para ocupar o espaço do CIS, com iniciativas como consultorias para migrantes, atividades para a terceira idade, oficinas sustentáveis e uma plataforma digital para integrar serviços e pessoas do território. O evento, realizado em 3 etapas entre agosto e setembro, premiou os participantes com livros, ingressos para o cinema e um passeio na maior Escape Room de SC.







— PROGRAMA  
**PodeCrer**  
Acreditando nos sonhos e nos talentos do futuro.

— PROGRAMA  
**PodeCrer**  
Acreditando nos sonhos e nos talentos do futuro.

— PROGRAMA  
**PodeCrer**  
Acreditando nos sonhos e nos talentos do futuro.

— PROGRAMA  
**PodeCrer**  
Acreditando nos sonhos e nos talentos do futuro.





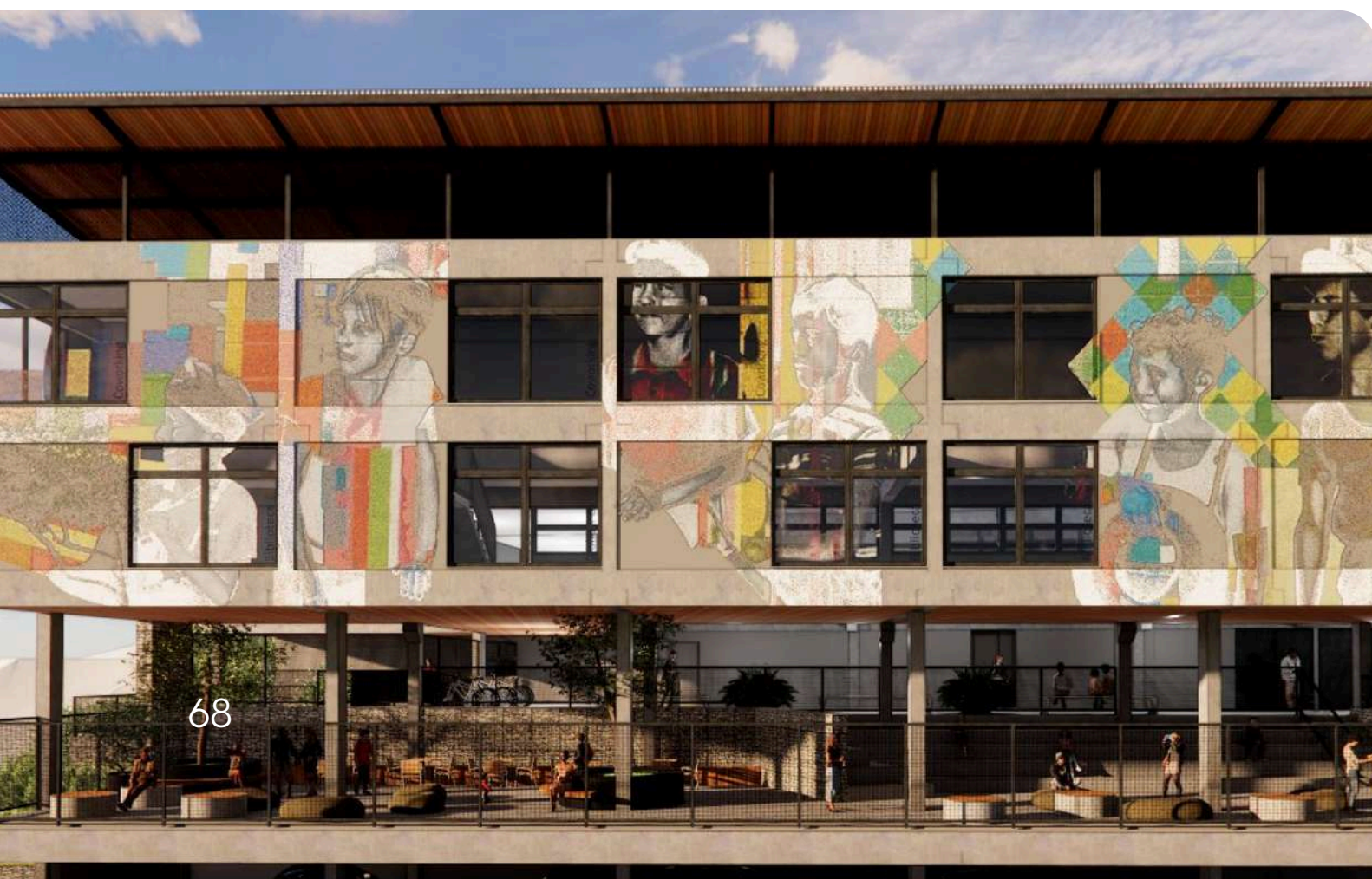
# Os Centros de Inovação Social

O Pode Crer terá um salto de qualidade e alcance a partir da construção do Centro de Inovação Social (CIS) do Monte Serrat – um espaço moderno, sustentável e integrado à comunidade, que irá trazer visibilidade ao potencial de inovação das pessoas que vivem no Maciço do Morro da Cruz.

Localizado ao lado do Marista Escola Social Lucia Mayvorne, o CIS Monte Serrat será um ambiente de integração entre centro e periferia, permitindo a participação de vários setores produtivos e das comunidades, pensando coletivamente em soluções para a cidade; além de promover a formação integral de mais de 500 jovens por ano.



Este será o primeiro Centro de Inovação Social de periferia da Grande Florianópolis, construído ao lado do Marista Escola Social Lucia Mayvorne, que servirá de modelo para outros territórios e comunidades pelo Estado, integrando população, empresas, órgãos públicos, associações e organizações sociais.





# Nossos parceiros

Ao longo de 2024, o Instituto Pe. Vilson Groh contou com o apoio estratégico de uma ampla rede de parceiros, fundamentais tanto na execução quanto no patrocínio do Programa Pode Crer. Essas colaborações desempenham um papel crucial para assegurar a eficiência, a qualidade e o impacto positivo do programa.





# Contatos

Este relatório foi desenvolvido com o intuito de documentar e destacar as ações e resultados alcançados pelo Programa Pode Crer, em colaboração com seus parceiros e educandos. A seguir, apresentamos os principais contatos da nossa equipe, para mais informações, esclarecimentos ou colaborações futuras.

## Escritório – Instituto Pe. Vilson Groh

 [Srv. Francisco Monn, 48. Centro,  
Florianópolis/SC - CEP: 88015-410](#)

 48 3039-1828

 [ivg@redeivg.org.br](mailto:ivg@redeivg.org.br)

 [redeivg.org.br](http://redeivg.org.br)

 [@redeivg](#)

## Trilha 1 – Associação João Paulo II

 [R. João Gonçalves, 128. Pte. do Imaruim,  
Palhoça/SC - CEP: 88130-330](#)

## Trilhas 2 e 3 – Espaço IVG (CCA)

 [R. Pref. Tolentino de Carvalho, 1. Balneário,  
Florianópolis/SC - CEP: 88015-530](#)



# Equipe

## **Equipe Executiva IVG**

Gerente Executiva: Luciêni Braun

Analista de Administração e Finanças: Gabriella Pereira

Assistente Administrativo: Ailton da Silva Junior

Coordenadores de Projetos Sociais: Gelson Nezi e Kelly Sousa

Analista de Comunicação e Marketing: Lucano Brito

Analista de Captação de Recursos: Simone Marques

Estagiária de Comunicação: Suzy Parente

Coordenadora de Programas e Projetos: Tainara Lemos

Articuladora de projeto: Vanessa Seibel

Assessoria Jurídica: Daniel Silva Napoleão

Auxiliar Administrativo: Maria Eduarda de Jesus

Zelador: Victor Fernando Correa

## **Equipe Pode Crer – Trilhas 2 e 3 e Trilha Avançada**

Coordenadora Pedagógica: Melissa Silvestre

Analista de Projetos Hista Nocetti

Assistentes Pedagógicas: Luana Rosa e Daniela da Luz

## **Equipe Pode Crer – Trilha 1**

Assistente Social: Thayse Lisboa

## **Educadores**

Aline Garcez, Ana Felix, Carol Martins, Jean de Castro, Leonardo Silas, Luís Rosset, Mariana Espindola, Thais Branco e Vânia Rodrigues







PROGRAMA  
**PoddeCrer**

Publicado em janeiro de 2025