



CÂMARA MUNICIPAL
DO RIO DE JANEIRO

PROJETO DE LEI N°

EMENTA:

INSTITUI O PROGRAMA "DESAFIO JOVEM INOVADOR" NO MUNICÍPIO DO RIO DE JANEIRO COM O OBJETIVO DE FOMENTAR O PROTAGONISMO JUVENIL, A EDUCAÇÃO PRÁTICA E A INOVAÇÃO CIDADÃ POR MEIO DE UM CONCURSO ANUAL DE SOLUÇÕES CRIATIVAS PARA DESAFIOS REAIS DO MUNICÍPIO.

Autor(es): VEREADOR MARCIO SANTOS

A CÂMARA MUNICIPAL DO RIO DE JANEIRO

DECRETA:

Art. 1º Fica instituído, no âmbito do Município do Rio de Janeiro, o Programa "Desafio Jovem Inovador", com o objetivo de fomentar o protagonismo juvenil, a educação prática e a inovação cidadã por meio de um concurso anual de soluções criativas para desafios reais enfrentados pela administração municipal.

Art. 2º São objetivos específicos do Programa:

- I – estimular o desenvolvimento de habilidades empreendedoras, criativas e tecnológicas entre os jovens estudantes do município;
- II – aproximar a juventude dos desafios concretos da gestão pública, promovendo o exercício da cidadania ativa;
- III – incentivar a produção de conhecimento aplicado e soluções inovadoras para problemas urbanos, sociais, ambientais e econômicos do Rio de Janeiro;
- IV – identificar e apoiar talentos jovens, conectando-os a oportunidades de formação, mentoria e inserção no ecossistema de inovação e empreendedorismo da cidade;
- V – fortalecer a integração entre escolas, universidades, setor privado e poder público na busca por soluções colaborativas.

Art. 3º O Programa "Desafio Jovem Inovador" será coordenado pela Secretaria Municipal de Educação, em parceria com a Secretaria Especial de Economia Solidária - SES-RIO, podendo firmar convênios e parcerias com:

- I – instituições de ensino públicas e privadas;
- II – empresas e startups;
- III – organizações da sociedade civil;





IV – associações empresariais e federações;

V – agências de fomento à inovação, como o Sebrae/RJ e a FAPERJ.

Art. 4º O concurso anual de que trata esta Lei será organizado em etapas, conforme regulamentação, observando-se as seguintes diretrizes gerais:

- 1º Na primeira etapa, será realizada a divulgação do regulamento e a abertura das inscrições, que poderão ser individuais ou em equipes, compostas prioritariamente por jovens regularmente matriculados em instituições de ensino no Município do Rio de Janeiro, nos níveis fundamental, médio, técnico ou superior.
- 2º Na **segunda etapa, serão apresentados os desafios reais do município, previamente selecionados pelos órgãos da administração pública municipal, abrangendo áreas como mobilidade urbana, meio ambiente, saúde, educação, assistência social, cultura, economia criativa e tecnologia.
- 3º Na terceira etapa, os participantes receberão capacitação e mentoria oferecidas por parceiros do Programa, incluindo oficinas de modelagem de ideias, prototipagem, e elaboração de projetos.
- 4º Na quarta etapa, as equipes desenvolverão suas propostas de solução para os desafios escolhidos, com acompanhamento de mentores voluntários.
- 5º Na quinta etapa, ocorrerá a seleção dos finalistas por uma comissão julgadora, que avaliará os projetos conforme critérios definidos em regulamento.
- 6º Na sexta etapa, será realizada uma cerimônia de premiação, com apresentação dos projetos finalistas para a banca avaliadora e para o público presente.

Art. 5º A comissão julgadora do concurso será composta por representantes:

I – da Secretaria Municipal de Educação;

II – Secretaria Especial de Economia Solidária - SES-RIO;

III – de instituições parceiras do Programa;





IV – de especialistas convidados com notório saber nas áreas temáticas dos desafios.

Art. 6º Os critérios de avaliação dos projetos incluirão, no mínimo:

I – criatividade e originalidade da solução proposta;

II – viabilidade técnica e econômica de implementação;

III – potencial de impacto positivo na cidade e na população;

IV – clareza e consistência da proposta;

V – alinhamento com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030 da ONU.

Art. 7º Serão concedidas premiações aos melhores projetos classificados, podendo incluir:

I – bolsas de estudo ou cursos de formação;

II – equipamentos tecnológicos;

III – mentorias especializadas para o desenvolvimento do projeto;

IV – participação em feiras e eventos de inovação;

V – apoio para prototipagem ou implementação piloto da solução;

VI – certificados de reconhecimento.

Parágrafo único. A premiação em dinheiro poderá ser concedida, observadas as disponibilidades orçamentárias e mediante parcerias com a iniciativa privada.

Art. 8º O Poder Executivo poderá estabelecer parcerias com empresas, universidades e entidades do terceiro setor para a concessão de prêmios, realização de mentorias e oferecimento de estrutura para o desenvolvimento dos projetos.

Art. 9º Os projetos vencedores e demais projetos de destaque poderão ser apresentados aos órgãos municipais competentes para avaliação de sua viabilidade de implementação efetiva na administração pública.

Art. 10 Fica autorizada a criação de um selo de participação no "Desafio Jovem Inovador" a ser conferido às





instituições de ensino que incentivarem e apoiarem a participação de seus estudantes no Programa.

Art. 11 O Poder Executivo regulamentará a presente Lei no prazo de 120 (cento e vinte) dias, definindo:

- I – os critérios detalhados de participação e seleção;
- II – a periodicidade e o calendário anual do concurso;
- III – os temas e desafios a serem trabalhados a cada edição;
- IV – a composição e o funcionamento da comissão julgadora;
- V – as premiações específicas de cada edição.

Art. 12 As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por conta das dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário, podendo ser complementadas por recursos oriundos de parcerias com a iniciativa privada e instituições de fomento.

Art. 13 Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Plenário Teotônio Villela, 24 de fevereiro de 2026.

JUSTIFICATIVA

celentíssimos Senhores Vereadores,

O Município do Rio de Janeiro enfrenta desafios urbanos, sociais, ambientais e econômicos complexos que exigem soluções cada vez mais criativas, inovadoras e colaborativas. Paralelamente, a cidade possui um imenso potencial criativo e intelectual representado por sua juventude, que frequenta as redes de ensino fundamental, médio, técnico e superior. O Programa "Desafio Jovem Inovador" surge exatamente da necessidade de conectar esses dois universos: os problemas reais da cidade e a energia transformadora dos jovens cariocas.

A proposta se alinha às melhores práticas de estímulo ao empreendedorismo e à inovação já existentes no ecossistema local. Iniciativas como o Desafio Jovem do Sebrae/RJ demonstram a eficácia de programas que combinam capacitação, mentoria e competição para desenvolver ideias inovadoras. Da mesma forma, o "Desafio SMTE de Empreendedorismo", promovido pela Secretaria Municipal de Trabalho e Renda em parceria com a Fecomércio RJ, já premiou projetos com potencial de geração de emprego e renda, evidenciando o interesse da





administração pública em fomentar soluções criativas .

O Programa ora proposto inova ao institucionalizar, por meio de lei municipal, um concurso anual que colocará os jovens no centro da resolução de problemas concretos da cidade. Ao invés de um modelo puramente teórico de aprendizado, o "Desafio Jovem Inovador" propõe uma educação prática, baseada em projetos e na metodologia de aprendizagem por desafios, que desenvolve habilidades fundamentais para o século XXI, como pensamento crítico, criatividade, colaboração e comunicação.

A estrutura em etapas, inspirada em programas bem-sucedidos, garante que os participantes não sejam apenas avaliados por suas ideias, mas recebam efetiva capacitação e mentoria ao longo do processo . As oficinas de modelagem de ideias, prototipagem e design thinking proporcionarão aos jovens contato com ferramentas e metodologias utilizadas no mercado de inovação, ampliando seu repertório e suas perspectivas profissionais.

Um aspecto particularmente relevante é a definição dos desafios a partir de demandas reais dos órgãos municipais. Isso garante que as soluções propostas tenham aplicabilidade concreta e possam, de fato, contribuir para a melhoria da gestão pública e da qualidade de vida na cidade. Áreas como mobilidade urbana, meio ambiente, saúde, educação e assistência social oferecem inúmeras oportunidades para a criatividade jovem apresentar contribuições significativas.

A premiação dos projetos vencedores, que pode incluir desde equipamentos tecnológicos até mentorias especializadas e apoio para prototipagem, cumpre dupla função: reconhece o esforço e o talento dos participantes e oferece condições para que as ideias possam evoluir para soluções efetivas. A possibilidade de premiação em dinheiro, nos moldes do já realizado pela Prefeitura , dependerá das parcerias estabelecidas com a iniciativa privada, modelo que tem se mostrado eficaz para viabilizar programas dessa natureza sem onerar excessivamente os cofres públicos.

A criação do selo de participação para as instituições de ensino busca incentivar a adesão de escolas e universidades ao Programa, reconhecendo publicamente aquelas que apoiam o protagonismo juvenil e a inovação.

Por fim, é importante destacar o alinhamento do Programa com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030 da ONU, especialmente o ODS 4 (Educação de Qualidade), ODS 8 (Trabalho Decente e Crescimento Econômico), ODS 9 (Indústria, Inovação e Infraestrutura) e ODS 11 (Cidades e Comunidades Sustentáveis).

Diante do exposto, certos da relevância desta proposta para o futuro do Rio de Janeiro e para a formação de uma geração de jovens mais engajados, criativos e preparados para os desafios do século XXI, contamos com o apoio





CÂMARA MUNICIPAL
DO RIO DE JANEIRO

dos nobres pares para a aprovação deste projeto de lei.

