PROPOSTA DE APOIO PARA EMPRESAS

# Casa de Metal

## Espaço Cultural

Um espaço de arte, cultura e conhecimento
para novas experiências e futuras gerações.

Campo Belo — São Paulo (SP)

Iniciativa da ABM · Projeto e realização: Instituto Cultural Quattro

QUEM SOMOS

# Um espaço de cultura e conhecimento aberto ao público

Criada para aproximar a sociedade de temas ligados à cultura, ao conhecimento, à mineração, à metalurgia e ao universo dos materiais. Por meio de exposições, atividades educativas e experiências interativas, mostra como os materiais fazem parte da nossa história e do cotidiano.

| | |
|---|---|
| ONDE | Rua Antônio Comparato, 218 — Campo Belo, São Paulo (SP) |
| QUANDO | Terça a sábado, das 9h às 12h e das 13h às 18h |
| ENTRADA | Gratuita, aberta a todos os públicos |

O ESPAÇO

# Mais de 400 m²

Localizado no bairro Campo Belo e integrado à sede da ABM, o edifício foi projetado pelos arquitetos Plínio Croce, Roberto Aflalo e Gian Gasperini. Sua estrutura em aço faz dele um importante marco da arquitetura metálica e moderna no Brasil.

**Memorial**
Mostra de longa duração

**Salas expositivas**
Mostras temporárias

**Auditório**
216 lugares, palco e camarins

**Container Cultural**
Espaço de arte e cultura

**Biblioteca**
Mais de 1.000 livros

**Mini arena**
Atividades ao ar livre

INDICADORES

# Números que mostram o impacto

CASA DE METAL

**+20 mil**
público visitante e participante de atividades.

**124**
atividades culturais realizadas.

**+1.000**
empregos diretos e indiretos gerados na execução dos projetos.

**+ 400mil**
pessoas alcançadas pelas mídias sociais. **2026 até outubro**

**+ 800mil**
visualizações nos posts publicados. **2026 até outubro**

**+R$300mil**
valoração equivalente de mídia. **2026 até outubro**

IMPACTO NACIONAL · LEI ROUANET

**R$ 1 → R$ 7,59**
Cada R$ 1 aplicado em projetos da Lei Rouanet movimentou R$ 7,59 na economia.

**228 mil**
postos de trabalho
152,7 mil diretos + 75,3 mil indiretos

**R$ 25,7 bilhões**
movimentados na economia brasileira

Fonte: FGV, Pesquisa de Impacto Econômico da Lei Rouanet. Ano-base: 2024. Divulgação: janeiro de 2026.

POR QUE APOIAR

# Seis razões para a sua empresa participar

*“Uma parceria que aproxima empresas, conhecimento, cultura e novas gerações.”*

### Educação

Apoio direto à formação de estudantes e das novas gerações.

### Cultura

Apoio a ampliação do acesso à cultura e ao conhecimento.

### Comunidade

Diálogo ampliado com escolas, educadores e famílias.

### Indústria

Valorização do setor e da sua contribuição para a sociedade.

### Sustentabilidade

Participação nas pautas do futuro dos materiais e da economia circular.

### Presença institucional

Fortalecimento da marca junto a diversos públicos, associação à ciência, à inovação e à agenda ESG.

EMPRESAS QUE JÁ APOIARAM / APOIAM A CASA DE METAL”.

Aperam - ArcelorMittal - AVB - Carboox - CBMM - Codeme - Danieli - Gerdau - Harsco - Heraeus Electro-Nite - Hydro - HWI – IBAR - Kaefer - Opta Group/Tecnosulfur - Primetals Technologies - Reframax - RHI Magnesita - Shinagawa - SKF - Ternium - Usiminas - Vale / Instituto Cultural Vale - Vallourec - Villares Metals - Waelzholz Brasmetal - White Martins

COMO PARTICIPAR

# Dois caminhos de parceria

Combináveis conforme o perfil, o orçamento e os objetivos da empresa.

## 01

### Projetos incentivados

Apoio a projetos aprovados por mecanismos de incentivo à cultura:

- Lei Rouanet (federal)
- ProAC ICMS (Estado de São Paulo)
- PROMAC ISS e IPTU (cidade de São Paulo)*

**Previsão para 2027*

## 02

### Patrocínio direto

Investimento com recursos próprios em ações específicas: exposições, visitas escolares, oficinas, eventos, conteúdos audiovisuais, experiências e edições da Casa de Metal na Estrada.

COMO O SEU APOIO FUNCIONA

# Dois eixos, um só apoio

A cota que a sua empresa escolhe sustenta a Casa de Metal e ainda dá direito a escolher atividades.

01

EIXO FIXO

## Mantém a Casa de Metal

Ao patrocinar, a empresa colabora com a manutenção da Casa e com a realização da programação permanente: exposições, oficinas, conexões, atrações interativas e ações em escolas.

+

02

EIXO VARIÁVEL

## Você escolhe com os créditos

Os créditos da cota dão direito a escolher atividades específicas, que ampliam e personalizam a programação: mais edições, na escola e na cidade indicadas pela empresa, com a sua marca em destaque.

EIXO FIXO – PROGRAMAÇÃO PERMANENTE

# O que a Casa realiza todos os anos

Um eixo básico de atividades, mantido de forma permanente na Casa de Metal e em cidades definidas pelo conselho cultural.

MEMORIAL DA MINERAÇÃO E METALURGIA

## Memorial interativo

Linha do tempo em tela touch, do bronze ao aço do futuro, com marcos do Brasil e depoimentos de quem fez essa história.

**2**

**Exposições de arte com materiais**

Uma realizada no espaço expositivo e outra no container cultural

**12**

**Oficinas de arte por ano**

10 infantis e 2 para adultos.

**1**

**Conexões Sustentáveis por ano**

Debate sobre materiais e reuso.

**2**

**Conexões para o Futuro por ano**

Estudantes e profissionais.

**2**

**Casa de Metal na Escola por ano**

Quiosque e conversas com turmas.

**Visitação aberta ao público**

De terça a sábado o espaço está aberto para visitação

META EM 24 MESES **25 mil visitantes e 10 mil estudantes de escolas públicas**

EIXO FIXO – ATRAÇÕES PERMANENTES

# Seis experiências para viver e aprender

### Vídeos “Você Sabia?”

Curiosidades sobre minerais, metais e tecnologias, em tablets.

### Espaço de projeção

Mini arquibancada para vídeos e conversas com artistas e profissionais.

### Realidade virtual

Da matéria ao aço, e a mineração 4.0 vista por dentro.

### Desafio de criação com movimento

Gestos viram traços e composições, com tintas de minerais e reuso.

### Cabine sensorial

Sinta-se dentro de uma siderúrgica, de uma mina ou de uma metalúrgica.

### Mesa de amostras

Metais e minerais para ver e tocar, com mediação.

EIXO VARIÁVEL – EDUCAÇÃO E JUVENTUDE

# Escolha o que apoiar

## Oficina de arte

7 créditos

Uma oficina em que as crianças exploram diferentes materiais, texturas e formas para criar suas próprias obras, descobrindo possibilidades e desenvolvendo a criatividade de maneira lúdica. **Transporte e lanche inclusos.**

CONTRAPARTIDAS

- Indicação da escola participante
- Divulgação da marca em painel
- Possibilidade da empresa ceder material para oficinas

## Palestra

7 créditos

Palestra com tema específico definido entre a empresa e a curadoria, ministrada por um profissional do patrocinador, que também indica duas turmas de até 35 alunos para participar. **Transporte e lanche inclusos.**

CONTRAPARTIDAS

- Indicação do palestrante e da escola
- Exibição da marca no painel ou tela
- Possibilidade de ação de abertura ou distribuição de brindes
- Sessão de vídeo editado para veiculação pelo patrocinador

## EIXO VARIÁVEL – EDUCAÇÃO E JUVENTUDE

# Escolha o que apoiar

### Conexões para o Futuro

**7 créditos**

Reúne visita à Casa de Metal e bate-papo com profissionais, aproximando estudantes do universo dos materiais, da tecnologia e das possibilidades de formação e carreira.

**Transporte e lanche inclusos.**

CONTRAPARTIDAS

- Indicação do palestrante e da escola
- Exibição da marca no painel
- Relatório com o perfil dos estudantes e o que mais despertou interesse neles, útil para atração de talentos

Imagens ilustrativas

### Oficina Sons de Metal

**20 créditos**

Um grupo de jovens constrói instrumentos com metais reciclados e aprende a tocá-los, explorando sons e ritmos em uma experiência que une música, criatividade e sustentabilidade.

CONTRAPARTIDAS

- Indicação de instituição para participar
- Exposição da marca em painel nas ações
- Minidocumentário de 2 a 3 minutos, “do metal ao som”
- Um instrumento fica no acervo da Casa, com placa de apoio

EIXO VARIÁVEL – EDUCAÇÃO E JUVENTUDE

# Escolha o que apoiar

Imagens ilustrativas

## Estação das Profissões

**15 créditos**

Em tablets, estudantes respondem a perguntas sobre interesses e habilidades e descobrem profissões afins na mineração, metalurgia e materiais, ampliando suas possibilidades de carreira.

### CONTRAPARTIDAS

- Exposição permanente da marca na abertura do aplicativo
- Conteúdo presente também na ação Casa de Metal na Escola

Imagens ilustrativas

## Estação dos Objetos

**20 créditos**

Em um painel touch, visitantes escolhem objetos do cotidiano, como celular, bicicleta ou tênis, e descobrem os materiais que os compõem, sua origem e como são transformados.

### CONTRAPARTIDAS

- Exposição permanente da marca na abertura do aplicativo
- Conteúdo presente também na ação Casa de Metal na Escola

# Escolha o que apoiar

## CASA DE METAL NA ESCOLA

A Casa de Metal na Escola leva aos estudantes uma estrutura interativa onde exploram minerais e metais, usam recursos digitais e descobrem como a mineração e a metalurgia aparecem na arte, na tecnologia e nos objetos do dia a dia. Inclui teatro ou contação de histórias sobre sustentabilidade, e o patrocinador pode ceder exemplos de materiais e indicar profissionais para bate-papos sobre carreira e inovação.

### Contrapartidas

- Aplicação no painel, no balcão e na identificação dos bate-papos
- Indicação de escola e cidade de interesse.
- Profissionais da empresa participam dos bate-papos, compartilhando experiências e caminhos de formação.
- Amostras, objetos e exemplos relacionados aos materiais e processos da empresa, com curadoria da Casa de Metal.
- Fotos e vídeo da ação para divulgação institucional, respeitando as autorizações de imagem dos estudantes.

Imagem ilustrativa

### Investimento

Região Sul (capitais): 15 créditos
Região Sudeste (capitais): 15 créditos
Região Centro-Oeste (capitais): 15 créditos
Região Nordeste (capitais): 20 créditos
Região Norte (capitais): 22 créditos

***Outras localidades sob consulta.***

***Quantidade de créditos diferenciados por região em função da logística.***

EIXO VARIÁVEL – CULTURA E COMUNIDADE

# Escolha o que apoiar

Imagens ilustrativas

## Cinema na Casa de Metal

**7 créditos**

A Casa de Metal recebe uma turma de até 35 alunos para assistir a um filme sobre materiais e sustentabilidade, aproximando esses temas do cotidiano dos estudantes de forma leve e envolvente. **Transporte e lanche inclusos.**

CONTRAPARTIDAS

- Exposição da marca na abertura da projeção
- A empresa escolhe o filme em uma lista curada.
- Bate-papo de 10 minutos com um colaborador depois do filme.
- Kit de pipoca e lanche com a identidade do apoio.

## Cinema em Movimento

**10 créditos**

A Casa de Metal leva uma sessão de cinema para até 70 alunos, em cidade indicada pelo patrocinador, com um filme que aproxima os temas dos materiais e da sustentabilidade do cotidiano dos estudantes. **Transporte e lanche inclusos.**

CONTRAPARTIDAS

- Indicação da cidade pelo patrocinador
- Exposição da marca  e fala de abertura de um representante da empresa e colaboradores locais como voluntários.
- Convite a lideranças locais, escolas e prefeitura

EIXO VARIÁVEL – CULTURA E COMUNIDADE

# Escolha o que apoiar

## Teatro na Casa de Metal

**10 créditos**

Apresentação de teatro para uma turma de estudantes que aborda os materiais e a sustentabilidade de forma divertida, com histórias que aproximam esses temas do cotidiano. **Transporte e lanche inclusos.**

CONTRAPARTIDAS

- Exposição da marca na abertura da apresentação
- Convites para colaboradores
- Conversa do elenco com os colaboradores.
- Nome no programa e agradecimento falado pelo elenco.

## Sarau Metálico na Casa de Metal

**10 créditos**

Reúne música e conversa na mini arena da Casa de Metal, com apresentações realizadas exclusivamente com instrumentos de metais. O público acompanha da arquibancada e, nos intervalos, pode conversar com os músicos.

CONTRAPARTIDAS

- Exposição da marca em painel de fundo de palco
- Convites para convidados do patrocinador
- Gravação em áudio e vídeo cedida para uso institucional.
- Nome do evento: **SARAU nome da empresa**

# Escolha o que apoiar

## Café com Arte

**20 créditos**

Um espaço para despertar a criatividade. O visitante poderá escolher uma peça de cerâmica crua ou uma tela para pintar enquanto saboreia um delicioso café, criando sua própria obra.

### CONTRAPARTIDAS

- Exposição permanente da marca em um painel, durante o período do apoio
- Uma tarde de Café com Arte para colaboradores
- 10 convites para participação

Imagens ilustrativas

## Oficina de Arte Adulto

**7 créditos**

A atividade combina uma breve apresentação da técnica pelo oficineiro com a prática dos participantes. São 20 inscrições gratuitas pelo site.

### CONTRAPARTIDAS

- Quatro das 20 vagas reservadas ao patrocinador
- Exposição da marca em um painel
- Possibilidade de uso de material ligado à empresa

EIXO VARIÁVEL – CULTURA E COMUNIDADE

# Escolha o que apoiar

## Podcast

**7 créditos**

Produção de um episódio com representantes ou convidados da empresa, conectando sua área de atuação à cultura, à inovação e ao cotidiano.

CONTRAPARTIDAS

- Participação de indicados pela empresa
- Divulgação nos canais digitais da Casa de Metal
- Pacote de cortes em vídeo para redes e comunicação interna

Imagens ilustrativas

## Jardim Sensorial

**20 créditos**

Um espaço interativo que une natureza, arte e conhecimento, onde os visitantes podem tocar peças metálicas, sentir diferentes texturas e produzir sons.

CONTRAPARTIDAS

- Nome ou placa de fundador permanente.
- Possibilidade de uma peça sonora ou tátil feita com material da empresa
- QR code no painel contando a história do material

EIXO VARIÁVEL – CULTURA E COMUNIDADE

# Escolha o que apoiar

## Casa de Metal na Estrada

**75 créditos**

Um trailer transformado em um espaço cultural itinerante, instalado em espaços públicos de uma cidade indicada pela empresa, durante cinco dias, levando experiências que aproximam arte, ciência, educação, indústria e sustentabilidade.

CONTRAPARTIDAS

- Indicação de uma cidade e local para atividade
- Indicação de escola para visita de duas turmas de alunos
- Um dia para atividades da empresa.
- Inserção da logomarca da EMPRESA em toda a identidade visual do projeto
- Citação e destaque da empresa em todas as peças de comunicação

Imagens ilustrativas

EIXO VARIÁVEL – PATROCÍNIO POR COTAS

# Como funciona:
a cota gera créditos...
..os créditos viram atividades.

**1**

### Escolha a cota

Cinco cotas de patrocínio, de R$ 20 mil a R$ 200 mil, com possibilidade de aportes maiores e ampliação das contrapartidas.

**2**

### Receba créditos

Cada cota gera créditos para empresa usar na escolha de quais atividades deseja apoiar.

**3**

### Escolha as atividades

Combine atividades dentro do limite de créditos da sua cota.

**4**

### Tenha sua marca presente

12 meses de divulgação e destaque na atividade apoiada.

Os valores das cotas são uma referência e podem ser ajustados conforme a capacidade da empresa.

EIXO VARIÁVEL – PATROCÍNIO POR COTAS

INVESTIMENTO

# Escolha a sua cota

| COBRE | BRONZE | PRATA | OURO | DIAMANTE** |
|---|---|---|---|---|
| | | | | acima de |
| **R$ 20 mil** | **R$ 50 mil** | **R$ 100 mil** | **R$ 150 mil** | **R$ 200 mil** |
| 7 créditos | 15 créditos | 30 créditos | 45 créditos | 75 créditos |

*Os valores são uma referência e podem ser ajustados conforme a capacidade da empresa.*
*Cada cota gera créditos para escolher quais atividades apoiar, combinando quantas forem necessárias até somar o total.*
*O patrocinador pode escolher a mesma atividade várias vezes, até o limite dos seus créditos.*

*** Valores a partir de R$ 200 mil, acrescenta 5 créditos a cada R$ 50mil.*
*Por exemplo, aporte de R$ 250mil dá direito à 80 créditos.*

RESUMO

# Quanto vale cada atividade

| | |
|---|---|
| **7** créditos | Oficina de arte · Palestra · Conexões para o Futuro · Cinema na Casa de Metal · Oficina de Arte Adulto · Podcast |
| **10** créditos | Cinema em Movimento · Teatro na Casa de Metal · Sarau Metálico na Casa de Metal |
| **15** créditos | Estação das Profissões · Casa de Metal na Escola (Sul, Sudeste e Centro-Oeste)* |
| **20** créditos | Oficina Sons de Metal · Estação dos Objetos · Café com Arte · Jardim Sensorial · Casa de Metal na Escola (Nordeste)* |
| **75** créditos | Casa de Metal na Estrada |

*Casa de Metal na Escola em capitais: 15 créditos no Sul, Sudeste e Centro-Oeste, 20 no Nordeste e 22 no Norte. Outras localidades sob consulta.

EXEMPLOS DE COMBINAÇÃO

## Uma cota, várias escolhas

| BRONZE · R$ 50 MIL | 15 créditos |
|---|---|
| Casa de Metal na Escola | 15 |

| PRATA · R$ 100 MIL | 30 créditos |
|---|---|
| Casa de Metal na Escola | 15 |
| Estação das Profissões | 15 |

| OURO · R$ 150 MIL | 45 créditos |
|---|---|
| Casa de Metal na Escola | 15 |
| Café com Arte | 20 |
| Sarau Metálico | 10 |

Exemplos com a Casa de Metal na Escola em capital do Sul, Sudeste ou Centro-Oeste. A mesma atividade pode ser escolhida mais de uma vez, até o limite dos créditos.

CONTRAPARTIDAS

# Sua marca presente por 12 meses

### Em todas as cotas

- ✓ Marca no monitor do acesso à Casa de Metal
- ✓ Nome nos posts das redes sociais
- ✓ Presença da marca no site da Casa de Metal
- ✓ Post especial anunciando como apoiadora
- ✓ Marca na atividade apoiada conforme definido.
- ✓ Relatório de impacto
- ✓ Conteúdo cedido para uso da empresa (fotos e vídeos)
- ✓ Voluntariado corporativo nas ações apoiadas

## Quanto maior a cota, mais benefícios

**A PARTIR DA PRATA / OURO / DIAMANTE**

- ✓ Visita exclusiva para colaboradores e convidados à Casa de Metal.
- ✓ Participação no Conselho Cultural com sugestões de atividades para realização na Casa de Metal.

Cessão para uso da mini arena externa ou do mini auditório interno.

- ✓ **PRATA: 1 diária** **OURO: 2 diárias** **DIAMANTE: 3 diárias**

*Uso sujeito a agendamento e disponibilidade.*

SEJA UMA EMPRESA PARCEIRA

# Sua empresa pode fazer parte dessa transformação.

Vamos construir juntos uma proposta de parceria alinhada aos objetivos, ao território e às áreas de atuação da sua empresa.


CONTATO

**Flavio Enninger**

Instituto Cultural Quattro
51 99675.5546
flavio@quattroprojetos.com.br

CONTATO

**Marli Ferreira Haddad**

11 99360 6272
marli@abmbrasil.com.br


**Saiba como apoiar**

casademetalcultural.com.br/como-apoiar

CASA DE METAL
Espaço Cultural

**Visite a casa: Rua Antônio Comparato, 218 — Campo Belo, São Paulo (SP) ·**
**Terça a sábado, 9h às 12h – das 13h às 18h**