ANPACIN

Associação Norte Paranaense de Áudio Comunicação Infantil

Ofício nº 27/2025

Maringá, 09 de abril de 2025.

Á Secretaria Municipal da Criança e do Adolescente de Maringá

A Associação Norte Paranaense de Áudio Comunicação Infantil – ANPACIN, inscrita com CNPJ 78.194.685/0001-41, vem por meio deste, informar que realizamos correção referente ao mês previsto para iniciarmos o projeto descrito no Projeto "**MUNDO DIGITAL**".

Para tanto, encaminhamos novamente o referido projeto, com as correções mecionadas anteriormente.

Certo em contar com a vossa compreenção, desde já agradeço e me coloco a disposição para quaisquer dúvidas.

Atenciosamente,

Marcelo Bruscagim RG: 41.751.368-9

CPF: 042.165.649-25 PRESIDENTE ANPACIN



PLANO DE TRABALHO E APLICAÇÃO

I-DADOS (CADAS	ΓRAIS								
01 – CNPJ 02 – NOME DA ENTIDADE PROPONENTE, 78.194.685/0001- 41 ANPACIN 02 – NOME DA ENTIDADE PROPONENTE, Associação Norte Paranaense de Áudio Comunicação Infantil -										
03 – Endere Rua Profess	-	•	ares	n.º488 Bloco J	13,	Zona (07			
04 – Municíp					— i	05 –		06 –	CEP	07 –
Maringá - P	R					Caixa Postal		8702	0-270	UF PR
-		será desenvolv ar Orlando So		o projeto n.º488 Bloco J	13,	Zona (07			
09 –	10 – F0	ONE/FAX	11	– E-mail				l .	Nº Lei	
DDD			anp	oacin@gmail.co	m			Utilid		
44	3011-4	403		uipeanpacin@gm	nail.	com	-	Públi 571/8	32	
13 – Banco				– Nº Agência					ta-Corre	ente
Banco do Bra				52-2		0.001	10727	7-3		
				DA ENTIDADE	PR	OPONI	ENIE			
16 – Nome of Marcelo Brus	_	ente da Entidad	de					17 – 0421	CPF 65649-2	5
18 – Cargo		19 – Data da Posse		20 – Nº do RG		1 – Órg xpedid			22 – D 15/08/	
Presidente		02/01/2023		41.751.368-9	S	SP/SP				
23 – Endere	ço Resid	dencial Comple	eto							
		3, apto 2502 a	nd.							
24Z 03, VL.	•	a								Г
24 – Municíp	oio							5 – CEP		26 – UF
Maringá							87050)-170		PR
27 – Fone R	esidenc	ial		28 – E-mail						
(44) 303010	35			marcelo@esse	ncil	sistema	s.com.	br		
29 - Coletivi	dade At	endida							- Nº de	
Crianças e Adolescentes com Deficiêno			cia Auditiva da A	٩NF	PACIN		Ben	eficiários 20		
III – PROJET	O									
31 – NOME [OO PRO	JETO								
Mundo Digita	I – Ofici	nas de Informa	ática	Básica						



Associação Norte Paranaense de Áudio Comunicação Infantil

32 – OBJETO

Contratação de instrutor de informática e aquisição de materiais e equipamentos para a oferta de oficinas de informática para contribuição no aprimoramento educacional de crianças e aperfeiçoamento profissional de adolescentes com deficiência auditiva que frequentam à ANPACIN.

33 – OBJETIVOS: GERAL E ESPECÍFICOS

Objetivo geral

Promover a inclusão digital de crianças e adolescentes surdos por meio de oficinas de informática, proporcionando aprimoramento educacional e a preparação para o mercado de trabalho.

Objetivos Específicos

- Adequar a sala de informática com a aquisição de mobílias e equipamentos para a realização das oficinas de informática;
- Ofertar oficinas de informática, realizadas pelo instrutor mediador, para as crianças os recursos que os alunos surdos têm disponíveis para auxiliar em sua integração;
- Contribuir na construção do conhecimento e desenvolvimento cognitivo, intelectual, cultural e, sobretudo, no que tange a confiança e autonomia das crianças e adolescentes participantes do projeto;
- 4) Contribuir com aperfeiçoamento profissional dos adolescentes participantes do projeto.

34 - RESULTADOS ESPERADOS



Associação Norte Paranaense de Áudio Comunicação Infantil

- 1) Ofertar a 100% das crianças e adolescentes participantes do projeto oficinas de informática em sala de adequada.
- 2) Garantir que 100% das crianças e adolescentes do projeto tenham acesso a oficina de informática com recursos de apoio para atender às necessidades específicas dos alunos.
- 3) Que 80% das crianças e adolescentes possam desenvolver conhecimentos de informática por meio das aulas.
- 4) Que 80% dos adolescentes participantes do projeto possam ser preparados para inserção no mercado de trabalho por meio dos conhecimentos de informática

Forma de mensuração dos resultados

Os resultados serão mensurados por meio de criação de instrumentos tais como:

- Lista de presença;
- Formulários de pesquisa verificar a satisfação dos participantes.
- Relatório mensal do instrutor avaliação dos conhecimentos gerais referente à oficina.
- Relatório bimestral do técnico responsável da ANPACIN- Prestação de contas do Projeto Mundo Digital;

35 – JUSTIFICATIVA



Associação Norte Paranaense de Áudio Comunicação Infantil

O termo: tecnologia tem sua origem etimológica na palavra grega "Téchné" que significa "saber fazer". Para o instrutor, que vai fazer e ensinar a fazer, a utilização de um computador deve, antes de mais nada, resultar de uma escolha baseada no conhecimento das possibilidades oferecidas pela máquina cuja utilização precisa de um projeto adequado e de um ambiente de aprendizagem dotado da necessária estrutura. Do ponto de vista dos surdos o uso do computador e da Internet inaugurou uma nova dimensão às suas possibilidades de comunicação, pois são tecnologias acessíveis visualmente. Se, para os ouvintes, elas abriram perspectivas que levaram a modificações profundas nos usos e costumes de toda a sociedade, para os surdos, essas mudanças podem ser ainda mais significativas. Aos pais e às escolas de surdos essas possibilidades não passaram desapercebidas e as aulas de informática ganharam espaço, senão na realidade de todas as escolas, pelo menos no topo da lista de demandas dos próprios surdos e de suas famílias. A chegada do computador aponta para novos horizontes e para a necessidade de introduzir os alunos no mundo digital. O desafio digital fez com que as aulas de informática surgissem nas escolas e em outros espaços de ensino. Esse movimento se deu na educação dos ouvintes, e também na dos surdos, pois se percebia que uma tecnologia visual trazia para essa população um novo campo de inclusão.

As oficinas de informática que comporão o projeto serão desenvolvidas com o intuito de promover ao público alvo, a inclusão digital, a fim de aumentar a sua contribuição social e ampliar a sua atuação enquantos cidadãos. Assim, objetiva-se o desenvolvimento pessoal e social dos envolvidos, permitindo a eles o entendimento de que a Escola é um ambiente em que acontece a construção do conhecimento e do seu processo de sociabilidade.

O uso do computador aumenta os horizontes dos surdos porque possibilita a eles vários recursos que pode promover a sua interação da mesma maneira que uma pessoa sem limitação pode se interagir.

Além do uso pedagógico do computador na educação especial, o computador tem sido usado como recurso para administrar os diferentes objetivos e necessidades educacionais de alunos portadores de deficiência, como meio de avaliar a capacidade intelectual destes alunos, e como meio de comunicação, tornando possível indivíduos portadores de diferentes tipos de deficiência, como física, ou auditiva, usarem o computador para se comunicar com o mundo. (VALENTE, 1991 p. 63).

Diante deste cenário, a Oficina de Informática para os alunos surdos, para os quais a informática tende a ser uma nova forma de entretenimento, proporcionando cultura e estimulando a socialização e consequentemente tornando-se um paliativo para a solidão.

Uma vez que o deficiente auditivo tende a isolar-se do convívio social, o uso do



computador e da Internet pode se tornar um meio de novas descobertas, proporcionando- lhe maior integração social.

No laboratório de informática serão utilizados os computadores para a realização das atividades. As oficinas irão acontecem semanalmente e os alunos serão divididos em dois grupos, e orientados por uma instrutora. A pessoa com deficiência auditiva acompanha gradativamente as experiências tecnológicas e os recursos que possibilitem o desenvolvimento de seu potencial cognitivo. Segundo Silva (2010);

(...) é preciso estar a par da novidade digital que permite autonomia, por colaboração na manipulação das informações que ganham sentido por meio das ações de cada indivíduo que deixa de ser mero receptor para tornar-se também emissor de informações. (SILVA, 2010, p.137).

Considerando as expectativas do aluno com surdez, uma conquista que se vislumbra no espaço escolar, como melhoria na qualidade de vida, pois quando o aluno surdo tem uma educação especializada e orientada com programas que enriquecem e facilitam seu aprendizado, é presenteado com acesso às novas tecnologias adaptadas para facilitarem no seu ensino da linguagem e códigos específicos para a comunicação e sinalização, como é o caso da Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS, com o instrutor como figura mediadora desse processo.

As possibilidades de usufruir das novas tecnologias não se aplicam tão somente a educação, mas ao universo de convivência com o ambiente externo, os equipamentos favorecem a adaptação do corpo para a comunicação com o mundo externo, e no ponto de vista dos surdos o uso do computador e da Internet construiu uma ponte com novas possibilidades de comunicação, sendo entregue como um presente. As inovações oferecem um mundo visualmente fantástico, para os surdos, são essas as principais ferramentas que trazem a perspectiva de profunda mudança nos usos e costumes. Alguns equipamentos já fazem parte do universo dos surdos e têm transformando essa realidade. Rosa e Cruz (2001), a partir de uma pesquisa, afirmam que as tecnologias de comunicação e informação, em especial o uso da Internet, constituem mais uma ferramenta que potencializa a ação do surdo em sua relação com o mundo. Os surdos podem, por exemplo, sozinhos, interagir com a informação que é buscada na Internet, diferente do que ocorria com a maioria das tecnologias tradicionais. Quanto à internet, o surdo pode encontrar textos que, por conter imagens, produzem efeitos visuais que facilitam a compreensão. Além disso, a Internet oferece a possibilidade da escrita em sinais e veicula informações em sites em língua de sinais gestual. Aliada as novas tecnologias, o instrutor deve incorporar conteúdos, estratégias e métodos para produzir conhecimento e facilitar o ensino e aprendizagem, estimulando esse aluno a pensar,



esquisar,	analisar e	refletir sobre	e as questõe	s e as mudanç	ças que ocorre	em diariamente	n



mundo, tal qual ter a informação, é saber trabalhar com ela, ter as habilidades necessárias para a sociedade do conhecimento em que vivemos hoje.

Com a aquisição do conhecimento dessas abordagens, que visam privilegiar o aluno e oferecer a oportunidade de aumentar a compreensão de conceitos complexos, de estimular a imaginação e a criatividade, que visa o aprendizado, gera o desenvolvimento dos processos mentais superiores. O computador incorporado às novas tecnologias de comunicação, as interações visuais, possibilitam a criação coletiva de um conhecimento compartilhado, estimulando a socialização através de trabalhos coletivos e grupais, possibilita a utilização dos softwares educativos e aplicativos direcionados a grupos de características diferenciadas, bem como, incentiva a cooperação exercitando o respeito ao grupo. Para os surdos, em especial, a utilização das novas tecnologias, tem surgido como uma alternativa de inserção na sociedade e na obtenção do conhecimento e da comunicação, onde apresenta recursos relevantes para o processo de aprendizagem e para a participação social;

As novas tecnologias surgem com a necessidade de especializações dos saberes, um novo modelo surge na educação, com ela pode-se desenvolver um conjunto de atividades com interesses didático-pedagógica. (LEOPOLDO, 2004, p.13).

A escola assumindo o conceito de educação inclusiva propõe no currículo e na metodologia, segundo o autor, Pellanda (2006, p.181) que defende na inclusão; "o fato mais importante é ter a coragem e o empenho para transformar o ideal em realidade, apesar dos desafios e barreiras que surgem no decorrer do caminho".

Diante do exposto, a Associação Norte Paranaense de Áudio Comunicação Infantil, designada pela sigla ANPACIN, tem trabalhado arduamente em todos esses anos em consonância com as legislações brasileiras. A Constituição da República Federativa do Brasil (BRASIL,1988), o Estatuto da Pessoa com Deficiência e outras legislações vigentes asseguram a toda população brasileira direitos e garantias fundamentais para se viver em sociedade, reconheceu o valor da dignidade da pessoa, fortalecendo os direitos e garantias fundamentais, bem como instituiu em seus princípios o da igualdade de condições para todos estipulando deveres e garantias para que todas as pessoas tenham uma vida digna.

Não bastasse a carta Magna, a lei n. 8.069/90 (Estatuto da Criança e do Adolescente) que dispõe sobre a proteção integral à criança e ao adolescente afirma que:

Art. 3º 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-se-lhes, por lei 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.



Parágrafo único. Os direitos enunciados nesta Lei aplicam-se a todas as crianças e adolescentes, sem discriminação de nascimento, situação familiar, idade, sexo, raça, etnia ou cor, religião ou crença, deficiência, condição pessoal de desenvolvimento e aprendizagem, condição econômica, ambiente social, região e local de moradia ou outra condição que diferencie as pessoas, as famílias ou a comunidade em que vivem.

Ainda, a Lei 13.146/15 Estatuto da Pessoa com Deficiência, orienta que "cabe garantir o direito à educação inclusiva em todos os níveis para alcançar o máximo desenvolvimento possível de seus talentos e habilidades físicas, sensoriais, intelectuais e sociais, segundo suas características, interesses e necessidades de aprendizagem.

Contudo, entende-se a necessidade de tornar o processo de aprendizagem das crianças e adolescentes com deficiência atrativo e inclusivo. Além das atividades já existentes, pretende-se ampliar e melhorar o atendimento com a oferta de oficinas de informática com um profissional habilitado.

Considera-se que para a execução das oficinas de informática que vão compor o projeto serão necessários contar com:

Recursos humanos: A contratação de um instrutor de informática com carga horaria de 06 horas semanais, habilitado em língua de sinais (LIBRAS) para desenvolver atividades com crianças e adolescentes surdos que frequentam a ANPACIN, sendo fundamental no processo de comunicação, compreensão e aproveitamento das atividades da oficina. Ressaltamos ainda que será pago ao instrutor de informática PIS/PASEP, 13º Salário, Férias e FGTS.

Recursos materiais: Aquisição de onze cadeiras giratórias, para equipar a sala de informática, atualmente estão sendo utilizadas cadeiras emprestadas de outra sala.

Aquisição de 01 (um) ar condicionado para proporcionar melhores condições de estudo e concentração, há diversos estudos que comprovam que as altas temperaturas afetam negativamente a capacidade de aprendizagem e memorização.

Recursos Elétricos e Eletrônicos: Aquisição de Disjuntores, espelhos para interruptores, fitas isolantes, fusíveis e interruptores. Esses materiais são fundamentais para a manutenção da sala de informática, tendo em vista que a parte elétrica da sala de informática requere um maior cuidado, para o bom funcionamento dos computadores bem como para a segurança da estrutura fisíca do prédio e para todos os usuários que estarão participando do projeto.

Aquisição dos materiais educativo e esportivos são relevantes no suporte em todas as atividades do projeto, tendo em vista que se faz necessários a utilização de metodologias dinâmicas, lúdicas e descomplicadas na aprendizagem, para maior absorção nos contéudos.

Aquisição dos materiais de expediente, para a impressão dos exercícios e atividades.



Associação Norte Paranaense de Áudio Comunicação Infantil

Aquisição de materiais elétricos e eletrônico se faz necessário para atender as necessidades do desenvolvimento do projeto, nos serviços essenciais para o bom funcionamento das atividades, por essa razão é imprescindível dispor de materiais destinados à execução dos trabalhos e oferecer adequadas condições para a realização dos mesmos.

Aquisição de gêneros alimentícios: As crianças e adolescentes permanecem na

ANPACIN em período integral nos dias das oficinas, sendo necessário fornecer alimentação.

As oficinas pretendem contemplar 20 crianças e adolescentes na faixa etária de 10 a

18 anos, dividas em dois grupos denominada "Kids" e "Teen". Cada grupo comporta de 8 a 10 crianças. A carga horária prevista para as oficinas é de 6h semanais.

O projeto MUNDO DIGITAL só se torna viável com a celebração da parceria estabelecida entre a Associação e o Poder Público, garantindo assim a responsabilidade de ambos no processo de proteção e de desenvolvimento de crianças de adolescentes com deficiência auditiva.



Associação Norte Paranaense de Áudio Comunicação Infantil

36- METODOLOGIA

As oficinas acontecerão uma vez por semana, as quartas-feiras, em um período de 6h. As atividades serão distribuídas da seguinte forma:

Hora	Organização	Atividades	Intervalo	Atividades
Atividade	dos conteúdos	Grupo Kids		Grupo Teen
	junto com			
	coordenação			
	da ANPACIN			
11h30min às	12h30min às	13h às 15h	15h às 15h30min	15h 30min às
12h 30min	13horas			17h 30 min

Cada grupo de trabalho contará com a participação de até 10 (dez) adolescentes, será servido almoço todos os dias para os participantes no horario das 12hs até as 13 horas, bem como será servido lanche no horario de intervalo entre cada grupo.

As atividades das oficinas serão desenvolvidas em grupo e individual, conforme às necessidades dos participantes, com acesso à interação e comunicação adaptada em língua de sinais (LIBRAS) e conforme faixa etária das crianças e dos adolescentes. As aulas serão expositivas e práticas, a partir do manuseio de ferramentas, legendas, recursos lúdicos e visuais. O projeto terá o período de vigência de 10 meses.

É apartir da aquisição do conhecimento em saber utilizar as ferramentas do computador, em saber elaborar currículo, elaboração e execução de planilhas, pacotes de informaticas, que os adolescentes que irão participar do curso, estarão preparadas para a inserção no mercado de trabalho, o referido curso possibilitará um mundo de conhecimento digital, o que facilita e possibilita aos adolescentes terem um diferencial no momento de procurarem um trabalho e concorrerem a vagas de emprego.

A Seguir detalharemos os conteúdos programados para a execução desse projeto.

Conteúdos previstos para as oficinas

Windows: Desempenho no computador uso de teclas de atalho;

Word: Programa mais usado para desenvolver documentos;

Internet: Explorando aplicativos e a internet, navegação e downloads online, Dúvidas em relação ao uso de conteúdo relacionado a internet como e-mail, anexar, compactar e descompactar arquivos, formas de gerenciamento no e-mail, nuvem e etc.

Excel: Desenvolvimento de planilhas com praticidade, funções mais usadas no Excel.

Processador de Texto: Digitação, formatação e impressão de documentos, formatação de documentos, tabelas, textos com colunas.

Planilhas Eletrônicas: Conceitos básicos, inserindo células, linhas e colunas, formatação de dados na planilha, criação fórmulas básicas, funções básicas, impressão de planilhas, configurações de impressão.

Software de Apresentação: Criando e editando uma apresentação, alterando a



Associação Norte Paranaense de Áudio Comunicação Infantil

aparência de uma apresentação figuras, tabelas e objetos de desenho, adicionando efeitos especiais, anotações, folhetos. - Práticas relacionadas ao mundo do trabalho, elaboração de currículo, atividades cotidianas básicas no uso do computador nas empresas;

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

	38 -		INDICADOR 1	FÍSICO	PREVISÃO D 20	44 –	
37- META	ETAPA/FASE	39-ESPECIFICAÇÃO	40 – UNID.	41- QUANT.	42 – INÍCIO	43 - TÉRMINO	VALORES PREVISTOS
L		Contratações					
	1.1	Contratação de Instrutor de informática com proficiência em Libras.	RH	1	1° mês	10° mês	R\$ 12.944,32
2		Aquisições					
		*Equipamentos					
	2.1	Pesquisa e aquisição pelo menor preço de equipamentos para a realização da oficina de informática.	Equipamentos	01	1º mês	3º mês	R\$ 3.500,00
		*Mobiliários					
	2.2	Pesquisa e aquisição pelo menor preço de mobiliários para a realização da oficina de informática.	Mobiliários	11	1º mês	3º mês	R\$ 3.850,00
		*Consumo					
	2.3	Pesquisa e aquisição pelo menor preço de Gêneros Alimentícios.	Crianças e Adolescentes	20	1° mês	10° mês	R\$ 3.000,00



2.4	Pesquisa e aquisição pelo menor preço	Crianças e	20	1° mês	10° mês	R\$ 2.300,00
	de Material de Expediente	Adolescentes				

2.5	Pesquisa e aquisição pelo menor preço	Crianças e	20	1º mês	10° mês	R\$ 2.000,00
	de Material Elétrico e Eletrônico	Adolescentes				
2.6	Pesquisa e aquisição pelo menor preço	Crianças e	20	1º mês	10° mês	R\$ 1.865,00
	de Material Educativo e Esportivo	Adolescentes				
	Ações					
3.1	Oferta de alimentação aos usuários	Crianças e	20	1° mês	10° mês	R\$ 0,00
	participantes do projeto	Adolescentes				
3.2	Utilização dos Materiais Educativos e	Crianças e	20	1º mês	10° mês	R\$ 0,00
	Esportivos pelos usuários participantes do projeto	Adolescentes				
3.3	Estruturação e adequação do espaço	Crianças e	20	1° mês	10° mês	R\$ 0,00
	físico para início das atividades.	Adolescentes				
3.4	Planejamento e organização dos	Crianças e	20	1º mês	10° mês	R\$ 0,00
	conteúdos, a serem realizados pelo instrutor da oficina.	Adolescentes				
3.5	Realização da oficina de informática	Crianças e	10	1º mês	10° mês	R\$ 0,00
	básica – Turma Kids.	Adolescentes				
3.6	Realização da oficina de informática	Crianças e	10	1° mês	10° mês	R\$ 0,00
	básica – Turma Teens.	Adolescentes				
	3.1 3.2 3.3 3.4	de Material Elétrico e Eletrônico 2.6 Pesquisa e aquisição pelo menor preço de Material Educativo e Esportivo Ações 3.1 Oferta de alimentação aos usuários participantes do projeto 3.2 Utilização dos Materiais Educativos e Esportivos pelos usuários participantes do projeto 3.3 Estruturação e adequação do espaço físico para início das atividades. 3.4 Planejamento e organização dos conteúdos, a serem realizados pelo instrutor da oficina. 3.5 Realização da oficina de informática básica – Turma Kids. 3.6 Realização da oficina de informática	de Material Elétrico e Eletrônico 2.6 Pesquisa e aquisição pelo menor preço de Material Educativo e Esportivo Ações 3.1 Oferta de alimentação aos usuários participantes do projeto 3.2 Utilização dos Materiais Educativos e Esportivos pelos usuários participantes do projeto 3.3 Estruturação e adequação do espaço físico para início das atividades. 3.4 Planejamento e organização dos conteúdos, a serem realizados pelo instrutor da oficina. 3.5 Realização da oficina de informática básica – Turma Kids. 3.6 Realização da oficina de informática Crianças e Adolescentes	de Material Elétrico e Eletrônico 2.6 Pesquisa e aquisição pelo menor preço de Material Educativo e Esportivo Ações 3.1 Oferta de alimentação aos usuários participantes do projeto 3.2 Utilização dos Materiais Educativos e Esportivos pelos usuários participantes do projeto 3.3 Estruturação e adequação do espaço físico para início das atividades. 3.4 Planejamento e organização dos conteúdos, a serem realizados pelo instrutor da oficina. 3.5 Realização da oficina de informática básica — Turma Kids. 3.6 Realização da oficina de informática Crianças e 10	de Material Elétrico e Eletrônico 2.6 Pesquisa e aquisição pelo menor preço de Material Educativo e Esportivo Ações 3.1 Oferta de alimentação aos usuários participantes do projeto 3.2 Utilização dos Materiais Educativos e Esportivos pelos usuários participantes do projeto 3.3 Estruturação e adequação do espaço físico para início das atividades. 3.4 Planejamento e organização dos conteúdos, a serem realizados pelo instrutor da oficina. 3.5 Realização da oficina de informática básica – Turma Kids. 3.6 Realização da oficina de informática Crianças e 10 1º mês Crianças e 20 1º mês Adolescentes	de Material Elétrico e Eletrônico 2.6 Pesquisa e aquisição pelo menor preço de Material Educativo e Esportivo Ações 3.1 Oferta de alimentação aos usuários participantes do projeto 3.2 Utilização dos Materiais Educativos e Esportivos participantes do projeto 3.3 Estruturação e adequação do espaço físico para início das atividades. 3.4 Planejamento e organização dos conteúdos, a serem realizados pelo instrutor da oficina. 3.5 Realização da oficina de informática 3.6 Realização da oficina de informática Crianças e Adolescentes Crianças e 20 1º mês 10º mês 10º mês Crianças e 20 1º mês 10º mês 10º mês Crianças e 20 1º mês 10º mês Crianças e 20 1º mês 10º mês

4		Monitoramento e Avaliação					
	4.1	Monitoramento e avaliação das oficinas de informática Kids e Teens.	1	1	1° mês	10° mês	R\$ 0,00
	4.2	Avaliação mensal, realizada pelo instrutor, do processo de aprendizagem das crianças e adolescentes.		1	1° mês	10° mês	R\$ 0,00
TOTAL GERAL							R\$ 29.459,32

PLANO DE APLICAÇÃO

45. NATUREZA DA DESPESA	46. ESPECIFICAÇÃO	47. CONCEDENTE	48.CONVENENTE	49-SUBTOTAL POR NATUREZA DE GASTO (EM R\$ 1,00)
	3.1.90.11.01 - Vencimentos e Salários Folha de pagamento instrutor de informática CBO 333110 R\$ 1.000,00 X 10 meses c/carga horária 6h semanais	R\$ 10.000,00		R\$ 10.000,00
	3.1.90.13.18.00 – CONTRIBUIÇÃO PARA O PIS/PASEP S/ A FOLHA DE PAGAMENTO	R\$100,00		R\$100,00
	DARF: R\$ 10,00 x 10 meses			
Pessoal	3.1.90.11.43 - 13° Salário 13° Salário proporcional para 01 profissional	R\$833,33		R\$833,33
	3.1.90.11.45 – Férias – Abono Constitucional Férias +1/3 férias proporcionais para 01 profissional	R\$1.110,99		R\$1.110,99
	3.1.90.13.01 - FGTS	R\$900,00		R\$900,00

	3.3.90.30.07 – GÊNEROS DE ALIMENTAÇÃO	R\$ 3.000,00	R\$ 3.000,00
Custeio	biscoito doce, biscoito salgado, chá, leite, margarina, gelatina, molho de tomate, óleo, suco em pó, sardinha. Maionese. Fermento quimico e fermento biológico, achocolatado em pó, amido de milho, fermento em pó, cheiro verde, verduras, pão de forma, frutas, legumes, carne bovina, carne suína, alho, arroz, feijão, café, canjica, linguiça calabresa, presunto, mussarela, linguiça toscana, salsicha, açúcar, macarrão, sal iodado, pipoca, farinha de trigo, fubá, carne moída, farinha de mandioca e ovos.		
	3.3.90.30.14 – MATERIAL EDUCATIVO E ESPORTIVO Cartolinas, cola, fita adesiva, grampeador, grampos, lápis preto nº2. caixa de papel, sulfite, pasta plástica, tesoura, lápis de cor e canetinhas coloridas.	R\$ 1.865,00	R\$ 1.865,00
	3.3.90.30.16.00 – MATERIAL DE EXPEDIENTE Tonners para impressão (preto e colorido)	R\$ 2.300,00	R\$ 2.300,00
	3.3.90.30.26 – MATERIAL ELÉTRICO E ELETRÔNICO Disjuntores, espelho para interruptor, fita isolante, fusível, interruptor.	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00
	4.4.90.52.42 – MOBILIÁRIO EM GERAL 11 (onze) cadeiras de escritório giratórias.	R\$ 3.850,00	R\$ 3.850,00



4.4.90.52.34 – MÁQUINAS , UTENSÍLIOS E EQUIPAMENTOS DIVERSOS	R\$ 3.500,00	R\$ 3.500,00
01 (um) Ar Condicionado 9000btus		

50 -TOTAIS dos valores das despesas do concedente e do		R\$ 29.459,32
proponente.		

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

CRONOGRANIA DE DESENIDOESO
APROVAÇÃO PELO CONCEDENTE
() APROVADO
Data:
Secretaria Municipal de Assistência Social e Cidadania

		51-ANO	ANO 52-META 53- MÊS						
	GONGEDENTE	2025		ABRIL	MAIO	JUNHO	JULHO	AGOSTO	SETEMBRO
	CONCEDENTE			R\$29.459,32					
(EM R\$)		2025		OUTUBRO	NOVEMBRO	DEZEMBRO			
		_							
		2026		JANEIRO	FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL		
		ANO	META	MÊS					
	RENDIMENTOS	2025		ABRIL	MAIO	JUNHO	JULHO	AGOSTO	SETEMBRO
	E APLICAÇÕES								
(EM R\$)		2025		JANEIRO	FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL		
		2026		JANEIRO	FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL		
55 -TOTAL ACUMULADO DE RECURSOS DO CONCEDENTE									
	54 - ANO 55- META 56-MÊS								
		2025		ABRIL	MAIO	JUNHO	JULHO	AGOSTO	SETEMBRO
(EM R\$)									
	PROPONENTE								
		2025		OUTUBRO	NOVEMBRO	DEZEMBRO			

	2026	JANEIRO	FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL				
57 – TOTAL GERAL DOS RECURSOS									
R\$ 29.459,32									
58- AUTENTICAÇÃO									
Maringá, 03 de fevereiro de 2025.									
Mars									
Presidente Marcelo Bruscagim									