



"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

**ITEM 26**  
**RELATÓRIO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS**  
**CMDCA 2022**

**I – IDENTIFICAÇÃO:**

**Razão Social: Associação Filantrópica Nosso Lar- Projeto SER**

**CNPJ: 44.484.756/0001-29**

**Endereço: Rua Felix de Castro, 871- Vila Irmã Catarina- CEP: 19.813.700**

**Presidente: Francisco Atilio Arcoleze**

**Público-Alvo: Crianças e Adolescentes com deficiência**

**II – OBJETO**

Adquirir equipamentos necessários para a desenvoltura de ações no setor de Inclusão Digital, objetivando melhorar a qualidade do atendimento prestado por meio de melhoria nos computadores, adquirindo monitores 21", memórias ram, placas de vídeo e 1 switch (equipamento de distribuição de internet). Para acessibilidade será adquirido: teclados adaptados, pulseira com ponteira para digitação e mousepad grande para expandir a área de movimentação do mouse. Para o desenvolvimento das atividades o projeto comprará fones de ouvido, suportes para fone de ouvido e mesa digitalizadora (equipamento que utiliza de uma superfície plana e uma caneta especial para fazer desenhos no computador com maior precisão). Também será feita reorganização do espaço físico da sala, adquirindo e alterando de mesas comuns para mesas suspensa, tornando acessível para cadeira de rodas em qualquer computador, além de facilitar a limpeza de todo ambiente. Para organização será adquirido mesa de escritório, para o conforto será comprado cadeiras giratórias. Por fim também será adquirido material de consumo: folhas de papel A4 conforme disponibilidade do recurso.

fr

**REGISTROS**

Conselho Nacional de Assistência Social: Nº 8.794/56  
Secretaria de Assistência e Desenvolvimento Social: Nº 1.853  
Conselho Municipal de Assistência Social: Nº 30  
Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente: Nº 04-006

**PREMIOS**

Prêmio Empreendedor 2018 - Prêmio  
Seleção Paralelo do Bem 2018 - SESP  
Inovação Social 2011 - SESP

**UTILIDADE PÚBLICA**

Decreto Federal nº 70.881 de 27/07/1972  
Lei Estadual nº 3.964 de 24/07/1957  
Lei Municipal nº 1.539 de 20/10/1960



"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

Meta 1	Garantir acessibilidade
Ação Realizada	Foi realizado troca de mesas, e compra de mesas digitalizadoras, pulseira com ponteira e teclado com colmeia para reorganizar o espaço físico e anatômico dos alunos que possuem algum tipo de limitação física
Resultado Alcançado	Foi garantido a acessibilidade por meio dos equipamentos, por onde trouxe mais qualidade para os estudos de crianças cadeirantes ou com mobilidade reduzida

Meta 2	Combinar diferentes linguagens; por tanto ampliar o conhecimento
Ação Realizada	No setor de informática, utilizou do computador para que as crianças e os adolescentes aprenderem matemática, raciocínio lógico e gramática de maneira atualizada através da informática.
Resultado Alcançado	Obteve bons resultados na alfabetização e cálculos, pois o setor de informática é o setor favorito das crianças e adolescentes

Meta 3	Interatividade, ou seja, possibilita ao usuário participar ativamente, interferindo no processo com ações, reações e intervenções;
Ação Realizada	Na sala de aula a professora sempre está disponível para interagir com as crianças e adolescentes, abordando e interagindo conforme a necessidade de cada um.
Resultado Alcançado	As crianças se sentem acolhidas e motivadas a aprender de forma lúdica

Meta 4	Despertar curiosidade e interesse;
Ação Realizada	Por meio do computador, é incentivado que a criança e ao adolescente a realizar pesquisas no google sobre assuntos propostos pela professora
Resultado Alcançado	As crianças e adolescentes estão tomando o hábito de pesquisar por conta sobre assuntos que surgem durante conversas, como por exemplo quem é o atual prefeito de Assis.

Meta 5	Estimular a aprendizagem cognitiva, afetiva e social de um modo divertido;
Ação Realizada	No setor de informática, utilizou de jogos educativos para engajar os alunos nas atividades principalmente de matemática, mas também pode utilizar para passar vídeos educativos sobre como conviver bem em grupo, respeitar o coleguinha, as diferenças, carinho em família, prevenção ao abuso entre outros temas
Resultado Alcançado	Como resultado o Projeto notou maior aceitação sobre os temas e atividades propostos, pois por meio do computador e sensibilidade da professora é possível abordar qualquer tema de forma mais leve

**REGISTROS**

Conselho Nacional de Assistência Social: Nº 8.794/56  
Secretaria de Assistência e Desenvolvimento Social: Nº 1.853  
Conselho Municipal de Assistência Social: Nº 30  
Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente: Nº 04-006

**PARCERIAS**

Bem-estar (1999 e 2005) - Proj. Maniá,  
Selo Fanzão de Bem (2000) - BEM,  
Instituto Social (2001) - SCS

**UTILIDADE PÚBLICA**

Decreto Federal nº 70.881 de 27/07/1972  
Lei Estadual nº 3.964 de 24/07/1957  
Lei Municipal nº 1.539 de 20/10/1969



"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

Meta 6	Melhorar o aprendizado das crianças e adolescentes, para além das limitações;
Ação Realizada	Por meio de jogos educativos as crianças e adolescentes conseguem permanecer por mais tempo em atividades propostas se comparado ao fazer a mesma atividade somente no caderno
Resultado Alcançado	Ao permanecerem mais tempo nas atividades propostas é possível maior fixação do conteúdo proposto

Meta 7	Permitir a acessibilidade a informação digital;
Ação Realizada	Foi possível permitir acessibilidade a informação digital por meio de melhorias nos computadores instalando placas de vídeo e acesso a internet em todos os computadores
Resultado Alcançado	Na sala de informática tornou possível acesso a internet com até 8 crianças simultaneamente

Meta 8	Desenvolver habilidades de coordenação motora grossa e fina por meio de jogos eletrônicos e de arte.
Ação Realizada	Na sala de informática tornou-se possível por meio da aquisição da mesa digitalizadora, que é uma superfície plana conectada ao computador que ao entrar em contato com uma caneta especial reproduz qualquer desenho ou escrita na tela do computador
Resultado Alcançado	A adesão da utilização da mesa digitalizadora foi muito alta, pois gostaram de desenhar no computador

Meta 9	Melhorar a atenção concentração;
Ação Realizada	Utilizou de jogos de clique na tela para trabalhar a atenção e concentração, onde o aluno tinha que clicar nos objetos corretos, ou então no tempo certo
Resultado Alcançado	Ao avaliar como começaram o jogo até como estavam mais para o final do ano, percebeu-se evolução tanto na atenção quanto na concentração pois suas pontuações no jogo subiram

**REGISTROS**

Conselho Nacional de Assistência Social: Nº 8.794/56  
Secretaria de Assistência e Desenvolvimento Social: Nº 1.853  
Conselho Municipal de Assistência Social: Nº 30  
Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente: Nº 04-006

**PREMÍSS**

Bom estudante (1995 a 2000) - Prof. Kelly  
Sócio Parceiro do IBRA (2006) - IBRA  
Instituto Social (2004) - ISECS

**UTILIDADE PÚBLICA**

Decreto Federal nº 70.881 de 27/07/1972  
Lei Estadual nº 3.964 de 24/07/1957  
Lei Municipal nº 1.539 de 20/10/1969



"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

Meta 10	Desenvolver habilidades espaciais e temporais;
Ação Realizada	Com a mesma proposta da meta 9 foi possível trabalhar habilidades espaciais e temporais com os alunos, onde o aluno tinha que clicar nos objetos corretos, ou então no tempo certo
Resultado Alcançado	Ao avaliar como começaram o jogo até como estavam mais para o final do ano, percebeu-se evolução tanto na atenção quanto na concentração pois suas pontuações no jogo subiram

Meta 11	Contribuir para a redução de ansiedade;
Ação Realizada	Em casos em que a professora ou psicóloga identifica momentos de ansiedade, o setor de informática contribui com atividades lúdicas, ou até mesmo a possibilidade de ouvir músicas por meio dos fones de ouvido adquiridos pelo recurso
Resultado Alcançado	Redução do pico de ansiedade por meio de atividades favoritas que a criança e adolescente gostam

Meta 12	Ajuda a treinar agilidade no raciocínio e nos reflexos;
Ação Realizada	Utilizando a mesa digitalizadora foi possível trabalhar com jogos de raciocínio e reflexos
Resultado Alcançado	A evolução se percebeu por meio da progressão das fases nos jogos

Meta 13	As crianças e adolescentes podem aprender a cultura de outros países;
Ação Realizada	Por meio do acesso a internet foi possível passar vídeos sobre a cultura de outros países, comidas típicas
Resultado Alcançado	As crianças e adolescentes gostaram do contato com novas culturas e costume, se divertiram bastante

Meta 14	Colaborar para o aumento de motivação e melhorar o estado emocional das crianças e adolescentes;
Ação Realizada	O computador é uma ferramenta que os alunos gostam, deste modo utilizar tal ferramenta contribui para a motivação deles em estudar
Resultado Alcançado	Como resultado teve boa aceitação em realizar as atividades propostas

**REGISTROS**

Conselho Nacional de Assistência Social: Nº 8.794/56  
Secretaria de Assistência e Desenvolvimento Social: Nº 1.853  
Conselho Municipal de Assistência Social: Nº 30  
Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente: Nº 04-006

**PREMIOS**

Reconhecimento (2005 e 2006) - Prof. Kantz  
Sala Vereador Antônio (2004) - C. V. B.  
Instituto Social (2004) - S. B. S.

**UTILIDADE PÚBLICA**

Decreto Federal nº 70.881 de 27/07/1972  
Lei Estadual nº 3.964 de 24/07/1957  
Lei Municipal nº 1.539 de 20/10/1969

Associação Filantrópica  
**NOSSO LAR**



**NOSSO LAR**

af.nossolar@gmail.com  
Rua Emílio de Menezes, nº50  
Assis-SP / CEP: 19802-100  
(18) 3322-3797 / 3322-3709

**SERVIÇO ESPECIAL DE REABILITAÇÃO**

serfilantropica@yahoo.com.br  
Rua Felix de Castro, 871  
Assis-SP / CEP: 19813-700  
(18) 3322-3602 / 99714-2674

CNPJ nº 08.182.756/0001-29

Repleta em 25/10/2016

"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

Meta 15	Influenciar o bom desempenho escolar.
Ação Realizada	O trabalho no setor de informática por meio de jogos lúdicos contribuiu para o desempenho dos alunos na escola, pois foram utilizadas estratégias que as vezes não é possível na escola convencional devido a quantidade de alunos.
Resultado Alcançado	Ao fazer o aluno permanecer mais tempo na atividade por ela ser lúdica, contribuiu para seu desenvolvimento escolar

## II – AÇÕES DESENVOLVIDAS:

**Inclusão Digital:** A informática é considerada uma ferramenta de total importância, com a qual a criança escreve, resolve problemas, desenha, brinca, gerencia informações, cria saberes e práticas, desenvolvendo atividades que passam a serem fontes de diagnóstico e avaliação da capacidade intelectual. Com a aquisição de novos equipamentos foi possível melhorar o apoio e reforço para atividades pedagógicas por meio dos computadores:

- Matemática: cálculos (de quatro operações, adição, subtração, multiplicação, tabuadas), problemas de raciocínio, sistema monetário, numerais, frequência, quantidade, pares, ímpares, antecessor e sucessor;
- Português: produção de textos, leitura e interpretação, ortografia, fez uso de materiais como alfabeto móvel, jogos silábicos.

Com a aquisição do novo mobiliário foi possível tornar o espaço mais acessível para crianças cadeirantes, além do conforto.

### REGISTROS

Conselho Nacional de Assistência Social: Nº 8.794/56  
Secretaria de Assistência e Desenvolvimento Social: Nº 1.853  
Conselho Municipal de Assistência Social: Nº 30  
Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente: Nº 04-006

### RELEVANTES

Beneficiária: (1980) 2003 - Profa. Karine  
Código de Referência: 0001-0001-0001  
Inscrição Social: 00000000-0000

### UTILIDADE PÚBLICA

Decreto Federal nº 70.881 de 27/07/1972  
Lei Estadual nº 3.964 de 24/07/1957  
Lei Municipal nº 1.539 de 20/10/1969



"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

## RESULTADOS ALCANÇADOS

Para a compra foi realizado os três orçamentos tornando possível a compra de todos os itens descritos no objeto do plano de trabalho.

As atividades realizadas são diversificadas, além de flexível para a abordagem em vários níveis de compreensão, entendimento, apropriação e desempenho nessas atividades. O trabalho é individualizado e específico conforme a necessidade de cada um respeitando as limitações de cada criança e adolescente.

Assis, 12 de janeiro de 2023

Francisco Atilio Arcoleze  
Presidente

### REGISTROS

Conselho Nacional de Assistência Social: Nº 8.794/56  
Secretaria de Assistência e Desenvolvimento Social: Nº 1.853  
Conselho Municipal de Assistência Social: Nº 30  
Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente: Nº 04-006

### PREVISTO

Lei Federal nº 10.098 de 2000 - Estatuto da Pessoa com Deficiência  
Lei Estadual nº 3.964 de 24/07/1957  
Lei Municipal nº 1.539 de 20/10/1969

### UTILIDADE PÚBLICA

Decreto Federal nº 70.881 de 27/07/1972  
Lei Estadual nº 3.964 de 24/07/1957  
Lei Municipal nº 1.539 de 20/10/1969